

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi pada saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, perkembangan teknologi dapat dilihat dari banyaknya penemuan maupun inovasi yang berkembang saat ini. Menurut Simon (Rogatina, 2017:23) teknologi adalah suatu disiplin rasional yang dirancang untuk menyakinkan penguasaan dan aplikasi ilmiah. Penemuan maupun inovasi teknologi telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, budaya, seni mau pun pendidikan.

Teknologi di bidang pendidikan memiliki Teknologi pembelajaran yang terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman (Jamun, 2018). Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering jumpai adanya pemanfaatan dari perkembangan Teknologi dalam dunia pendidikan. Pendidikan semakin berkembang ditunjang dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Ada beberapa contoh teknologi di dunia pendidikan yaitu proyektor, tablet, laptop dan komputer.

Pendidikan Merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (undang undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional). Pengertian pendidikan demikian menyimpan makna bahwa pendidikan berusaha untuk menciptakan warga negara yang bertaqwa, berakhlak dan terampil. Dalam pencapaian tersebut, diselenggarakan serangkaian kegiatan pembelajaran baik yang sifatnya formal maupun nonformal dengan berbagai jenjang. Mulai dari pendidikan usia dini sampai pendidikan perguruan tinggi. Dimana pendirinya dilakukan oleh negara maupun swasta dengan tujuan untuk memberikan pengajaran, mengelola, dan mendidik siswa melalui

bimbingan yang diberikan oleh para pendidik atau guru. Guru adalah seorang pendidik yang mendidik, mengajarkan suatu ilmu, membimbing, melatih, memberikan penilaian, evaluasi serta memfasilitasi proses peralihan ilmu pengetahuan dari sumber belajar ke siswa, hal tersebut merupakan upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam lingkup pendidikan.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Wahid 2018:2) Beberapa contoh program pembelajaran berbasis komputer seperti *e-learning*, *e-education*, *e-library*, *e-laboratory*, dan sebagainya menawarkan inovasi dan kemudahan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Berbagai macam pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan ini bertujuan agar proses pembelajaran terlaksanakan lebih optimal, interaktif, efektif dan efisien sehingga mutu pendidikan dapat lebih meningkat.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dalam arti sebagai perantara/sarana/alat untuk proses belajar mengajar (Hasan 2021:7). media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Oleh sebab itu pendidikan akan lebih baik dengan adanya media pembelajaran. Banyak sekali contoh media pembelajaran selain Flipbook yaitu Power Point (PPT), Android Studio, Adobe Flash. Peneliti memilih media pembelajaran Flipbook karena media pembelajaran flipbook Kelebihan media pembelajaran flipbook dari pada media lainnya yaitu sangat efektif dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakan flipbook dan karena flipbook berbentuk website jadi tidak mempengaruhi kapasitas memori Smartphone siswa. Dan Flipbook ini bersifat online karena didalam flipbook terdapat evaluasi pembelajaran yang dimana evaluasi pembelajaran tersebut menggunakan quizizz.

*Flipbook* adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk memodifikasikan *file* PDF (*portable document format*) kehalaman bolak balik publikasi digital. Aplikasi ini dapat mengubah tampilan *file* PDF menjadi seperti sebuah buku sungguhan, pembuatan buku elektronik dengan aplikasi ini sangatlah mudah. Tak hanya itu *flipbook* juga dapat membuat *file* PDF menjadi seperti sebuah majalah digital, *flipbook* katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lainnya. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, tampilan media akan lebih variatif tidak hanya teks, gambar, suara dan video juga bisa disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik (Ramdiana, 2013).

Aplikasi yang digunakan untuk membuat *flipbook* yaitu aplikasi *flip buider*, dimana perangkat lunak ini dirancang untuk memodifikasikan *file* PDF (*Portable Dokument Format*) kehalaman bolak balik publikasi digital. Aplikasi ini dapat mengubah tampilan *file* PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah modul sungguhan, pembuatan *flipbook* dengan aplikasi ini sangatlah mudah. Menurut Mudinillah (2021: 104) Aplikasi ini menyediakan “ratusan *template* pra-desain yang menakjubkan, pilihan *template* pra-desain yang menakjubkan, pilihan *template* dalam brosur atau katalog digital serta memiliki efek interaktif dengan menambahkan video YouTube, gambar, dan *hyperlink*. Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan sangat cocok untuk praktis Pendidikan, karena bisa membuat semua buku menjadi elektronik atau *e-book* dengan menambahkan fitur-fitur yang diinginkan seperti video, audio, teks, animasi, shapes serta bisa memasukan *link* yang dibuat pada quizizz. *Publish* aplikasi ini bisa langsung digunakan ke website dalam format HTML5 dan bisa juga dalam format Exe”

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Nanga Pinoh, pada hari Rabu 9 Maret 2022. Diperoleh bahwa siswa masih kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dikarenakan beberapa faktor, masih kurangnya media pembelajaran tambahan sebagai media belajar mandiri diluar pembelajaran sekolah, buku paket yang disediakan disekolah sangat terbatas penggunaannya dan hanya bisa

digunakan di lingkungan sekolah, Selain buku paket yang disediakan dari sekolah, siswa diharapkan memiliki catatan dalam buku tulis masing-masing, akan tetapi masih banyak siswa yang tidak memiliki catatan dikarenakan siswa malas untuk mencatat, tidak banyak siswa mampu membeli buku paket sehingga pada waktu ulangan akan tiba siswa tersebut kebingungan untuk mencari sumber dan bahan untuk belajar dan permasalahan lainnya adalah Kurangnya Minat baca siswa. dan juga berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan dan informasi yang penulis dapatkan di SMK Negeri 1 Nanga Pinoh bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu atau sebagai penunjang proses pembelajaran yang efektif dan menarik. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* agar menjadi penunjang atau sebagai pendukung pembelajaran. Siswa dapat menggunakan media *flipbook* ini luar jam pelajaran, dan siswa dapat menggunakan *flipbook* ini kapan dan dimanapun, melalui *smartphone* masing-masing yang terhubung dengan koneksi internet, sehingga siswa bisa mengulang kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya oleh guru dan fasilitas disekolah sangat mendukung yang dimana terdapat 2 laboratorium dan ada disediakan koneksi internet (wifi).

Oleh karena itu Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* yang merupakan pengembangan dari *ebook* sebagai salah satu alternatif untuk memudahkan proses belajar mengajar simulasi dan komunikasi digital terkhususnya pada materi logika dan algoritma. selain itu siswa juga tidak menyalahgunakan *smartphone* yang dimilikinya dan dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan peneliti mengambil judul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Nanga Pinoh” untuk penelitian ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, adapun masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan *Flipbook* pada Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Di SMK Negeri 1 Nanga Pinoh?
2. Bagaimana kelayakan media *Flipbook* dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Di SMK Negeri 1 Nanga Pinoh?
3. Bagaimana respon siswa setelah di implementasikan media *Flipbook* dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Di SMK Negeri 1 Nanga Pinoh?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang dipaparkan pada rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pengembangan media *Flipbook* pada Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital
2. Kelayakan media *Flipbook* pada Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital
3. Respon siswa setelah di implementasikan media *Flipbook* pada Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Bagi pembaca, dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan tentang dunia pendidikan
  - b. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam pengembangan penelitian selanjutnya khususnya tentang pengembangan media pembelajaran *flipbook*

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan variasi dalam memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih bervariasi sebagai sarana belajar siswa.

### b. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan hal baru dalam belajar menggunakan *smartphone* sehingga memotivasi siswa dalam meningkatkan kualitas dan respon belajar menjadi lebih baik

### c. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi kepada mahasiswa yang ingin menggunakan metode penelitian *research and development (R&D)* mengenai penggunaan media pelajaran *flipbook*

### d. Mahasiswa

Penelitian ini sebagai bahan untuk membantu mahasiswa menyelesaikan penelitian, mahasiswa mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran tersebut sehingga mudah diterapkan ketika menjadi seorang pendidik

## E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk perangkat lunak (*software*) berupa aplikasi dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran berupa halaman web yang diakses dengan menggunakan internet secara *online*
2. Mengakses media pembelajaran secara *online* dapat menggunakan *Link*
3. Dikembangkan menggunakan *Flip pdf*
4. Tampilan antar muka dapat *potraits* maupun *landscape* sehingga mudah digunakan

5. Media juga dapat diakses melalui laptop maupun komputer
  6. Bersifat *responsive* dan dapat menyesuaikan rasio layar *smartphone*
- Keistimewaan Media pembelajaran *Flipbook* berbasis android dengan media yang lain :
- a. Flipbook merupakan aplikasi Software dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital. flipbook dapat menyisipkan gambar, grafik, suara dan link. Inilah yang membuat media ini dapat menarik bagi siswa nantinya
  - b. Setelah e-book dari flipbook selesai, peneliti mengirim Link yang nantinya akan dapat diakses oleh siswa dengan *smartphone* nya masing-masing, inilah keistimewaan dari media pembelajaran *Flipbook*
  - c. Siswa dapat mudah tertarik untuk belajar, bukan hanya diruang kelas, tetapi diluar lingkungan sekolah, efisien, tidak bosan, tampilan yang menarik, siswa memiliki pengalaman dari media, baik untuk belajar mandiri, sedangkan media lain untuk pembelajaran hanya terfokus pada buku paket/pdf dan pembelajaran tidak dikembangkan dengan teknologi, pembelajaran menjadi bosan dan kaku.

## **F. Definisi Operasional**

Definisi Operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

### **1. Pengembangan ADDIE**

Pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) model ADDIE adalah desain model yang berbentuk siklus sistematis dan terdiri dari 5 tahapan. Adapun tahapan ADDIE adalah *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi).

### **2. Media pembelajaran**

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flipbook* pada materi Aplikasi Pengolah Kata yang disesuaikan dengan

dengan bahan ajaran sekolah SMK Negeri 1 Nanga Pinoh, yang dimana media tersebut digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan pemahaman mengenai materi yang dipelajari dengan menggunakan system berbasis android untuk mendukung materi pembelajaran kepada siswa. Dalam Penelitian ini *smartphone* merupakan perangkat bergerak layar sentuh seperti *smartphone* untuk menunjang proses pembelajaran. Bahan ajar dengan aplikasi *flipbook* membuat tampilan lebih menarik karena dapat membuka setiap halaman menjadi layaknya buku pada sebuah komputer sehingga memberikan efek dinamis.