

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengakibatkan banyak perubahan disegala bidang kehidupan. Salah satunya, perkembangan dalam dunia pendidikan. Pendidikan era tahun 80 dengan era menuju abad 21 jauh berbeda, baik dari segi sarana dan prasarana sekolah, gaya belajar peserta didik, kurikulum, maupun kebijakan-kebijakan yang dibuat pemerintah. Pembelajaran pada abad ke-21 menjadi abad belajar menuntut perubahan kerangka berpikir belajar dan mengajar. Siswa wajib mampu belajar mandiri, mengelola waktu, memecahkan persoalan, dan mengakses informasi. Oleh karenanya dibutuhkan dukungan aneka macam media dan sumber belajar (Musdalifa, 2021:2)

Sumber belajar adalah segala sesuatu atau sumber daya yang dapat digunakan oleh siswa, baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama, untuk kepentingan belajar mengajar guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi tujuan pembelajaran (Muhammad, 2018:3). Sumber belajar merupakan bagian penting dan memegang peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Samsinar, Ushuluddin and Bone, 2019:195). Sumber belajar mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk membantu tiap orang untuk belajar dan manampilkan kompetensinya (Supriyanto, 2016:153).

Sumber belajar sangat mempengaruhi kualitas proses dan hasil belajar siswa (Sudjana and Ahmad, 1989:145). Penyediaan dan pemanfaatan sumber belajar di sekolah diharapkan dapat memberikan informasi dalam rangka

meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi awal, peneliti menemukan masalah pada hasil belajar siswa SMK AL-Ma'sum Stabat kelas XII Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, hasil belajar pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diperoleh masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai raport pada tabel rekapitulasi hasil belajar siswa kelas XI Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK AL-Ma'sum Stabat di bawah ini :

Tabel 1.1
Nilai Raport Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Pada Kelas XI Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran TA. 2022/2023.

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tidak Lulus	Persentase	Lulus	Persentase
XII OTKP-1	28	75	15	54%	13	46%
XII OTKP-2	26		15	58%	11	42%
Jumlah	54		30	56%	24	44%

Sumber: Hasil Observasi Nilai Raport Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada Kelas XI Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran TA. 2022/2023.

Berdasarkan tabel 1.1, dapat dilihat bahwa hanya 44% dari siswa kelas XI yang memperoleh nilai di atas KKM untuk Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Hal ini menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa dan menunjukkan adanya masalah dalam proses pembelajaran di kelas tersebut. Keberhasilan belajar dapat dilihat sebagai berhasil atau tidaknya hasil belajar siswa (Arviana, Syahrilfuddin, and Antosa, 2020:29). Siswa berhasil dalam memperoleh hasil belajar yang baik, maka dapat dikatakan bahwa ia berhasil dalam belajar. Sebaliknya, jika siswa tidak berhasil dalam memperoleh hasil belajar yang baik, maka dapat dikatakan bahwa ia tidak berhasil dalam belajar. Oleh karena itu, hasil belajar siswa dapat dijadikan indikator keberhasilan belajar.

Berdasarkan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Al-Ma'sum Stabat, masalah dalam proses pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah terbatasnya sumber belajar yang tersedia di sekolah, khususnya tidak tersedianya buku paket untuk siswa, sehingga guru hanya dapat menggunakan buku paket pegangan guru sebagai sumber belajar. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah adalah dengan metode pembelajaran tradisional dengan mencatat materi di papan tulis atau mendikte materi kepada siswa, lalu siswa mencatatnya di buku mereka masing-masing. Metode ini dapat memakan waktu yang lama dan memperlambat proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat berdampak pada kemampuan siswa untuk memperoleh pemahaman yang memadai terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas XII Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, siswa mengeluh tentang proses pembelajaran yang selama ini mereka jalani. Mereka merasa sulit untuk mempelajari materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran yang tradisional. Mereka merasa terbebani oleh jumlah catatan yang diberikan oleh guru yang terlalu banyak. Catatan-catatan yang disampaikan dalam kelas sangat memakan waktu yang panjang dan membosankan, sehingga membuat siswa merasa tidak produktif dan tidak tertarik dalam mengikuti pelajaran. Hal ini menyebabkan para siswa membutuhkan inovasi sumber belajar terbaru dalam pembelajaran. Mereka ingin mempelajari materi dengan cara yang lebih menarik, efektif dan efisien. Siswa-siswa saat ini lebih terbuka terhadap teknologi dan ingin memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran mereka, untuk itu perlu adanya menghadirkan sumber belajar

berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Muhammad (2018:63), sumber belajar terbagi menjadi 6 yang terdiri dari 1) Sumber belajar pesan : meliputi bahan-bahan pelajaran, cerita rakyat, dongeng dan nasehat. 2) Sumber belajar alat : meliputi LCD, OHP, proyektor slide, film, TV, kamera, papan tulis, generator, mesin, alat-alat dan mobil. 3) Sumber belajar teknik : meliputi ceramah, diskusi, sosiodrama, simulasi, kuliah, belajar mandiri, permainan dan percakapan. 4) Sumber belajar orang : meliputi dosen, aktor, mahasiswa, tuan guru, politisi, birokrat, dosen tamu, pembicara, narasumber, pemuka masyarakat, pimpinan kantor dan responden. 5) Sumber belajar bahan : meliputi transparansi, film, slide, tape, buku, majalah, surat kabar, jurnal, gambar, relief, candi, arca dan peralatan teknik. 6) Sumber belajar latar : meliputi ruang kelas, studio, perpustakaan, auditorium, laboratorium, aula, taman, kebun, pasar, museum dan toko.

Menurut peneliti dari 6 sumber belajar yang dipaparkan Muhammad (2018) diatas, tepatnya pada poin ke-5 sumber belajar bahan yang meliputi transparansi, film, slide, tape, buku, majalah, surat kabar, jurnal, gambar, relief, candi, arca dan peralatan teknik kurang lengkap apabila tidak ada sumber belajar yang berbasis teknologi. Maka dari itu peneliti menambah *e-book* sebagai salah satu sumber belajar bahan yang berbasis teknologi yang menjadi sumber belajar praktis dan dapat digunakan dan dibawa kemanapun dengan mudah.

Berdasarkan kondisi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya membuat peneliti berinovasi untuk mengembangkan sumber belajar dalam bentuk *e-book* sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar. Menurut Parawansa (2022:56) Penggunaan *e-book* merupakan salah satu cara

pemanfaatan sumber belajar berbasis teknologi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. *E-book* adalah jenis buku elektronik yang dapat dibaca di perangkat elektronik seperti tablet atau smartphone (Fitriani et al., 2023:4273). *E-book* dapat diunduh dengan mudah dan tidak memerlukan waktu atau biaya tambahan untuk pengiriman seperti pada buku cetak. Selain itu, *e-book* juga di buat dengan desain yang menarik agar siswa tertarik untuk membaca dan menggunakan *e-book* tersebut. Desain yang menarik dapat mencakup pemilihan warna, jenis huruf, gambar atau ilustrasi, serta tata letak yang baik dan mudah dibaca. Adanya *e-book* diharapkan membuat sumber belajar lebih mudah diakses dan menyenangkan bagi siswa.

Peneliti mengembangkan *E-book* dengan pendekatan yang dianggap paling sesuai yakni pendekatan *TPACK* (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Menurut Jilah Safitri dan Rizky Sugiharta (2021:270) Pendekatan yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar melalui teknologi adalah pendekatan *TPACK*. *TPACK* dipopulerkan oleh Koehler & Mishra pada tahun 2006 berdasarkan kerangka konseptual dari Shulman (1986,1987) tentang *Pedagogical Content Knowledge (PCK)* (Syamsuri, 2021:84).

TPACK adalah konteks kerja yang menggambarkan pengetahuan guru tentang bagaimana teknologi, pedagogi dan konten (materi) dapat digabungkan untuk mencapai pembelajaran berbasis TIK yang efektif (Koehler, Mishra, and Cain, 2013:14). *TPACK* terbentuk dari gabungan 3 jenis pengetahuan dasar yaitu Pengetahuan Teknologi (TK), Pengetahuan Pedagogis (PK), Pengetahuan Konten (CK). Hasil perpaduan 3 pengetahuan dasar tersebut menghasilkan 4 pengetahuan baru, antara lain *Pedagogical Content Knowledge (PCK)*, *Technological Content*

Knowledge (TCK), Teknologi Pedagogis Knowledge (TPK), dan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) (Putri, Usman, and Sakmal, 2022:31).

E-book yang dikembangkan peneliti akan memuat konten dan fitur yang disesuaikan dengan komponen pendekatan *TPACK*. *E-book* berbasis *TPACK* dapat diakses melalui berbagai gawai seperti tablet, *smartphone*, laptop, dan lainnya, Sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dan pengulangan secara mandiri. *E-book* dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri yang bisa dimanfaatkan oleh siswa (Suryani and Khoiriyah, 2018:178). Terdapat aplikasi yang membantu peneliti dalam proses pembuatan *E-book* berbasis *TPACK* yaitu aplikasi *Canva* dan *Anyflip*. Menurut Novia Wahyuni et al (2022:264) *Canva* adalah alat desain grafis yang memungkinkan pengguna merancang berbagai desain kreatif secara online dengan mudah, sedangkan *Anyflip* merupakan sebuah *platform* yang menawarkan kepada kita dalam pembuatan buku digital.

Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain sumber belajar, sebagaimana Triningsih (2021:131) menyampaikan bahwa *canva* mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan *canva* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik. Sedangkan *AnyFlip* adalah *platform* yang memungkinkan guru untuk membuat dan mempublikasikan *e-book*, sebagaimana Handayati (2020:371) menyampaikan *AnyFlip* merupakan aplikasi yang dirancang untuk membantu guru membuat *e-book* animasi, cocok untuk desktop dan perangkat seluler, serta dapat membantu guru memberikan

materi pembelajaran yang menarik di setiap kesempatan.

Pengembangan ini didasari oleh berhasilnya peneliti terdahulu dalam pengembangan *E-Book*, berdasarkan penelitian Baihaqi et al (2022) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *E-book* berbasis *TPACK* mata pelajaran fisika dinyatakan valid dengan rata-rata 3,88. Penelitian lain oleh Siregar, Kairuddin and Mansyur (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *E-book* berbasis *TPACK* dinyatakan valid dengan rata-rata 3,26. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Putri, Usman and Sakmal (2022) dimana hasil penelitian *E-book* berbasis *TPACK* pada pendidikan IPA dinyatakan valid oleh validator dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 85.50% dengan kategori sangat baik.

Pengembangan *E-book* berbasis *TPACK* diharapkan dapat menjadi solusi sumber belajar bagi peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran, karena *E-book* berbasis *TPACK* yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan aplikasi *Canva* yang mempermudah guru dalam mendesain sumber belajar dengan desain yang menarik yang mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan *Anyflip* mempermudah guru untuk membuat dan mempublikasikan *e-book* serta mudah untuk diakses oleh peserta didik. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul: **Pengembangan *E-Book* Berbasis *TPACK* Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK Al-Ma'sum Stabat.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada kelas XI, seperti yang terlihat dari nilai raport dan presentase jumlah siswa yang sangat sedikit memperoleh nilai di atas KKM.
2. Terbatasnya sumber belajar yang tersedia di sekolah, khususnya ketersediaan buku paket untuk siswa, sehingga guru hanya dapat menggunakan buku paket pegangan guru sebagai sumber belajar.
3. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah masih menggunakan metode pembelajaran tradisional dengan mencatat materi di papan tulis atau mendikte materi kepada siswa, lalu siswa mencatatnya di buku mereka masing-masing. Metode ini dapat memakan waktu yang lama dan memperlambat proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat berdampak pada kemampuan siswa untuk memperoleh pemahaman yang memadai terhadap materi yang diajarkan

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dan mengingat adanya keterbatasan, maka penelitian dan pengembangan ini fokus pada pengembangan *E-book* berbasis *TPACK* pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK Al-Ma'sum Stabat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Apakah *E-book* berbasis *TPACK* pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang dikembangkan layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XII Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK Al-Ma'sum Stabat?
2. Apakah *E-book* berbasis *TPACK* pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang dikembangkan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XII Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK Al-Ma'sum Stabat?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan *E-book* berbasis *TPACK* pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XII Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK Al-Ma'sum Stabat.
2. Mengetahui efektivitas *E-book* berbasis *TPACK* pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XII Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK Al-Ma'sum Stabat.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi penambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dan pengembangan *E-book* berbasis *TPACK* ini.

2. Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, misalnya:

- a. Bagi Peneliti: mendapatkan kesempatan dan pengalaman dalam merancang dan membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.
- b. Bagi fakultas, sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran untuk Fakultas Ekonomi khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi UNIMED.
- c. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran khususnya *E-Book* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu mendorong dan meningkatkan profesionalisme guru dalam penggunaan sumber belajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- d. Bagi siswa, diharapkan lebih mandiri dalam pembelajaran menggunakan *E-Book* sehingga penguasaan materi dan hasil belajarnya meningkat.

- e. Bagi instansi dan lembaga penelitian, penelitian ini diharapkan juga berguna bagi instansi dan lembaga penelitian untuk menyediakan koleksi bahan ajar yang inovatif, praktis, dan menyenangkan bagi siswa untuk dipelajari.

