

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, keterampilan, pengetahuan, dan karakter individu agar mereka dapat berkontribusi secara efektif dalam masyarakat. Pendidikan tidak hanya mencakup pembelajaran akademis di lingkungan formal seperti sekolah dan universitas, tetapi juga mencakup pengalaman belajar informal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia yang berfikir bagaimana menjalani kehidupan dunia ini (Priscilla, 2021). Melalui pendidikan, individu memperoleh kemampuan untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berinovasi, serta memahami dan menghargai nilai-nilai sosial dan budaya yang berbeda. Pendidikan juga berfungsi sebagai sarana untuk mengurangi kemiskinan, meningkatkan kesehatan, dan mendorong partisipasi aktif dalam masyarakat. Dengan demikian, pendidikan memainkan peran kunci dalam membentuk masa depan individu dan komunitas secara keseluruhan.

Pendidikan di Kalimantan Barat dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan perkembangan yang cukup pesat. Pemerintah daerah terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembangunan infrastruktur sekolah, pelatihan guru, serta pengadaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan berita yang ditulis oleh Siregar pada 24 April 2024, Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kalimantan Barat, Rita Hastarita, menyatakan bahwa “program digitalisasi sekolah akan terus dikembangkan di provinsi ini.”

Dukungan tersebut diwujudkan melalui penyediaan bahan ajar digital, pengembangan aplikasi khusus untuk administrasi dan proses pembelajaran, serta penyediaan perangkat digital seperti papan tulis interaktif. Meskipun berbagai upaya telah dilakukan, tantangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan masih cukup besar, terutama di daerah-daerah yang jauh dari

pusat kota, seperti beberapa wilayah di Kabupaten Ketapang. Program ini dipandang sebagai langkah strategis untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global melalui pemanfaatan teknologi informasi. Rita juga menekankan bahwa kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat sangat penting agar digitalisasi sekolah dapat memberikan dampak positif bagi kemajuan pendidikan di Kalimantan Barat. Selain itu, perkembangan pendidikan di Kalimantan Barat juga diwarnai oleh upaya integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar. Program digitalisasi sekolah, penerapan Kurikulum Merdeka, serta gerakan

literasi digital nasional telah mulai diadopsi di berbagai sekolah, baik di kota maupun di daerah. Akan tetapi, kecepatan adopsi ini seringkali terkendala oleh infrastruktur jaringan internet yang belum merata, kurangnya pelatihan teknologi untuk tenaga pendidik, serta minimnya media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan kebutuhan lokal siswa. Hal ini berdampak pada perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa di daerah-daerah tersebut.

Dalam konteks pendidikan kejuruan, Kalimantan Barat juga terus berupaya menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan dunia industri. SMK sebagai lembaga pendidikan kejuruan dituntut untuk menghasilkan lulusan yang siap kerja dan adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi. Namun, masih banyak SMK di wilayah ini yang menghadapi kendala dalam hal keterbatasan sarana praktik, kurangnya media pembelajaran inovatif, dan belum maksimalnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran sehari-hari.

SMK Negeri 1 Jelai Hulu, sebagai salah satu sekolah kejuruan di Kabupaten Ketapang, turut berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di bidang Teknologi Informasi. Sekolah ini memiliki jurusan Agribisnis Tanaman Pangan (ATP) yang dalam kurikulumnya juga memuat pembelajaran tentang penggunaan teknologi seperti Microsoft Office untuk menunjang kebutuhan administrasi agribisnis. Namun, berdasarkan observasi awal, peneliti menemukan proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Jelai Hulu, khususnya pada materi Microsoft Office masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks cetak yang kurang interaktif. Selain itu, kondisi lab yang tidak layak menjadikan proses pembelajaran didominasi oleh penjelasan secara teoritis, serta terdapat perbedaan kompetensi antara tenaga pendidik dan materi yang harus disampaikan. Dengan latar belakang Pendidikan Bahasa Inggris membuat Pendidik kesulitan dalam memberikan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi modern masa kini. Oleh karena itu permasalahan yang dialami adalah rendahnya minat belajar siswa, keterbatasan dalam mengakses materi secara mandiri, serta rendahnya

penguasaan praktis aplikasi *Microsoft Office*. Siswa cenderung merasa bosan karena media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan tidak sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan fleksibel. Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *E-book*. *E-book* sebagai media digital dapat memuat materi, gambar, video, hingga link interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun kelompok dengan lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan *E-book* dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, atau smartphone. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik telah menggunakan smartphone dalam kehidupan sehari-harinya, potensi ini mendukung adanya inovasi modern dalam pengadaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sehari-hari.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *E-book* diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi *Microsoft Office* dengan lebih efektif. *E-book* dapat dirancang sedemikian rupa sehingga memuat langkah-langkah praktis penggunaan *Microsoft Word*, *Excel*, dan *PowerPoint* yang relevan dengan kebutuhan siswa jurusan ATP. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam kegiatan administrasi agribisnis.

Penerapan *E-book* sebagai media pembelajaran juga sejalan dengan upaya sekolah dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Selain meningkatkan keterampilan digital siswa, penggunaan *E-book* juga dapat menumbuhkan kemandirian belajar, kreativitas, serta rasa percaya diri peserta didik dalam menguasai materi. Ini sangat penting untuk membekali mereka menghadapi tantangan dunia kerja yang kini semakin berbasis teknologi.

Penelitian yang dilakukan oleh Anjani (2021) dengan judul “Pengembangan bahan ajar teks persuasif forms Microsoft Office 365 untuk siswa kelas VII SMPN 2 Nanggulan Kabupaten Kulon Progo” penelitian ini

menghasilkan temuan yang sangat positif terkait pengembangan *E-book* tematik berbasis blended learning di SDN 05 Padang Pasir dan SDN Percobaan Kota Padang. Hasil validasi menunjukkan bahwa *E-book* yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi, dengan rata-rata skor antara 91% hingga 97%. Selain itu, dari segi kepraktisan, *E-book* ini dinilai sangat mudah digunakan oleh guru dan siswa, dengan tingkat kepraktisan mencapai 95% hingga 99,5%. Tidak hanya valid dan praktis, *E-book* ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. *E-book* ini dirancang agar selaras dengan kurikulum yang berlaku, mendukung proses pembelajaran mandiri, serta mampu menarik minat siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan menarik. Keunggulan lainnya adalah *E-book* ini dapat diakses secara *online* kapan saja dan di mana saja, sehingga memberikan fleksibilitas dalam belajar dan memperluas peluang siswa untuk mengulang materi di luar jam pelajaran. Dengan demikian, pengembangan *E-book* tematik berbasis blended learning ini memberikan kontribusi yang nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Handayati (2020) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *E-Book* dengan memanfaatkan fitur rumah belajar pada mata pelajaran IPA” hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa *E-book* yang dikembangkan dengan mengintegrasikan fitur Rumah Belajar melalui aplikasi Anyflip dinilai layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran daring IPA kelas VIII. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, *E-book* ini memperoleh skor rata-rata dalam kategori baik, menunjukkan bahwa isi, tampilan, serta penggunaan bahasa dalam media tersebut sudah sesuai dengan standar yang diharapkan. Selain itu, hasil uji coba lapangan terhadap peserta didik menunjukkan respon yang sangat positif, menandakan bahwa media ini diterima dengan baik dan mudah digunakan oleh siswa. *E-book* ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga memiliki potensi besar untuk disebarluaskan guna mendukung pembelajaran

daring yang lebih berkualitas. Secara khusus, media ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi, yang menjadi kebutuhan penting terutama dalam situasi pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19. Dengan demikian, pengembangan *E-book* berbasis aplikasi Anyflip ini memberikan solusi inovatif dalam memperkaya metode pembelajaran daring di tingkat SMP.

Oleh karena itu, pengembangan teknologi dalam bidang Pendidikan melalui pembuatan Media pembelajaran berbasis *E-book* dengan menggunakan perangkat komputer dan *android* agar memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan di sampaikan dan bisa melanjutkan pemahaman materi dirumah. Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, semangat dan minat belajar siswa sehingga pembelajaran dapat menciptakan perubahan yang positif bagi sekolah, guru, dan siswa. Berdasarkan Uraian latar belakang, penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-book* Pada Materi *Microsoft Office* Pada Siswa Kelas XI ATP SMK Negeri 1 Jelai Hulu” dianggap penting untuk dilakukan. Media pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone Android* diharapkan mampu menjadi menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *E-book* diharapkan dapat memperluas referensi dalam pelaksanaan pembelajaran sistem komputer pada materi *Microsoft Office*. Selain itu, media ini dapat memberikan alternatif yang menarik dan bermanfaat bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Bagi siswa, media ini mempermudah akses materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka mendorong terciptanya pembelajaran mandiri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, permasalahan utama yang dapat dirumuskan adalah: “Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *E-book* pada materi *Microsoft office* pada siswa kelas

XI ATP di SMK Negeri 1 Jelai Hulu?” Untuk mempersempit ruang lingkup penelitian dan memastikan fokus yang jelas, masalah tersebut kemudian dirinci menjadi beberapa sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *E-book* Materi *Microsoft Office* Pada siswa Kelas XI ATP Di SMK Negeri 1 Jelai Hulu?
2. Bagaimanakah Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *E-book* Materi *Microsoft Office* Pada Siswa Kelas XI ATP Di SMK Negeri 1 Jelai Hulu?
3. Bagaimanakah Respon Siswa Kelas XI ATP Di SMK Negeri 1 Jelai Hulu Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *E-book* Materi *Microsoft Office*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi proses pengembangan media pembelajaran berbasis *E-book* materi *Microsoft Office* pada siswa kelas XI ATP di SMK Negeri 1 Jelai Hulu. Pengembangan tersebut dirancang dengan tujuan khusus untuk:

1. Media Pembelajaran Berbasis *E-book* Materi *Microsoft Office* Pada siswa Kelas XI ATP Di SMK Negeri 1 Jelai Hulu.
2. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *E-book* Materi *Microsoft Office* Pada siswa Kelas XI ATP Di SMK Negeri 1 Jelai Hulu.
3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *E-book* Materi *Microsoft Office* Pada siswa Kelas XI ATP Di SMK Negeri 1 Jelai Hulu.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat-manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan yang berguna bagi kemajuan dunia Pendidikan, terutama dalam bidang teknologi informasi

dan komputer, secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis *E-book* materi *Microsoft Office* pada siswa kelas XI ATP SMK Negeri 1 Jelai Hulu. Selain itu, diharapkan Penelitian ini dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan Memanfaatkan *smartphone* dalam proses belajar, siswa dapat memperoleh pengalaman baru yang meningkatkan minat dan perhatian mereka dalam mempelajari materi *Microsoft Office*.

b. Bagi Guru

Diharapkan dengan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dan memperluas perspektif, guru mengenai alternatif media pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran mengenai *Microsoft Office*.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memperluas pengetahuan penulis dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih inovatif, kreatif, dan menarik.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk berupa media interaktif yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang menarik. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Pembelajaran berbasis *E-book*, yang di rancang khusus untuk Kelas XI ATP SMK Negeri 1 Jelai Hulu dengan menggunakan Aplikasi *canva*.
2. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini mencakup materi *Microsoft word, excel* dan *power point* untuk kelas XI ATP di SMK Negeri 1 Jelai Hulu untuk mendukung siswa dalam pembuatan laporan kegiatan magang.

3. Desain media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbentuk media berbasis *E-book*, yang mencakup beberapa elemen berikut:
 - a. *Image*
 - b. Teks
 - c. Video
4. Komponen-komponen yang terdapat dalam media pembelajaran ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam mempelajarinya, karena sifat media ini menarik dan mudah dipahami.
5. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan materi yang menarik serta terdapat evaluasi berupa soal Latihan ganda.
6. Media ini dapat berfungsi secara optimal pada perangkat *smartphone* android maupun iOS maupun perangkat computer, Pada perangkat android *e-book* ini bisa diakses mulai dari tipe android 5.0, sedangkan pada perangkat iOS *e-book* sudah mulai bisa di akses pada iOS 12 ke atas, dan pada perangkat computer/laptop *e-book* ini bisa diakses pada windows 7 atau macOS Yosemite ke atas.

F. Definisi Operasional

Penelitian ini memberikan penjelasan mengenai makna istilah-istilah yang digunakan, guna menghindari kesalahpahaman dalam pemahaman tentang konsep-konsep yang diterapkan dalam penelitian ini:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan secara terencana, terarah, sistematis, dengan tujuan untuk menciptakan dan menyempurnakan suatu produk agar lebih bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses ini mencakup tahapan kajian kebutuhan, perancangan, uji coba langsung pada lingkungan penggunaan yang sesuai, serta revisi produk berdasarkan hasil uji coba. Pengembangan juga mencakup penerjemahan rancangan menjadi bentuk produk nyata yang dapat digunakan secara fungsional dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana, alat, atau teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi, materi, atau pesan pembelajaran secara verbal maupun nonverbal. Media ini berfungsi sebagai perantara komunikasi antara pendidik dan peserta didik, dengan tujuan untuk memudahkan pemahaman, meningkatkan interaksi, minat, perhatian, serta motivasi belajar siswa.

3. *E-book*

E-book adalah sebuah buku versi digital yang dapat dibaca melalui perangkat elektronik seperti komputer maupun *smarphone*. Selain itu *E-book* juga merupakan perangkat lunak yang menyajikan berbagai kebutuhan agar mempermudah penggunaan untuk mengembangkan media pembelajaran.

4. *Microsoft office*

Microsoft Office adalah paket perangkat lunak aplikasi perkantoran yang digunakan untuk mengelola, mengolah, dan menyajikan data dalam berbagai bentuk. Perangkat lunak ini mencakup aplikasi-aplikasi seperti pengolah kata, pengolah angka, dan pembuat presentasi, yang berfungsi dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. *Microsoft Office* digunakan dalam pembelajaran untuk membantu siswa membuat dokumen, menyusun data, menyusun presentasi, serta melakukan komunikasi digital secara efektif.