

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Pembelajaran adalah sebuah proses belajar yang didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis.. Media pembelajaran adalah sebuah perantara komunikasi baik tercetak maupun audiovisual yang digunakan dalam proses membelajarkan peserta didik agar tujuan pembelajarannya tercapai secara efektif dan efisien.

Dengan demikian, pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang dialami peserta didik. Proses pembelajaran merupakan proses transfer ilmu, maka kegiatan belajar mengajar di sekolah harus dioptimalkan dan ditingkatkan guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Munir (2012) mengemukakan bahwa salah satu prioritas yang perlu ditingkatkan yaitu kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan perkembangan teknologi yang ada.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 2 Cilaku merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan bidang pertanian yang memiliki program studi Agroindustri 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 Produksi Pengolahan Hasil Hewani.

Mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani merupakan mata pelajaran berdasarkan kurikulum 2013 revisi 2017 di SMKN 2 Cilaku. Mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani 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. Hasil observasi awal yang penulis lakukan selama PPL di SMK 2 Cilaku diperoleh informasi bahwa selama ini pembelajaran Mata Pelajaran tersebut hanya terbatas menggunakan bahan ajar dari dua buku paket BNSP yang

Nur Walimah Utami, 2021

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK* BERBASIS APLIKASI *FLASH FLIPBOOK* PADA KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN PENGOLAHAN SUSU DI KELAS XI SMKN 2 CILAKU

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

hanya dipinjamkan pada saat mata pelajaran tersebut berlangsung serta dari elaborasi yang dilakukan oleh guru pengampu. Selain buku paket dalam bentuk cetak, peserta didik juga diberikan buku elektronik (*e-book*) dalam bentuk file *PDF*.

Sementara berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran tersebut, mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran dengan kompetensi dasar yang cukup banyak dan materi yang cukup padat, pada semester tersebut peserta didik pun dihadapkan dengan PKL (Program Kerja Lapangan) selama tiga bulan kemudian akan masuk sekolah kembali dan melanjutkan belajar pembelajaran di sekolah, 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.

Divayana, dkk (2018) mengemukakan bahwa proses pembelajaran yang baik dapat terjadi apabila didukung sumber belajar atau bahan ajar yang berkualitas. Nurchaili (2016) mengemukakan bahwa 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

Mustakim (2015) mengemukakan bahwa *flash flipbook* merupakan buku elektronik yang interaktif. Ramdania, dkk (2010) mengemukakan bahwa kelebihan dari *flash flipbook* 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 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 flipbook* dapat menyisipkan suara atau musik, link, dan video. Penggunaan bahan ajar *e-book* berbasis *flash flipbook* selain sebagai alat

bantu dalam kegiatan pembelajaran, juga dapat memberikan perubahan pada diri peserta didik.

Salah satunya adalah penelitian oleh Oktaviara & Pahlevi (2019) menunjukkan bahwa *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata. Penelitian lain dilakukan oleh Wibowo & Pratiwi (2018) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *kvisoft flipbook maker* layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi himpunan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan membuat media *flash flipbook* pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani di kelas XI APHP pada kompetensi dasar menerapkan pengolahan susu. Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Berbasis Aplikasi *flash flipbook* Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengolahan Susu Di Kelas XI SMKN 2 Cilaku”

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Masalah yang dapat diidentifikasi adalah belum terdapat media pembelajaran berbasis aplikasi *flash flipbook* pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani di kelas XI APHP pada kompetensi dasar menerapkan pengolahan susu

## **1.3. Batasan Masalah**

Materi yang dimasukkan kedalam aplikasi pembelajaran berbasis aplikasi *flash flipbook* yaitu menerapkan pengolahan susu meliputi karakteristik bahan, prinsip dasar pengolahan, faktor-faktor yang mempengaruhi, jenis dan prinsip kerja alat pengolahan, alur proses pengolahan, proses pengolahan, pengemasan, perencanaan usaha, serta pemasaran.

## **1.4. Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *flash flipbook* pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani?

Nur Walimah Utami, 2021

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK* BERBASIS APLIKASI *FLASH FLIPBOOK* PADA KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN PENGOLAHAN SUSU DI KELAS XI SMKN 2 CILAKU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran aplikasi *flash flipbook* pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *flash flipbook* pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *flash flipbook* pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menambah pengetahuan dan wawasan terutama tentang materi yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *flash flipbook* pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani.
  - b. Memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia yaitu untuk menambah referensi penelitian pengembangan pendidikan.
  - b. Bagi Agroindustri Pengolahan Hasil Pertanian yaitu memberi kontribusi berupa upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani.
  - c. Bagi peneliti yaitu untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia.

### 1.7. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi ini mencakup beberapa berdasarkan pembahasan sebagai berikut :

- BAB I : Pendahuluan, berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II : Kajian Pustaka, berisi tentang kajian mengenai tujuan umum dan beberapa penelitian yang relevan.
- BAB III : Metodologi Penelitian, berisi tentang rencana penelitian, desain penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengolahan dan analisis data, serta validitas data.
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan, berisi tentang hasil dan pembahasan.
- BAB V : Simpulan, implikasi dan rekomendasi, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

