

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan satu aspek kehidupan yang sangat penting bagi pembangunan bangsa dalam suatu negara. Ketika kualitas pendidikan suatu negara menurun maka perkembangan dalam suatu negara kurang baik. Pendidikan juga merupakan proses untuk membantu mengembangkan potensi sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan beberapa terobosan, baik dalam pengembangan media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik dibagian rohani ataupun jasmani. Ada juga beberapa ahli mengartikan pendidikan itu adalah suatu proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Dengan pendidikan kita bisa lebih baik karena pendidikan tersebut memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya. Seperti yang tertera didalam UU No.20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, dan negara.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah perlu dirancang dengan baik agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta. Kurikulum sebagai perangkat perencanaan proses pembelajaran merupakan acuan dalam kegiatan pembelajaran. Kurikulum memuat pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi terlaksananya kegiatan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan. Kurikulum menunjang peserta didik untuk dapat belajar dengan baik tidak hanya didalam kelas tetapi juga di luar kelas. Sanjaya (2006:162) Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Dari itu perlu adanya media pembelajaran yang mudah dipahami siswa dalam proses komunikasinya. Agar nantinya siswa sebagai penerima pesan tidak salah menangkap isi

dari materi pembelajaran dan lebih mudah menangkap isi pembelajaran dengan adanya media pembelajaran itu sendiri.

Media sebagai salah satu komponen integral dalam sistem pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam proses penyampaian pesan. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain bahwa kesalahan dalam menafsirkan pesan-pesan komunikasi tidak dapat dihindarkan bila guru dalam hal ini tidak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2002 : 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Paparan fungsi media pengajaran Hamalik di atas menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa serta siswa tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu penggunaan media *flipbook*. Tidak hanya berupa teks, dengan *flipbook* kita dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link dan video pada lembar kerja. Aplikasi yang digunakan untuk membuat *flipbook* pada penelitian ini adalah *flipbuilder*. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukan file berupa pdf, gambar, video serta animasi sehingga *flipbook* dapat dibuat lebih menarik. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media *flipbook* diharapkan dapat menambah minat belajar peserta didik dan dapat

mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik. Penggunaan *flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Pelayaran Pembangunan Pontianak pada hari senin 28 Maret 2022, bahwa sumber belajar yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital adalah buku paket serta lembar kerja siswa (lks). Sementara itu sumber belajar khususnya buku paket serta lks di kelas X sangat terbatas jumlahnya, sumber belajar itu memiliki peran penting dalam mempercepat proses belajar siswa untuk memahami materi dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik. Apabila kebutuhan sumber belajar belum terpenuhi bagi setiap siswa, hal tersebut dapat menghambat proses pembelajaran bagi siswa baik itu di dalam kelas maupun belajar mandiri di rumah. Maka dari hasil pra observasi, siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran, sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *flipbook* agar menjadi bahan pendukung pembelajaran. Siswa dapat menggunakan media *flipbook* ini di luar jam pelajaran, sehingga ketika pembelajaran di kelas siswa diharapkan fokus pada guru yang mengajar, karena *flipbook* bisa diakses melalui *smartphone* yang terhubung dengan koneksi *internet*. Berdasarkan dari hasil pra observasi yang telah peneliti dapatkan di SMK Pelayaran Pembangunan Pontianak bahwa media *flipbook* dapat digunakan sebagai bahan pendukung dalam proses pembelajaran dengan materi yang sesuai dengan bahan ajar yaitu materi logika algoritma dan peta minda.

Untuk itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* yang merupakan pengembangan dari *ebook* sebagai salah satu alternatif dalam memudahkan proses pembelajaran simulasi dan komunikasi digital, yang diharapkan dapat memberikan siswa motivasi dan semangat belajar serta dapat mengenal media pembelajaran tersebut terkhusus kelas X. Media pembelajaran *flipbook* yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa sehingga proses belajar mengajar lebih hidup dan bersemangat, selain itu siswa juga tidak menyalahgunakan *smartphone* yang dimiliki dan dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK Pelayaran Pembangunan Pontianak” Untuk penelitian ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan *Flipbook* sebagai media pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di kelas X SMK Pelayaran Pembangunan Pontianak?
2. Bagaimana kelayakan *Flipbook* sebagai media pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di kelas X SMK Pelayaran Pembangunan Pontianak?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media *Flipbook* dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK Pelayaran Pembangunan Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengembangan media *Flipbook* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
2. Mengetahui kelayakan media *Flipbook* dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media *Flipbook* dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu membantu pengetahuan pengembangan pendidikan secara khusus pada bidang teknologi guna sebagai bahan referensi bagi peneliti di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, guru dapat mengetahui adanya media pembelajaran yang membantu dalam proses pembelajaran sehingga membantu menghidupkan suasana kelas
- b. Bagi Mahasiswa, sebagai bahan untuk membantu mahasiswa menyelesaikan penelitian, mahasiswa mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran tersebut.
- c. Bagi Siswa, sebagai bahan untuk membantu dalam proses pembelajaran sehingga minat dan motivasi belajar siswa lebih besar.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian yang dimana penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk perangkat lunak (*software*) berupa aplikasi yang dapat digunakan

sebagai media pembelajaran yang menarik, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbentuk halaman *web* yang diakses dengan penjelajah *web internet (browser)* secara *online*
2. Mengakses media secara *online* dapat menggunakan kode QR maupun *link*
3. Media juga dapat diakses dengan laptop maupun komputer secara *offline* dengan *export* ke format HTML, LocalHost, EXE dan MAC App.
4. Dikembangkan dengan *Flip Builder*
5. Tampilan antarmuka dapat *potrait* ataupun *landscape* yang sederhana dan menarik sehingga mudah digunakan.
6. Bersifat *responsive* dan dapat menyesuaikan rasio layar *smartphone*

F. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu cara, proses, atau usaha yang dilakukan secara terencana untuk membuat atau memproduksi sebuah produk yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya dalam menciptakan produk yang lebih baik. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berupa *software* sebagai alat bantu proses pembelajaran.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flipbook*. Dimana media ini memungkinkan siswa dapat belajar dengan cara yang berbeda dari sebelumnya. Peneliti membuat media pembelajaran ini bertujuan agar siswa menjadi lebih bersemangat dalam melalui proses pembelajaran di kelas bahkan di luar kelas karena media ini bisa di gunakan melalui *smartphone* sehingga proses pembelajaran tidak kaku.

3. Flipbook

Flipbook merupakan aplikasi *software* dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital *flipbook* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara dan link. Inilah yang membuat media ini dapat menarik bagi siswa.