

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Dengan demikian, pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang dialami peserta didik. Proses pembelajaran yang merupakan proses transfer ilmu, maka dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah harus dioptimalkan dan ditingkatkan guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Salah satu prioritas yang perlu ditingkatkan yaitu kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran (Munir, 2017). Upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan perkembangan teknologi yang ada. Banyak bentuk kemajuan teknologi informasi yang mampu menawarkan kemudahan dan kecepatan dalam menunjang proses pembelajaran, diantaranya *hybrid learning*, perpustakaan digital, buku digital, dan lainnya. Perkembangan teknologi memberikan potensi besar dalam mengubah cara belajar peserta didik, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi, dan sebagainya (Munir, 2012).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pertanian Pembangunan Negeri Lembang merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan bidang pertanian yang memiliki dua program studi, salah satunya ialah Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP). Program studi APHP memiliki beberapa mata pelajaran produktif/vokasional yang sama dengan nama disiplin ilmu artinya pengetahuan atau keahlian yang dipelajari dibidang tertentu yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kecemerlangan akademik dalam hal ini di bidang pengolahan hasil pertanian. Salah satu mata pelajaran pada program studi APHP, yaitu Keamanan Pangan, Penyimpanan dan Penggudangan (KPPP).

Mata pelajaran KPPP merupakan mata pelajaran baru berdasarkan kurikulum 2013 revisi 2017 di SMK PPN Lembang. Mata pelajaran KPPP menjadi mata pelajaran yang harus dikuasai oleh seluruh peserta didik, karena mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan program keahlian dan menjadi kompetensi keahlian peserta didik. Kompetensi dasar yang terdapat dalam mata pelajaran KPPP merupakan gabungan dari mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian dan Perikanan (DPPHP) serta mata pelajaran Dasar Pengendalian Mutu pada kurikulum 2013 sebelum revisi.

Hasil observasi awal yang penulis lakukan di SMK PPN Lembang Kabupaten Bandung Barat pada tanggal 4 September 2018 diperoleh informasi bahwa selama ini pembelajaran KPPP hanya terbatas menggunakan bahan ajar dari dua buku paket BNSP yang hanya dipinjamkan pada saat mata pelajaran tersebut berlangsung yaitu buku paket mata pelajaran DPPHP atau keamanan pangan karena belum adanya bahan ajar khusus mata pelajaran KPPP. Selain buku paket dalam bentuk cetak, peserta didik juga diberikan buku elektronik (*e-book*) dalam bentuk file PDF. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran KPPP, mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran dengan kompetensi dasar yang cukup banyak dan materi yang cukup sulit, sehingga dalam proses pembelajarannya untuk menghindari kejenuhan diperlukan bahan ajar yang inovatif dan variatif, bukan hanya menyajikan teori dan gambar tetapi perlu juga menampilkan gambar, audio dan video. Oleh karena itu, perlu adanya bahan ajar yang dapat merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik.

Proses pembelajaran yang baik dapat terjadi apabila didukung sumber belajar atau bahan ajar yang berkualitas (Divayana, dkk 2018). Perkembangan teknologi saat ini mampu menggeser paradigma dari penggunaan buku cetak ke arah buku berformat digital sebagai bahan ajar dengan kualitas konten yang baik, tampilan yang lebih menarik, interaktif, dan hemat biaya. Buku digital atau biasa disebut *electronic book (e-book)* adalah sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun elektronik lainnya (Nurchaili, 2016).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *e-book* yang menarik adalah flip PDF professional dengan produk akhir berbentuk *flash flip book*. *Flash flip book* merupakan buku elektronik yang interaktif (Mustakim, 2015). Kelebihan dari *flash flip book* yaitu dapat membuat file berupa video, gambar bergerak atau animasi serta suara, sehingga akan sangat membantu dalam proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tidak jenuh dalam melakukan aktivitas belajar (Ramdania, dkk, 2010). Berbeda dengan buku elektronik (*e-book*) lain yang hanya berbentuk file PDF atau dokumen yang hanya memuat teks dan gambar diam saja, pada *e-book* berbasis *flash flip book* dapat menyisipkan suara atau musik, link, dan video.

Penggunaan bahan ajar *e-book* berbasis *flash flip book* selain sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, juga dapat memberikan perubahan pada diri peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan oleh Mulyadi dkk (2016), didapatkan hasil bahwa *flash flip book* dapat meningkatkan keterampilan berfikir kreatif peserta didik. Indikator yang diteliti yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orsinil, dan keterampilan mengelaborasi. Berdasarkan penelitian tersebut selama empat kali pertemuan menunjukkan bahwa keempat indikator tersebut tergolong kategori sangat baik dengan perolehan skor tertinggi yaitu pada indikator berfikir lancar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan membuat media *flash flip book* pada mata pelajaran Keamanan Pangan, Penyimpanan dan Penggudangan di kelas XI APHP pada kompetensi dasar 3.6 tentang memahami penyimpanan dan penggudangan. Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK* BERBASIS *FLASHFLIP BOOK* PADA KOMPETENSI DASAR MEMAHAMI PENYIMPANAN DAN PENGGUDANGAN DI KELAS XI SMK PPN LEMBANG”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis *flash Flip Book* pada kompetensi dasar memahami penyimpanan dan penggudangan di kelas XI APHP SMK PPN Lembang?
- b. Bagaimana kelayakan bahan ajar *e-book* berbasis *flash Flip Book* pada kompetensi dasar memahami penyimpanan dan penggudangan di kelas XI APHP SMK PPN Lembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Mengembangkan bahan ajar *e-book* berbasis *flash Flip Book* pada kompetensi dasar memahami penyimpanan dan penggudangan.
- b. Mengetahui kelayakan bahan ajar *e-book* berbasis *flash Flip Book* yang diterapkan pada kompetensi dasar memahami penyimpanan dan penggudangan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan terutama tentang materi yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran pada Mata Pelajaran yang bersangkutan.
- b. Memberikan kemudahan untuk memahami materi dengan penggunaan bahan ajar *e-book* berbasis *flash Flip Book*.
- c. Memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran KPPP.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk memperluas pengetahuan dan wawasannya mengenai metode pembelajaran

berbasis media komputer sebagai suatu pembelajaran alternatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk melakukan penelitian guna peningkatan profesionalismenya sebagai pendidik yang akan bermuara pada peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.
- d. Bagi peneliti selanjutnya kiranya dapat meneliti pengembangan bahan ajar lain yang dapat diterapkan sebagai alternatif bahan ajar sehingga menambah pengalaman dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dikemudian hari, khususnya dalam pengembangan media pendidikan.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk memudahkan pembaca dalam menelaah, maka penulis menyajikan sistematika penulisan pada penelitian ini sebagai berikut:

- BAB I** Yaitu Pendahuluan. Bab ini berisi mengenai pemaparan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.
- BAB II** Yaitu Kajian Pustaka. Bab ini berisi tentang teori yang akan digunakan peneliti untuk mendasari dan menguatkan proses penelitian yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian.
- BAB III** Yaitu Metode Penelitian. Bab ini berisi tentang rencana penelitian yang meliputi: desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, teknik dan instrumen penelitian, uji validitas, serta analisis data.
- BAB IV** Yaitu Temuan dan Pembahasan. Bab ini berisi tentang hasil analisis data penelitian berupa presentase yang dapat berupa angka, grafik dan tabel, serta pembahasan hasil temuan yang ada pada saat penelitian.
- BAB V** Yaitu Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bab ini berisi

tentang simpulan dari jawaban masalah yang ada pada penelitian dan rekomendasi yang tertuju pada pihak-pihak yang berkaitan dengan judul penelitian baik individu maupun lembaga.

DAFTAR PUSTAKA Bab ini berisi tentang keterangan sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian, baik itu berupa buku, skripsi ataupun artikel-artikel.