

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran penting dalam hal pembentukan kualitas diri seseorang. Implementasi pendidikan yang saat ini dilakukan merupakan persiapan kebutuhan dimasa depan yang akan menentukan generasi penerus dan pemimpin bangsa selanjutnya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

“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, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Ki Hajar Dewantara dalam Hidayat, R & Abdillah (2019:23-24) berpendapat bahwa, “pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa, “pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu: memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran”.

Pendidikan sejatinya adalah sesuatu yang memiliki peran sebagai pondasi utama dalam kehidupan manusia. Dalam pengertian sederhana, pendidikan sering diartikan sebagai usaha sadar manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan sendiri memiliki fungsi utama untuk menjadi media dalam melakukan pengembangan potensi dan mencerdaskan manusia agar siap menghadapi kehidupan di masa yang akan datang.

Fungsi utama yang harus menjadi orientasi dalam pendidikan adalah mengembangkan potensi dan mencerdaskan manusia menjadi semakin lebih baik. Fungsi pendidikan ini termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi, sebagai berikut:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Namun seiring perkembangan zaman, pendidikan juga selalu mengalami perubahan dan perbaikan disegala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat baik itu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode, strategi, dan media pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya

perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik.

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan pembelajaran di kelas merupakan kegiatan yang paling pokok dan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran yang akan dirancang dan dijalankan.

Menurut Prastawati, T.T & Mulyono, R. (2023:381) “Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi peserta didik dan kreativitas pendidik. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pendidik yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar”. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik dapat menunjukkan antusias belajar yang tinggi, seperti gairah belajar, semangat belajar, rasa percaya diri, peserta didik aktif secara fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Pasal 9 ayat (1) dan (2) menyatakan bahwa :

“Pelaksanaan pembelajaran sebagaimana dimaksud hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang sehingga motivasi peserta didik meningkat dan ikut berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, membangun kreativitas dan kemandirian yang sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik”, (1). Lebih lanjut pelaksanaan pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1)

dilakukan oleh Pendidik dengan memberikan keteladanan, pendampingan, dan fasilitasi (2).

Peran pendidik dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, dan mitra belajar bagi peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang aman, mendukung, dan menantang. Pendidik juga harus bisa menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan harus peka terhadap perubahan zaman. Saat ini penggunaan dan pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan menjadi sesuatu yang dianggap penting. Perkembangan IPTEK telah mengubah sistem pembelajaran yang tadinya konvensional menjadi sistem pembelajaran yang lebih modern dimana komputer dan *smartphone* semakin banyak digunakan dalam sebagian besar proses pembelajaran dari pendidikan tingkat dasar sampai tingkat pendidikan tinggi. Teknologi informasi juga mampu menjadi media dan sumber pembelajaran luas yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Guru sebagai salah satu figur yang sangat penting dalam proses pembelajaran juga sudah seharusnya dapat memanfaatkan teknologi informasi sehingga melahirkan inovasi pembelajaran baru yang bermanfaat untuk pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru membutuhkan penggunaan bahan ajar yang efisien dalam penyampaian materi. Menurut Daryanto & dwicahyono, S (2014:171) mengatakan bahwa, “bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, untuk menciptakan lingkungan atau suasana belajar yang memungkinkan peserta didik belajar”. Bahan ajar dapat berupa berbentuk cetak dan non cetak.

Salah satu bagian dari bahan ajar adalah modul. Lebih lanjut Triyono, S (2021:41) mengatakan bahwa, “ modul adalah suatu bahan ajar pembelajaran yang isinya relatif singkat dan spesifik yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran, pada modul juga terdapat rangkaian kegiatan yang terkoordinasi dengan baik berkaitan dengan materi dan media serta evaluasi sehingga siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya dalam menyerap materi pelajaran.”. Seiring dengan perkembangan zaman salah satu inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan dapat memberikan alternatif bahan ajar yang dapat diakses peserta didik dalam bentuk digital yaitu elektronik modul (*e-modul*).

E-modul merupakan suatu bahan ajar digital yang dapat memuat materi, metode yang dirancang sistematis secara elektronik. Dimana didalamnya terdapat penyajian video tutorial, beserta animasi dan audio. Minat belajar peserta didik dapat meningkat secara efektif melalui penggunaan *e-modul*. *E-modul* sendiri dapat diakses dimanapun menggunakan perangkat komputer atau *smartphone*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Ibu Hovirna, S. Pd. beliau menyampaikan, “... untuk bahan ajar yang dipakai itu masih konvensional berupa buku teks, tetapi juga pernah pakai slide presentasi dan video pembelajaran yang ada di internet walau tidak terlalu sering. Beliau juga menuturkan bahwa jam pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah kejuruan sendiri itu juga cenderung lebih sedikit dibanding dengan pelajaran praktik jurusan

masing-masing. Jadi untuk beberapa materi itu pembahasannya agak kurang mendalam ...”. (Wawancara, 3 Februari 2025)

Hal ini menyebabkan beberapa materi kurang dibahas secara mendalam, karena setiap mata pelajaran memiliki materi yang padat dan ada aturan jam belajar pada setiap pertemuan. *Dan ini dapat menyebabkan peserta didik yang memiliki kemampuan lebih lama untuk memahami materi akan sering tertinggal dan* peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi terutama yang berkaitan dengan praktik. Secara umum kesulitan yang dialami sebagian peserta didik adalah memahami materi hanya dalam satu kali penjelasan.

Dari hasil observasi dan wawancara juga diketahui bahwa kendala yang dialami guru adalah mengkondisikan peserta didik untuk memiliki sifat mandiri dalam pembelajaran dan memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Karena masing-masing dari peserta didik memiliki karaktersistik yang berbeda-beda. Kemudian guru juga mengungkapkan bahwa kurang bijaknya peserta didik dalam menggunakan *smarthphone* miliknya. Masalah-masalah yang muncul tersebut pada akhirnya akan berimbas pada hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal.

Solusi yang bisa diterapkan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik modul sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel serta peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja dan memungkinkan peserta didik dapat mengulangkan pembelajaran di rumah.

Selain itu media pembelajaran *e-modul* dapat digunakan karena mudah diakses melalui smartphone peserta didik masing-masing baik secara online ataupun offline dan dapat menampung berbagai materi, video pembelajaran, serta penugasan dengan berbagai fitur untuk membantu peserta didik dalam proses pemahaman materi dan juga memudahkan guru dalam mengajar.

Pengembangan media pembelajaran elektronik modul termasuk dalam kawasan teknologi pendidikan yakni kawasan pengembangan. Menurut Warsita (2008:26) kawasan pengembangan adalah proses penyalinan rincian desain menjadi bentuk fisik yang mencakup teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu. Kawasan pengembangan ini berakar pada produksi media. Terdapat faktor pendorong yang mengakibatkan adanya kawasan pengembangan yaitu pesan yang didorong oleh isi, strategi pembelajaran yang didorong oleh teori, manifestasi fisik dari teknologi perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa pentingnya pengembangan bahan ajar dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui teknologi, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-modul* Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X di SMK Negeri 2 OKU”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan dan menguji kelayakan dari *E-modul* Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 2 OKU?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan melihat kelayakan dari *E-modul* Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 2 OKU.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian yang telah dilakukan diharapkan bisa memberi manfaat di dunia pendidikan dan bisa menjadi masukan dalam pengembangan *E-modul* Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 2 OKU. Serta diharapkan bisa menjadi motivasi bagi para pendidik, meningkatkan peran serta dalam proses pembelajaran untuk bisa lebih memacu siswa untuk aktif dan berpartisipasi lebih baik. Dapat digunakan sebagai sumber informasi dan referensi bagi pengembangan *E-modul* yang selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, sebagai tambahan fasilitas modul digital, memperkaya sumber belajar yang dapat dikembangkan dan diperhatikan oleh sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Bagi Guru
 - 1) Penelitian ini bermanfaat untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan mengefisiensi waktu serta dapat menghemat penggunaan kertas secara berlebihan.
 - 2) Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan guru untuk mengembangkan *E-modul* sebagai sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - 3) Produk pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar alternatif yang lebih menyenangkan, dapat digunakan selama pembelajaran baik luring maupun daring serta dapat membantu guru untuk membangkitkan minat.
 - 4) Menambah pengetahuan dan ketersediaan perangkat/media pembelajaran elektronik berupa *E-modul* berbentuk *flipbook*.
- c. Bagi Siswa, *E-modul* Pembelajaran Berbasis *Flipbook* ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri dalam mempelajari materi, dan juga diharapkan memberikan pengalaman belajar peserta didik yang lebih menyenangkan dan lebih menarik serta tidak membosankan.

d. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai bentuk pengimplementasian pengetahuan yang sudah didapat selama pembelajaran, khususnya pengembangan *E-modul* Pembelajaran Berbasis *Flipbook* ini.
- 2) Kemudian juga untuk meningkatkan kemampuan dibidang penelitian kependidikan dan pengembangan bahan ajar berupa *E-modul* sekaligus menambah wawasan peneliti dalam memanfaatkan kemajuan teknologi.

e. Bagi Peneliti Lain, penelitian ini bisa menjadi bahan kajian sebagai referensi, rujukan ataupun pembandingan dalam mengembangkan bahan ajar digital, bagi peneliti lainnya termasuk perguruan tinggi, lembaga pendidikan lainnya, dan lembaga swadaya masyarakat untuk memahami dan peduli terhadap masalah pendidikan dan melakukan penelitian sejenis.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa *E-modul* Pembelajaran Berbasis *Flipbook* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Pengembangan *E-modul* Pembelajaran Berbasis *Flipbook* ini menggunakan bantuan dari Aplikasi *Flip PDF Corporate*.
2. Mata pelajaran yang dijadikan uji coba adalah Bahasa Indonesia kelas X di SMKN Negeri 2 OKU dengan materi bahasan yaitu “Berkarya dan Berekspresi Melalui Puisi”.

3. Bentuk produk yang dikembangkan tersebut tidak hanya berupa tulisan dan gambar, namun terdapat media lainnya, seperti video penjelasan ataupun audio yang akan menambah daya tarik pembaca. *E-modul* ini dapat diakses melalui laptop maupun *smartphone*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian ini adalah dengan dibuatnya *E-modul* Pembelajaran Berbasis *Flipbook* ini dapat meningkatkan intensitas belajar siswa secara mandiri. Beberapa asumsi antara lain:

- a. *E-modul* Pembelajaran Berbasis *Flipbook* yang dikembangkan dapat menjadi terobosan baru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan teknologi di SMK Negeri 2 OKU.
- b. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri untuk memahami materi dengan menggunakan *E-modul* Pembelajaran Berbasis *Flipbook* ini.
- c. Produk yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk kegiatan belajar mengajar yang ada di sekolah.
- d. Dengan dibuat dan dikembangkannya *E-modul* Pembelajaran Berbasis *Flipbook* ini dapat meningkatkan intensitas motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Negeri 2 OKU.

2. Keterbatasan Pengembangan

Untuk memperkecil cakupan dari masalah yang akan diteliti maka penulis membuat keterbatasan pengembangan meliputi:

- a. Kajian materi yang dikembangkan *E-modul* terbatas hanya memuat satu pokok bahasan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Berkarya dan Berekspresi Melalui Puisi.
- b. Dalam pengembangan *E-modul* Pembelajaran Berbasis *Flipbook* bergantung pada jaringan internet untuk mengaksesnya.
- c. Dalam pengembangan *E-modul* Pembelajaran Berbasis *Flipbook* ini memerlukan bantuan dari aplikasi browser seperti *Chrome*, *Mozilla Firefox* dan lainnya untuk dapat mengaksesnya.