

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan kejuruan dalam sistem pendidikan nasional Indonesia diselenggarakan oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah menengah kejuruan adalah lembaga pendidikan yang mengutamakan peserta didik untuk mempersiapkan diri pada dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pertanian Pembangunan Negeri Tanjungsari merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan bidang pertanian yang memiliki program studi Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP). Kompetensi keahlian APHP meliputi kemampuan mengenal komoditas hasil pertanian, menerapkan dasar pengolahan dan pengawetan bahan hasil pertanian, mengolah bahan hasil pertanian dan mengelola usaha mandiri pengolahan hasil pertanian.

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di kelas XI yang bertujuan untuk mengembangkan dan melatih kemampuan berwirausaha pada peserta didik SMK melalui produksi bahan hasil pertanian yang telah dipelajari pada mata pelajaran produktif. Salah satu kompetensi dasar pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah menganalisis konsep desain kemasan barang dan jasa. Kompetensi dasar menganalisis konsep desain dan kemasan memiliki tujuan yaitu peserta didik dapat menjelaskan konsep desain produk dan menentukan konsep dan tujuan desain produk.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti selama kegiatan Program Penguatan Profesi Kependidikan (P3K) di SMK PPN Tanjungsari pada semester ganjil tahun akademik 2022-2023 menunjukkan hasil belajar peserta didik pada kompetensi dasar konsep desain kemasan barang dan jasa belajar masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah peserta didik yang mampu mencapai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) dengan nilai 76 hanya sebesar 27,5% dari total peserta didik kelas XI APHP di SMK PPN Tanjungsari.

Kendala yang ditemukan dalam proses belajar yaitu media pembelajaran yang kurang bervariasi seperti hanya menggunakan *Microsoft power point*. Hasil observasi juga menunjukkan terbatasnya buku teks yang tersedia di perpustakaan

sekolah. Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan mengintegrasikan materi mata pelajaran produktif dengan materi kewirausahaan. Hal ini menyebabkan perlunya kolaborasi dan komunikasi antar guru mata pelajaran untuk menunjang proses pembelajaran serta dibutuhkan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi saat ini membuat penggunaan media pembelajaran semakin beragam seperti media pembelajaran berbasis *website wix*, media pembelajaran berbasis *google sites*, media pembelajaran menggunakan *e-modul*. Penelitian Yossinta (2022), menunjukkan peserta didik lebih tertarik dan antusias menggunakan media berupa audio visual, seperti *elektronik-modul (e-modul)*.

*E-modul* merupakan modul digital yang akan membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep (Nugraha, 2015). *E-modul* dapat dikembangkan menggunakan aplikasi seperti *flash flip pdf* atau menggunakan web seperti Heyzine. Adapun kelebihan *e-modul* berbasis *flip book* adalah terintegrasi dengan teknologi yang mampu menyajikan informasi berupa tulisan, gambar, suara, gambar bergerak atau video untuk memperjelas materi sehingga memberi kesan menarik serta interaktif (Irwansyah, 2017). *E-modul* berbasis *flip book* juga praktis dalam penggunaan, dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik, dapat digunakan pada laptop dan gawai.

Penelitian Zinnurain (2021) mengenai pengembangan *e-modul* pembelajaran interaktif berbasis *flip pdf corporate edition* pada mata kuliah manajemen diklat menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria validasi ahli materi dan efektif dalam membangun, memicu, memperkuat minat peserta didik untuk belajar secara mandiri sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian Fauziah dan Wahyuni (2022) menunjukkan *e-modul* berbasis *flip book* untuk pembelajaran materi ruang lingkup administrasi kepegawaian layak dan valid untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk digunakan pada mata pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI APHP pada kompetensi dasar menganalisis konsep desain kemasan pada barang dan jasa. Selanjutnya, peneliti melaksanakan

penelitian mengenai “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip Book* Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep Desain Kemasan Barang dan Jasa**”.

### **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flip book* pada kompetensi dasar menganalisis konsep desain kemasan barang dan jasa di SMK PPN Tangjungsari?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis *flip book* dengan model pembelajaran *project based learning* pada kompetensi dasar menganalisis konsep desain kemasan barang dan jasa di SMK PPN Tangjungsari?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif setelah menggunakan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flip book* pada kompetensi dasar menganalisis konsep desain kemasan barang dan jasa di SMK PPN Tangjungsari?
4. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada aspek psikomotor setelah menggunakan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flip book* pada kompetensi dasar menganalisis konsep desain kemasan barang dan jasa di SMK PPN Tangjungsari?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kelayakan *e-modul* berbasis *flip book* pada kompetensi dasar menganalisis konsep desain kemasan barang dan jasa di SMK PPN Tangjungsari.
2. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis *flip book* dengan model pembelajaran *project based learning* pada kompetensi dasar menganalisis konsep desain kemasan barang dan jasa di SMK PPN Tangjungsari.

3. Mengetahui hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif setelah menggunakan media pembelajaran *e-modul* pada kompetensi dasar menganalisis konsep desain kemasan barang dan jasa di SMK PPN Tanjungsari.
4. Mengetahui hasil belajar peserta didik pada aspek psikomotor setelah menggunakan media pembelajaran *e-modul* pada kompetensi dasar menganalisis konsep desain kemasan barang dan jasa di SMK PPN Tanjungsari.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti adalah:

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti terutama tentang materi yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran *e-modul* khususnya pada penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip book* Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep Desain Kemasan Barang dan Jasa”

b. Bagi Peserta didik

1. Diharapkan memberikan kemudahan untuk memahami materi dengan penggunaan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flip book* dan mempermudah proses belajar mandiri.
2. Memberikan pengalaman baru pada peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* berbasis *flip book*.

c. Bagi Guru

1. Membantu guru dalam menyampaikan materi dan tugas pada kompetensi dasar menganalisis konsep desain kemasan barang dan jasa.
2. Menambah variasi media pembelajaran guru yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas

#### **1.5 Struktur Organisasi Penelitian**

Sistematika dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- BAB I                   Pendahuluan. Pada bab ini berisi mengenai pemaparan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.
- BAB II                   Kajian Pustaka. Pada bab ini berisi tentang teori dan hasil penelitian terdahulu untuk mendasari dan menguatkan proses penelitian yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian.
- BAB III                  Metode Penelitian. Pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang meliputi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrument penelitian, prosedur penelitian dan analisis data penelitian
- BAB IV                  Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- BAB V                   Kesimpulan. Bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.