

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia pendidikan melaju sangat signifikan ini membawa pengaruh perkembangan yang sangat pesat dalam aspek kehidupan manusia, perkembangan tersebut semakin mendorong upaya pembaharuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Peningkatan mutu pendidikan tidak terlepas dari peran seorang guru atau pendidik, karena itulah guru dituntut untuk dapat membuat inovasi dalam pembelajarannya. Upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat tercapai secara optimal apabila dilakukan pengembangan dan perbaikan terhadap komponen pendidikan.

Dalam pembelajaran Teknik Komputer Jaringan (TKJ), guru diharapkan mampu untuk menarik perhatian siswa agar senang dalam belajar. Untuk menarik perhatian siswa tersebut, guru perlu memperhatikan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran Teknik Komputer Jaringan (TKJ) diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dan membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada waktu kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Agung Mulia Bangkalan tepatnya pada tanggal 05 September 2016 sampai 05 November 2016 selama 2 bulan. Di SMK Agung Mulia Bangkalan proses pembelajaran masih terpusat

pada guru. Di samping itu, saat pembelajaran banyak siswa kurang menyimak materi pelajaran di kelas, akibatnya siswa tidak mampu menguasai materi pelajaran yang diajarkan.

Media pembelajaran yang digunakan di SMK Agung Mulia Bangkalan masih menggunakan papan tulis dan model ceramah, buku paket untuk Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK kelas X, terutama mata pelajaran perakitan komputer yang semestinya ada tidak tersedia, akibatnya pelajaran susah dipahami dan dilakukan oleh siswa karena media yang digunakan tidak efektif dan menarik. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar mandiri yaitu dengan penggunaan media buku elektronik yang dapat menjadi buku acuan guru dalam pembelajaran dan mempermudah siswa dalam mendapatkan materi.

Pemilihan media buku elektronik harus cocok dengan kurikulum yang digunakan dan materi pembelajaran harus sesuai untuk sekolah. Maka dari itu peneliti berinisiatif mengambil buku mata pelajaran perakitan komputer kurikulum 2013 untuk dikembangkan menjadi buku elektronik dan dikombinasikan dengan program lain yang dirasa cocok, sehingga dapat lebih efektif dan menarik digunakan untuk pembelajaran, pemilihan bahan ajar yang dibuat sesuai kurikulum 2013 dapat dijadikan sebagai pendukung pembelajaran ilmiah dan memenuhi kebutuhan bahan ajar dengan kurikulum terbaru, dalam membuat media buku elektronik yang efektif dan menarik yaitu dengan menggunakan aplikasi *flipbook maker*. Menurut Wijayanto dalam Rasiman (2014:27) aplikasi *flipbook maker* adalah sebuah perangkat lunak yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah

buku. Aplikasi *flipbook maker* dapat membuat dan mengubah file pdf, image/photo menjadi sebuah buku atau album fisik ketika kita buka perhalamannya. Hasil akhir dapat disimpan dalam format swf, exe, html, dengan menggunakan perangkat lunak *flipbook maker*, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena di dalamnya memuat tampilan-tampilan yang lebih menarik.

Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Hidayatullah, dkk (2016) yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran elektronika dasar di SMK Negeri 1 Sampang”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran elektronika dasar di SMK Negeri 1 Sampang terbukti lebih efektif digunakan untuk pembelajaran elektronika yaitu dengan tercapainya prestasi belajar siswa sesuai KKM yang ditetapkan.

Hal tersebut diperkuat dalam penelitian Ardiansyah, dkk, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *e-book* pembelajaran menggunakan *flipbook* berbasis *web* pada siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) di SMK Adzkia Padang”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mereka, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-book* pembelajaran menggunakan *flipbook* berbasis *web* yang valid, dibuktikan dengan nilai rata-rata validitas sebesar 92% pada kategori sangat valid, praktis dapat dilihat dari uji praktikalitas yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 84% pada kategori baik, dan efektif digunakan untuk siswa kelas X SMK Adzkia Padang, dilihat dari hasil belajar siswa 89%.

Melihat pengembangan tersebut, maka inovasi peneliti dalam memberikan media pembelajaran efektif dan menarik yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar mandiri sehingga dapat membuat siswa bisa menerima, memahami, dan mengerti materi pembelajaran yang diberikan guru dalam proses belajar mengajar adalah menggunakan media pembelajaran berbasis *web*.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis *web* ini dikarenakan, media pembelajaran berbasis *web* mempunyai beberapa kelebihan bagi siswa yaitu : 1) Siswa dalam melakukan belajar sendiri dapat melakukannya secara cepat sehingga akan meningkatkan dan memperluas pengetahuan belajar berinteraksi dan mengembangkan kemampuan, 2) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain, 3) Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran dengan menggunakan *website*.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat sebuah media buku elektronik menggunakan aplikasi *flipbook maker* berbasis *web*, peneliti memberi judul penelitian ini "Pengembangan media *e-book* menggunakan *flipbook maker* berbasis *web* pada mata pelajaran perakitan komputer kelas X TKJ di SMK Agung Mulia Bangkalan".

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Pengembangan buku elektronik dari bahan ajar buku kurikulum 2013 dalam aplikasi *flipbook maker* sehingga lebih efektif dan menarik.
2. Dapat mempermudah siswa dalam mendapatkan materi pembelajaran secara mandiri dan dapat menjadi buku acuan guru dan siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang di harapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Berupa pengembangan buku elektronik dari bahan ajar buku kurikulum 2013 mata pelajaran perakitan komputer untuk Jurusan Teknik Komputer Jaringan kelas X.
2. Jenis media buku elektronik yang dibuat menggunakan aplikasi *flipbook Maker*.
3. Media buku elektronik dapat memuat materi, gambar, audio dan video.
4. Pembuatan *website*.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya pengembangan media buku elektronik mata pelajaran perakitan komputer menggunakan aplikasi *flipbook maker* berbasis *web* diharapkan dapat manfaat bagi :

1. Bagi peserta didik :

- a. Dapat mempermudah pemahaman mengenai materi mata pelajaran perakitan komputer untuk Jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) kelas X.
- b. Peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan pengalaman serta meningkatkan motivasi untuk belajar mandiri.

2. Bagi pendidik:

- a. Sebagai media pembelajaran berupa bahan ajar buku yang dapat di akses melalui *web online* maupun *offline*, untuk membantu guru menyampaikan materi mata pelajaran perakitan komputer untuk Jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) kelas X.
- b. Mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran.

3. Bagi penelitian :

- a. Dapat menambah pengetahuan pengalaman sebagai bekal untuk menjadi seorang guru TKJ yang profesional yang dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.
- b. Mengetahui bagaimana bentuk media pembelajaran yang cocok untuk siswa SMK yang mampu memberikan hasil yang maksimal untuk peserta didik.

4. Bagi sekolah :

- a. Sekolah dapat mengoptimalkan serta dan prasarana di sekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran
- b. Sarana dan prasarana laboratorium komputer termanfaatkan.

5. Bagi dunia pendidikan :

Dapat dijadikan sebagai masukan, referensi media buku elektronik menggunakan aplikasi *flipbook maker* berbasis *web* yang dapat diakses oleh siapapun yang memerlukannya.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Hasil yang dicapai akan optimal jika proposal ini membatasi permasalahan. Permasalahan yang akan dikaji dalam proposal ini adalah :

1. Berupa pengembangan buku elektronik dari bahan ajar buku kurikulum 2013 mata pelajaran perakitan komputer untuk Jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) kelas X menjadi media e-book yang efektif dan layak digunakan.
2. Pengembangan menggunakan Perangkat lunak *Kvisoft Flipbook Maker pro* terbaru yang dapat disimpan dalam format html.
3. Media *e-book* memuat materi, image/gambar dan video pembelajaran/tutorial yang disajikan dalam setiap bab.
4. *Website* digunakan hanya untuk tampilan awal yang berisi empat link utama yaitu beranda, panduan, e-book dan contacts.
5. Pengujian perangkat lunak yang dibuat, hanya meliputi pengujian produk, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa.

1.6 Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu di jelaskan adalah sebagai berikut:

1. **Bahan Ajar**

Menurut Majid dalam Haryadi (2015:13) Bahan ajar adalah suatu bentuk bahan baik tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan yang tertulis maupun tak tertulis.

2. ***E-book***

Menurut Utari (2014 :14) *E-book* atau disebut juga buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca dikomputer maupun perangkat elektronik lainnya. Buku digital biasanya merupakan versi elektronik dari buku cetak, namun tidak jarang pada sebuah buku diterbitkan dalam bentuk digital tapi versi cetak.

3. ***Flipbook maker***

Menurut Wijayanto dalam Rasiman (2014:27) menyatakan *Flipbook maker* adalah sebuah *software* yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. *Software flipbook maker* dapat membuat dan mengubah file pdf, image/photo menjadi sebuah buku atau album fisik ketika kita buka per halamannya.

4. ***E-Learning***

E-Learning merupakan aplikasi teknologi informasi dalam pembelajaran yang teknologi utamanya adalah teknologi komputer, multimedia dan

teknologi komunikasi modern yang lain. *E-Learning* terdiri dari dua macam, perangkat lunak komputer dan aplikasi berbasis *web* (Rusman, 2012:335)