

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Semakin berkembangnya zaman, kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi juga sangat berkembang dan terjadi dengan sangat cepat. Hal ini menjadi sebab dampak yang cukup besar dalam aspek kehidupan, salah satunya sektor pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut, metode pembelajaran yang hanya bergantung pada buku teks dan ceramah mulai digantikan oleh media-media pembelajaran yang semakin inovatif dan bersifat timbal balik. Penggunaan media berbasis teknologi bukan hanya membantu peserta didik untuk menguasai materi, namun juga dapat menguatkan motivasi serta partisipasi aktif dalam proses belajar.

Media pembelajaran merupakan komponen yang essensial dari seluruh rangkaian sistem dan kegiatan belajar, artinya media pembelajaran itu memengaruhi jalannya kegiatan pembelajaran dan menjadi unsur yang sangat krusial dalam pendidikan (Ani Daniyati et al., 2023). Sementara itu, menurut Gegne dalam Sapriyah (2019) mengungkapkan media mencakup lebih dari satu komponen dalam lingkungan siswa yang mampu merangsang untuk belajar. Pemilihan sarana pengajaran yang tepat dapat turut serta mempercepat proses belajar dan membantu siswa mencapai prestasi belajar yang lebih optimal. Selain itu, media juga mampu menyalurkan pengetahuan belajar yang lebih komprehensif serta kontekstual, memberikan suatu kesempatan bagi siswa untuk belajar secara langsung, serta menyiapkan agar mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi. Di era pendidikan modern ini, terutama dengan tersedianya berbagai perangkat dan aplikasi digital, media pembelajaran menjadi semakin penting untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar.

Flipbook menjadi contoh satu dari banyaknya media ajar yang tengah tumbuh serta berkembang di era digital sekarang. Secara garis besar, Flipbook merupakan buku digital berbentuk tiga dimensi yang memuat berbagai konten seperti

teks, gambar, video, audio, dan animasi bergerak. Media ini memungkinkan penyajian materi pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik. Selain itu, Flipbook memberi kesempatan kepada siswa untuk mengakses materi secara mandiri dan dengan fleksibilitas yang lebih tinggi. Elemen interaktif yang terdapat pada Flipbook mampu menarik perhatian siswa serta membantu dalam memahami materi. Dengan demikian, Flipbook berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Sekolah Menengah Kejuruan mempunyai tugas serta peran yang penting untuk mengorganisir siswa menghadapi dunia pekerjaan maupun melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Salah satu program keahlian di SMK adalah jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), yang bertujuan mencetak tenaga kerja yang produktif, kreatif, inovatif, dan siap bersaing. Mata pelajaran Mekanika Teknik Adalah mata pelajaran dasar pada kejuruan DPIB yang berfungsi membekali siswa dengan pemahaman prinsip dasar analisis konstruksi bangunan.

Di SMKN 1 Sukabumi, khususnya jurusan DPIB, pembelajaran Mekanika Teknik bukan hanya mengutamakan aspek teoritis, serta juga kompetensi praktis relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Namun, pembelajaran ini masih terdapat tantangan dan beberapa kendala, diantaranya adalah kurangnya inovasi dalam metode pengajaran. Hingga saat ini, metode ceramah dan penyampaian materi tekstual dari buku ajar masih dominan digunakan. Pendekatan ini sering kali menyulitkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Akibatnya, banyak siswa menilai bahwa mata pelajaran Mekanika Teknik sulit dan cenderung membosankan. Selain itu, mata pelajaran ini hanya mendapatkan alokasi waktu yang singkat, yaitu dua jam pelajaran per minggu. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri mengingat materi yang luas dan membutuhkan fokus mendalam.

Pemanfaatan Flipbook diharapkan dapat menjadi solusi dari berbagai kendala tersebut. Media ini mampu menyajikan materi dengan penyajian visual yang lebih memikat dan bersifat interaktif, sehingga mempermudah pemahaman siswa. Selain itu, Flipbook memungkinkan pembelajaran mandiri yang fleksibel karena bersifat digital.

Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran mengenai potensi Flipbook sebagai media pembelajaran yang efektif. Hasil penelitian juga mampu dijadikan referensi oleh tenaga pengajar dalam mengimplementasikan metode pengajaran yang turut berinovasi. Dengan penerapan media ini, diharapkan anak-anak SMK dapat menyelami materi dengan ringkas serta mengalami peningkatan capaian pembelajaran di kelas.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dari penjelasan sebelumnya pada latar belakang di atas, dapat disimpulkan latar belakang pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran mekanika teknik di SMKN 1 Sukabumi?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Flipbook* dilihat dari hasil belajar siswa DPIB SMKN 1 Sukabumi pada pembelajaran mekanika teknik?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian yang akan dilakukan akan diuraikan sebagai berikut.

1. Mengetahui penggunaan media pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran Mekanika Teknik di SMKN 1 Sukabumi
2. Mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan media pembelajaran *Flipbook* dalam mata pelajaran Mekanika Teknik di SMKN 1 Sukabumi

1.4 Manfaat Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, penelitian ini dimaksudkan untuk dapat turut serta memberikan sejumlah manfaat. Manfaat tersebut dapat akan dipaparkan dalam poin-poin sebagai berikut.

1. Teoritis

Memperkaya pengetahuan serta memperluas literatur akademik mengenai penggunaan media pembelajaran flipbook dalam proses belajar, khususnya pada mata pelajaran Mekanika Teknik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat

menjadi kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu Pendidikan, terutama dalam hal inovasi media pembelajaran digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru :

Menyampaikan pengetahuan serta inspirasi baru untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif, sehingga dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa dan menawarkan alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi.

b. Bagi Siswa :

Memfasilitasi siswa dalam memahami materi yang jauh lebih praktis dan memikat, sekaligus mendukung adaptasi terhadap perkembangan teknologi di era modern.

c. Bagi sekolah :

Menyediakan inovasi dalam proses pembelajaran yang sejalan dengan kemajuan teknologi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SMKN 1 Sukabumi.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Atas dasar uraian yang telah disampaikan sebelumnya, untuk memastikan penelitian ini tidak hilang arah dan selalu fokus maka ditetapkan beberapa batasan masalah atau ruang lingkup yang terdapat pada penelitian. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini difokuskan hanya untuk mata pelajaran Mekanika Teknik.
2. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas 10 program DPIB SMKN 1 Sukabumi yang dalam posisi studi mata pelajaran Mekanika Teknik
3. Hasil belajar siswa akan dinilai melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengevaluasi strata pemahaman sebelum serta setelah penggunaan *Flipbook*.