

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat dibutuhkan dalam kehidupan spiritual negara. Pembangunan suatu bangsa memerlukan bangsa yang cerdas secara ekonomi, sosial dan budaya. Pendidikan memegang peran penting dalam upaya pembentukan kelangsungan hidup masyarakat. Tujuan pendidikan sangat penting untuk membangun negara dan pencapaian tujuan pendidikan tersebut memerlukan peraturan yang jelas. Peraturan ini telah ditetapkan oleh pemerintah sebagai pedoman dan diikuti semua pihak yang terlibat dalam pendidikan. Pedoman akan dibuat bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan perkembangan zaman.

Muttaqin (2019) menyatakan bahwa evolusi waktu dan teknologi dalam dunia pendidikan atau ilmu pengetahuan dan teknologi dapat diartikan sebagai evolusi waktu yang berkaitan dengan pengelolaan informasi yang bermanfaat. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar interaktif. Nuridin (2015) menyatakan bahwa e-book adalah teknologi yang menyajikan informasi multimedia dalam format yang ringkas dan dinamis dengan menggunakan peralatan berupa komputer atau smart phone.

Bahan yang digunakan oleh guru untuk memperlancar pembelajaran di kelas isinya boleh tertulis atau tidak. Dengan kata lain, bahan ajar adalah alat bantu belajar yang disusun secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Termasuk bahan, prosedur, keterbatasan, dan sistem penilaian. Bahan ajar dapat membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan bahan ajar dalam memandu seluruh kegiatan yang harus dipelajari siswa pada saat belajar. Penggunaan bahan ajar dengan pembelajaran individual untuk membuat dan memantau proses pengumpulan informasi siswa.

Seiring berkembangnya teknologi, sumber belajar yang biasanya disediakan dalam bentuk buku teks kini telah berkembang menjadi e-book (Darlen & Lukman, 2015). E-book didefinisikan sebagai tempat belajar yang memiliki aplikasi dan berisi database pembelajaran yang tersimpan terkait dengan topik buku. Salah satu manfaat menggunakan e-book adalah hemat dan ramah lingkungan. E-book interaktif memiliki simulasi dengan kombinasi video, animasi, audio dan gambar. E-book interaktif juga dapat menambahkan kuis yang dapat mengukur kemampuan kognitif dari materi yang sedang dipelajari.

Pengembangan dilakukan untuk menciptakan bahan ajar yang menarik. Bahan ajar yang menarik membantu guru meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa saat mereka menyerap materi. Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Penggunaan Peralatan Kearsipan merupakan salah satu Kompetensi Dasar yang ada pada mata pelajaran Kearsipan. Mata Pelajaran ini diajarkan pada SMK kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. Pada saat pelajaran kearsipan, guru masih menggunakan buku teks sebagai media penyampaian pembelajaran sehingga

menyebabkan siswa menjadi bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Pernyataan ini berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 1 Pakkat.

Observasi dilakukan pada tanggal 18 Februari 2022 di SMK Negeri 1 Pakkat, Kecamatan Pakkat, Kabupaten Humbang Hasundutan, Provinsi Sumatera Utara. Mengidentifikasi rintangan untuk mempraktekkan proses pembelajaran. Bahan ajar interaktif tidak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Tidak ada guru yang menggunakan komputer atau proyektor sebagai alat untuk menyampaikan materi. Papan tulis dan buku teks masih digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar, khususnya pada mata pelajaran kearsipan. Akibatnya, Siswa sering mengambil peran pasif dalam pembelajaran dan hanya menerima instruksi dari guru. Penggunaan metode pembelajaran ceramah oleh guru menyebabkan proses pembelajaran siswa tidak terlalu aktif dan mereka kurang memiliki kesempatan untuk menyampaikan ide, mendapatkan pengalaman dan mengembangkan potensi mereka. Minimnya teknologi komputer yang digunakan dalam proses pembelajaran menurunkan motivasi dan minat belajar siswa. Keterbatasan fasilitas menjadi penghalang bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar interaktif untuk menyampaikan konten pembelajaran.

Bahan ajar interaktif dapat menciptakan suasana berbeda yang dapat mengubah pemahaman siswa. Bahan ajar interaktif memberikan dampak positif bagi pendidik sehingga memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Bahan ajar interaktif dimaksudkan untuk membantu siswa mengasimilasi materi dengan

cepat dan efisien, memungkinkan mereka untuk belajar sendiri. Bahan ajar interaktif dipakai untuk menarik minat dan melibatkan siswa ketika proses pembelajaran, software yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan bahan ajar adalah *Book Creator*. *Book Creator* dapat digunakan dalam pembuatan bahan ajar yang meliputi teks, gambar, audio dan video.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN *BOOK CREATOR* GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN DI SMK NEGERI 1 PAKKAT**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah. Identifikasi masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran belum memanfaatkan bahan ajar interaktif.
2. Bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan buku teks.
3. Suasana belajar monoton, terlihat siswa cenderung bosan dan bersikap pasif pada saat proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

Bahan ajar yang dikembangkan dibatasi pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP KD. 3.3 Menerapkan Prosedur Penggunaan Peralatan Kearsipan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar menggunakan *Book Creator* pada Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Penggunaan Peralatan Kearsipan untuk siswa kelas X OTKP SMK Negeri 1 Pakkat?
2. Apakah bahan ajar yang dikembangkan pada mata pelajaran Kearsipan layak digunakan untuk siswa kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Pakkat?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan bahan ajar yang layak digunakan pada Mata Pelajaran Kearsipan KD. 3.3 Menerapkan Prosedur Penggunaan Peralatan Kearsipan untuk kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Pakkat.
2. Mengetahui kelayakan bahan ajar yang dikembangkan pada Mata Pelajaran Kearsipan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan untuk bahan acuan pengembangan bahan ajar untuk memudahkan dalam menyampaikan materi sehingga dapat mengurangi kejenuhan dalam proses belajar di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan membuat bahan ajar, meningkatkan pemahaman calon guru sehingga ketika penelitian, peneliti memiliki pengetahuan bagaimana proses dalam meningkatkan minat siswa dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

c. Bagi Peneliti lain

Sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang terkait tentang mengembangkan bahan ajar.