

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memperjuangkan hal terkecil hingga hal terbesar yang akan dilalui setiap orang, dengan memperjuangkan nilai pendidikan salah satunya untuk menuju kehidupan yang lebih baik. Pendidikan merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan seseorang untuk dirinya sendiri, sehingga mustahil untuk mengaktualisasikan atau mencapai seluruh cita-citanya tanpa tujuan tersebut (Fitriah, 2019).

Pendidikan merupakan upaya untuk memberikan siswa keterampilan, pengetahuan, dan arahan yang mereka perlukan agar berhasil di masa depan. Upaya pemerintah dilakukan untuk memajukan negara melalui pendidikan. Jika suatu bangsa mengedepankan pendidikan maka bisa dikatakan maju karena tanpa pendidikan maka kita tidak akan mampu mengelola sumber daya alamnya, dan tanpa pendidikan maka anak cucu Indonesia akan kekurangan keterampilan yang diperlukan bahkan bisa menghambat kemajuan negara. Hal ini juga didukung oleh fakta bahwa beberapa negara industri tumbuh karena kecerdasan, disiplin, dan etos kerja masyarakatnya dibandingkan kekayaan sumber daya alamnya (Anwar et al., 2022).

Teknologi berperan penting di era evolusi saat ini, bagi kelangsungan pendidikan. Teknologi tersebut merupakan pengembangan dari penelitian atau teknologi terkini. Oleh karena itu, pendidikan kini menjadi bagian dari era globalisasi yang secara tidak langsung dapat menyatu dengan masyarakat. (Oktaviani et al., 2022). Oleh sebab itu peserta didik perlu untuk diberi bekal tentang kompetensi ini, agar peserta didik bisa aktif di era global. Salah satu contohnya dengan menerapkan digital dalam pendidikan.

Tondeur et al (dalam Selwyn,2011) mengklaim bahwa kemajuan teknis dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan di bidang pendidikan. Untuk melaksanakan pembelajaran, teknologi harus dimanfaatkan dalam pendidikan. Saat ini, lembaga pendidikan memanfaatkan teknologi digital sebagai alat pembelajaran atau alat informasi untuk mendorong pembelajaran.

Saat ini kemajuan teknologi sendiri membawa perubahan yang lebih baik untuk peserta didik. Minat peserta didik sekarang cukup besar dalam perubahan teknologi yang terjadi saat ini. Terutama dalam penggunaan teknologi yang berbasis internet seperti smartphone untuk keperluan mengakses informasi di bidang pendidikan (Studi & Bahasa, 2021). Teknologi yang semakin cepat berkembang dikarenakan banyaknya tumpukan data informasi pada internet. Semua materi dan informasi dapat dicari kapanpun dan dimanapun oleh peserta didik,. Bahkan media teknologi mampu secara perlahan menggeser kedudukan media cetak, karena dengan media digital lebih mudah untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Hal ini merupakan upaya terobosan yang diharapkan mampu meningkatkan hasil prestasi peserta didik. Hal yang diusahakan selama ini hanyalah menjadikan siswa tampil sebagai karakter utama yang bergantung pada bahan ajar buku cetak untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Upayanya dalam situasi ini membuahkan hasil positif, namun belum cukup. Oleh karena itu, berbagai macam teknik digunakan, mulai dari modifikasi kurikulum, metodologi pembelajaran, sekolah alam, dan teknologi pendidikan (Khairani et al., 2019).

Guru harus mampu mengikuti kemajuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sebagai akibat dari dampak perkembangan teknologi terhadap pendidikan (Renau et al., 2016). Di sini, kami membahas situasi di mana guru harus menggunakan kreativitas sebanyak mungkin untuk mengajarkan konten menggunakan teknologi digital. Sejalan dengan itu, media yang digunakan harus mampu menarik perhatian siswa dan mampu memberikan pengalaman kepada siswa sehingga mereka lebih mudah

menerimanya. Kurangnya motivasi siswa menjadi penyebab terhambatnya proses pembelajaran (Sari, 2019).

Siswa berjuang untuk menguasai hal-hal yang telah mereka pelajari sebagai hasil dari ini. Akibatnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pendidikan menurun sehingga prestasi belajarnya pun menurun. Selain motivasi dalam belajar, karakteristik internal yang meliputi perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga mempengaruhi baik tidaknya siswa belajar. Selain itu, ada sejumlah elemen luar yang mempunyai dampak signifikan, seperti fasilitas kelas, keterampilan guru, tekanan teman sebaya, dan keterlibatan orang tua (Jannah et al., 2021).

Guru melakukan perencanaan pembelajaran sebelum pembelajaran dengan menggunakan taktik, model, dan media yang tepat (Susilowibowo, 2018). Karena siswa menggunakan bahan ajar untuk mencari pengetahuan atau informasi lain yang diperlukan, maka bahan ajar merupakan komponen yang sangat penting. Bahan ajar yang disiapkan ada dua kategori, yaitu bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. Modular merupakan jenis sumber pengajaran tercetak yang terpisah, sedangkan audio, video, dan komputer merupakan contoh sumber pengajaran non-cetak (Learning et al., 2014). Namun saat ini bahan ajar yang digunakan umumnya masih berupa modular, dimana ini bahan ajar cetak secara perlahan kedudukannya telah tergeser oleh Teknologi digital seperti smartphone.

Teknologi smartphone yang sangat diminati oleh semua kalangan, tidak terkecuali peserta didik. Oleh sebab itu melalui smartphone ini bentuk upaya kita dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis anyflip. Banyak sekali platform digital yang sudah ditemui untuk mendukung terlaksananya pembelajaran, salah satunya adalah anyflip yang memanfaatkan sarana teknologi antara peserta didik dan pendidik untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi peserta didik (Hasbi & Sumarni, 2020).

Dengan adanya penggunaan anyflip dalam pengembangan bahan ajar, merupakan suatu upaya untuk meningkatkan prestasi peserta didik.. Penggunaan anyflip berpeluang untuk mempermudah peserta didik dan pendidik dalam mengakses bahan ajar secara saksama (Oktaviani et al., 2022). Bahan ajar ini mampu mengakses serta menyimpan materi-materi yang dibutuhkan peserta didik. Anyflip juga mempermudah pedidik dalam memberikan materi pembelajaran melalui digital. Anyflip salah satu platffrom digital yang menghasilkan flip book digital, yang bisa digunakan untuk membuat buku, modul, majalah dan lainnya. Dengan penggunaan anyflip dapat memberikan kesan yang menarik dengan penataan dan kelengkapan materi yang tidak ada pada modular (Widya et al., 2021).

Penelitian sejenis juga pernah dilakukan dengan judul “*Pengembangan Handout Digital Anyflip pada Materi Menganalisis Limbah Busana Sub Tema Outer Origanu Rabbit Zero Waste*” yang dilakukan oleh Nabilah dan Wahyuningsih. *Handout digital* yang dibuat dengan *Anyflip* dinilai sangat efektif dalam penelitian ini, sehingga digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan mudah digunakan pada subtema luar origami kelinci zero waste yang berkaitan dengan topik utama evaluasi limbah fesyen (Nabilah, 2021).

Penelitian kedua dilakukan oleh Ria Resti Oktaviani dengan judul penelitian “*Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Anyflip Pada Materi Kebiasaan Makan Masyarakat Palembang Untuk Mendukung Pembelajaran Online Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera*”. Penelitian selanjutnya berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Berorientasi Literasi Kearifan Lokal di Madrasah Aliyah Swasta Al-Hikmah Soe Nusa Tenggara Timur*”. Syahrul, Arifin, Datuk, Almu, dan Ramlah menyusun penelitian tersebut. Karena sebelumnya para guru menyadari bahwa mereka belum mampu memanfaatkan kearifan lokal untuk menghasilkan bahan ajar, temuan penelitian ini menjelaskan bagaimana mereka mampu melakukan hal tersebut (Datuk et al., 2019).

Kajian-kajian tersebut di atas menunjukkan bagaimana pembuatan bahan ajar berbasis *anyflip* merupakan penelitian yang menghasilkan pembelajaran efektif dan efisien. Namun penelitian di atas merupakan eksperimen pembuatan bahan ajar madrasah tentang limbah pakaian, kearifan lokal daerah, dan kearifan lokal. Namun, belum ada penggunaan media *flip* dalam penelitian yang menggunakan pengetahuan tradisional di madrasah untuk membuat bahan ajar. Siswa dapat memanfaatkan *anyflip* sebagai sumber daya untuk membantu mereka melestarikan, mengelola, dan melestarikan lingkungan mereka. Selain itu, *Anyflip* dapat memudahkan siswa dalam melakukan aktivitas pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Purwodadi, dalam proses pembelajaran media yang digunakan berupa *white board*, *power point*, dan modul cetak yang tebal. Selain itu kurangnya antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa yang menyebabkan pengaruh hasil prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, peneliti tertarik untuk mengangkat kembali tentang pengembangan bahan ajardigital yang akan dituangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MODUL AJAR DIGITAL BERBASIS ANYFLIP UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMK NEGERI 1 PURWODADI PADA MATA PELAJARAN SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Untuk menghasilkan materi pembelajaran berbasis *anyflip* pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X di SMK Negeri 1 Purwodadi, perlu diperhatikan bahwa media tradisional yang digunakan dalam mata pelajaran tersebut masih berupa buku dan presentasi power point.

- b. Belum adanya bahan ajar pada saat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memudahkan pembelajaran.
- c. Meningkatkan prestasi akademik siswa yang kurang memahami materi menyebabkan nilainya tidak mencapai potensinya.

C. Pembatasan Masalah

Dari masalah diatas yang kompleks, peneliti membatasi permasalahan agar terarah pada:

1. Media yang dikembangkan berupa *anyflip*.
2. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis *anyflip* hanya mata pelajaran akuntansi dasar
3. Pengujian modul ini meliputi uji kelayakan serta pengaruhnya terhadap hasil prestasi peserta didik kelas X di di SMK Negeri 1 Purwodadi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian antara lain:

1. Bagaimanakah pengembangan modul ajar digital berbasis *anyflip* pada mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas X di SMK Negeri 1 Purwodadi?
2. Bagaimanakah kelayakan modul ajar digital berbasis *anyflip* pada mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas X di SMK Negeri 1 Purwodadi?
3. Apakah penggunaan modul ajar digital berbasis *anyflip* mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas X di SMK Negeri 1 Purwodadi.

E. Tujuan penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah tertera diatas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Menghasilkan produk berupa modul ajar digital berbasis *anyflip* pada mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas X di SMK Negeri 1 Purwodadi.
2. Dapat mengetahui tentang kelayakan modul ajar digital berbasis *anyflip* pada mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas X di SMK Negeri 1 Purwodadi.
3. Untuk mengetahui penggunaan modul ajar digital berbasis *anyflip* apakah dapat meningkatkan prestasi peserta didik pada mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas X di SMK Negeri 1 Purwodadi.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kumpulan informasi seputar penciptaan sumber daya pengajaran digital berbasis *anyflip* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Pendidik

Diharapkan dapat mendukung tenaga pengajar dalam menciptakan sumber daya pengajaran digital yang dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan akademik.

2) Bagi Peserta Didik

Hal ini dapat memudahkan siswa dalam memahami informasi yang diberikan guru dan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilannya melalui media sosial untuk meningkatkan nilai pendidikan.

3) Bagi Peneliti

Penciptaan sumber daya pengajaran digital berbasis *anyflip* merupakan salah satu upaya penerapan dan pengkomunikasian ilmu pengetahuan guna meningkatkan mutu pendidikan.