

BAB I

RENCANA PENELITIAN

A. Latar Belakang

Berkembangnya era moderensasi disekitar kita membawa berbagai macam dampak baik, yang mana kemajuan ini berkembang diberbagai bidang, Mulai dari bidang informasi sosial hingga pendidikan. Seiring kemajuan era moderensasi tersebut, mayarakat mulai merasakan manfaat dari teknologi dan menggunakannya untuk melakukan kegiatan sehari-hari yang dapat meringankan pekerjaan. Masyarakat juga mulai mengembangkan teknologi yang sudah ada agar manfaatnya lebih maksimal, sehingga teknologi tersebut mulai berkembang dengan berjalannya waktu dan keberadaannya memiliki peran yang penting.

Perkembangan teknologi yang memilki peran baik itu mulai berkembang diberbagai bidang, dari bidang industri, perkantoran, toko hingga pendidikan penerapan teknologi ini dirasakkan lebih tepat dalam membantu pekerjaan manusia, selain itu juga lebih hemat, praktis dan tepat dirasakan langsung dampak positifnya, dibidang pendidikan. Penerapan teknologi ini dapat membantu proses mengajar penilaian dan juga dimamfaatkan untuk mengelola dan mengatur sistem administrasi sekolah. Dengan media yang ada pelaksanaan akan menjadi lebih ringan dan cepat.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah dalam bidang belajar mengajar yaitu proses penyampaian materi oleh guru kepada siswa dimana dengan penerapan teknologi ini guru menfaatkan media interaktif seperti teks dan gambar yang dikemas dalam sebuah program yang ringkas sehingga siswa dapat lebih mudah menangkap materi yang disampaikan. Selain dimanfaatkan dalam media pembelajaran, teknologi dibidang pendidikan ini juga hadir dalam bentuk buku digital dan sebagainya.

Teknologi dalam dunia pendidikan menurut sumber media informasi juga dijadikan sebagai sumber belajar, baik sebagai sumber belajar untuk siswa atau sumber belajar kepada masyarakat umum. Dengan teknologi ini sumber belajar

yang ada dapat diterima dengan cepat dan mudah sehingga apa yang dipelajari dapat tersampaikan. Sumber belajar dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media dari sekolah kepada siswa atau sebagai media pembelajaran kepada masyarakat umum.

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, prasaan perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Batasan ini untuk luas dan mendalam mencakup pengertian sumber belajar, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Menurut Briggs (1979:19) media pembelajaran sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti: film, video, buku elektronik dan sebagainya. Buku elektronik atau *E-Book* bukanlah sebuah teknologi baru melainkan sudah lama dikenal sebagai salah satu bagian dari perkembangan teknologi.

Seperti halnya musik digital yang lebih awal populer, buku digital sedang mengalami perkembangan pada saat ini. Transisi dari pengguna buku fisik ke buku digital yang sering terjadi kedepannya akan memiliki dampak pada perpustakaan. Buku digital memiliki beberapa kelebihan yang tidak didapati pada buku fisik. Jika diterapkan di perpustakaan, buku digital tidak mengalami kerusakan yang sering terjadi pada buku fisik, hal ini berdampak positif untuk menjaga buku-buku lama dan kerusakan pada saat meminjam. Buku elektronik juga dapat diterapkan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dikelas.

Dengan perkembangan teknologi yang sangat modern ini sudah banyak sekali pengembangan buku elektronik, namun sebagian dari buku elektronik masih sangat standar. Padahal jika buku elektronik ini berkembang dengan desain yang menarik maka akan sangat membantu dalam proses belajar mengajar karna mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari materi, karna buku elektronik atau *E-Book* sangat mudah diakses, bisa melalui komputer atau perangkat lain seperti *smartphone*. Buku elektronik atau *E-Book* memiliki beberapa kelebihan seperti mudah diakses, penggunaan yang sangat

sederhana dan modern. Meskipun memiliki banyak kelebihan namun *E-Book* masih belum digunakan di SMPN 2 Ngabang hal ini disebabkan kurang proses pengembangan media pembelajaran pada SMPN 2 Ngabang.

Hasil observasi penelitian Di SMPN 2 Ngabang yang beralamat di jalan, Pangeran Cinata No.49 desa raja, Kec. Ngabang, Kab. Landak, Prov. Kalimantan Barat. Kepala sekolah ELIA,S.Pd. sekolah tersebut terakreditasi A, Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka. Selama melaksanakan observasi langsung pada hari Rabu 1 Maret 2023 di sekolah tersebut masih menggunakan buku dan media seperti power point dan microsoft word dalam penyampaian materi.

Dalam proses belajar mengajar pun masih kurang, di sekolah tersebut juga memiliki Lab Komputer sendiri dan ruangan sangat memadai. Di sekolah tersebut memiliki 35 guru dan ruang kelas terdiri dari 22 seperti kelas 7 memiliki enam ruangan, kelas 8 memiliki delapan ruangan, dan kelas 9 memiliki delapan ruangan. Fasilitas lainnya yaitu ruang lab sebanyak 2 ruangan, Perpustakaan sebanyak 1 ruangan, UKS 1 ruangan, ruang pertemuan, ruangan olahraga, ruang osis, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang TU. didalam perpustakaan juga memiliki segudang buku yang bisa digunakan, didalam pelajaran perpustakaan masih diperlukan untuk suatu proses belajar mengajar dan siswa disuruh meminjamkan buku pada saat jam pelajaran, dan dikembalikan pada saat selesai pelajaran.

satu kelasnya terdiri dari ada yang 30 siswa dan ada juga yang 20an lebih siswa Selama proses didalam lab siswa diberikan penjelasan apa yang menjadi materi selanjutnya seperti membuat tabel siswa dibimbing untuk membuat tabel dan disuruh bertanya jika ada yang tidak dimengerti. Saat belajar mengajar ketentuan belajar dibagi menjadi 2 yaitu kelas dan lab didalam mata pelajaran tersebut untuk pembagian jadwal masuk lab itu ditentukan dengan bergiliran yaitu satu kali masuk lab dan selanjutnya masuk kelas, dimata pelajaran tik juga bisadiijinkan membawa *handphone* dengan syarat setelah pelajaran *handpone* dikumpulkan kepada guru yang mengajar tersebut.

Oleh karena itu peneliti berinisiatif untuk membuat media pembelajaran berbasis *E-Book* dengan menggunakan perangkat komputer dan android agar memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan dan bisa melanjutkan pemahaman materi di rumah. Dengan adanya aplikasi *E-Book* berbasis android ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa dan dapat meningkatkan nilai siswa sesuai dengan yang diharapkan.

Penggunaan *E-Book* sudah sangat marak dimasyarakat Indonesia karena dianggap murah dan mudah untuk didapatkan. Namun, selain memiliki kelebihan, *E-book* juga terdapat kekurangan yang harus diperhatikan sebagai diantaranya: 1. Kelebihan *E-Book* Menurut Ruddamayati, 2019:1998-2000. 1). *E-Book* lebih praktis dan mudah untuk dibawa kemana-mana. Selama manusia membawa perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, tablet dan lain-lain, sebagian manusia bisa membaca *E-Book* yang dapat tersedia ratusan didalamnya, sehingga dimanapun dan kapanpun manusia dapat membaca. 2). Ramah lingkungan buku cetak tentunya memerlukan pohon sebagai bahan dasar pembuatan kertas. 3). Tahan lama. *E-Book* adalah buku yang tahan lama bahkan dapat dikatakan abadi. Ia tidak akan mudah rusak dimakan usia. 4). *E-Book* mudah dalam pengadaan.

Pengandaan *E-Book* sangat mudah untuk membuat ribuan *copy E-Book* dapat dilakukan dengan mudah dan murah. 5). *E-Book* mudah didistribusikan *E-Book* dapat menggunakan media elektronik seperti internet. 2. Kekurangan *E-Book*. 1). Tidak bisa dipegang: memang sebagian besar orang lebih suka yang ringkas. Namun, beberapa orang lebih suka memegang buku ketimbang gadget dan ini tidak bisa diberikan oleh *E-Book*. 2). Ukuran huruf lebih kecil: pada umumnya ukuran huruf pada *E-Book* cenderung lebih kecil dibanding pada buku cetak, apalagi bila membentuknya di ponsel. 3). Membuat mata cepat lelah: ketika membaca *E-Book*, cahaya dari penerang ponsel atau perangkat genggam lainnya akan membuat mata cepat lelah. Penggunaan jangka panjang bisa menyebabkan kerusakan pada mata, misalnya mata minus.

Mempertimbangkan masalah atau latar belakang dalam penelitian ini, Penelitian tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Book* Pada Materi Microsoft Word Kelas VII Di SMPN 2 Ngabang "

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "bagaimana pengembangan *E-Book* pada SMPN 2 Ngabang"

1. Bagaimana pengembangan media *E-Book* pada materi Microsoft word kelas VII di SMPN 2 Ngabang?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *E-Book* pada materi Microsoft word kelas VII di SMPN 2 Ngabang?
3. Bagaimana respon pengguna setelah menggunakan media *E-Book* pada materi Microsoft word kelas VII di SMPN 2 Ngabang?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan media *E-Book* pada SMPN 2 Ngabang.

Adapun sub-sub tujuan penelitian ini mengetahui:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *E-Book* pada materi Microsoft word kelas VII di SMPN 2 Ngabang.
2. Kelayakan media *E-Book* pada materi Microsoft word kelas VII di SMPN 2 Ngabang.
3. Respon pengguna setelah menggunakan media *E-Book* pada materi Microsoft word kelas VII di SMPN 2 Ngabang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini akan memperkaya dan menambah wawasan bagi peneliti khususnya bagi para pembaca.

- b. Hasil penelitian bisa dijadikan referensi bagi peneliti lainnya, yang tentunya melakukan penelitian *R&D* itu sendiri,

2. Manfaat Praktis

Secara umum teoritis penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan menambah wawasan umum tentang media pengembangan *E-Book* berbasis android.

a. Bagi Pengguna

Agar mengenal dengan baik materi yang akan dipelajari, sehingga menarik minat siswa.

b. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, penelitian mendapatkan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran *E-Book* berbasis android.

c. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi, terutama untuk mahasiswa yang ingin melakukan penelitian menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk *E-Book* yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi android dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar yang menarik.

Untuk spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Materi dalam media ini adalah materi pengenalan perangkat lunak pengolah kata (Microsoft word) pada kelas VII SMPN 2 Ngabang.
2. Program yang digunakan oleh peneliti adalah Kodular App.
3. Media dikembangkan dengan Kodular App agar media *E-Book* dapat dibuka dengan aplikasi *nox*, *bluestac*, maupun android dapat menjalankan media tersebut.
4. Media ditekankan pada aplikasi dengan adanya gambar-gambar yang terdapat didalamnya supaya lebih mudah dipahami dan mudah untuk disampaikan.

5. Media presentasi dikembangkan dalam penelitian ini adalah media berbasis *E-Book*, sehingga penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan perangkat seperti:
 - a. Smartphone, laptop, *notebook*, atau komputer.
 - b. Media berbentuk Apk
 - c. Menggunakan *RAM* minimal 2 GB.
6. Versi android yang digunakan dari versi 2.3 sampai 9.0 Pie.
7. Terdapat materi dan soal Latihan

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran pada istilah–istilah yang terdapat dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan-batasan dari istilah tersebut. Adapun istilah yang perlu dijelaskan pengertiannya secara operasional adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik

2. *E-Book*

E-Book adalah suatu buku yang bentuknya digital atau elektronik dimana biasanya berisi informasi atau panduan. Buku elektronik ini hanya bisa dibuka dan dibaca melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, dan *smartphone*.

3. Android

Android adalah sistem operasi berbasis *linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet.

4. Materi Microsoft word

Microsoft word adalah perangkat lunak pengolah kata andalan Microsoft. Pertama diterbitkan pada 1983 dengan nama *multi-tools* word untuk *linux*, versi-versi lainnya kemudian dikembangkan untuk berbagai sistem operasi, misalnya DOS, *Apple*, *Macintosh*, *SCO UNIX*, *OS/2*, DAN *Microsoft Windows*.

5. Kodular

Kodular adalah situs web yang menyediakan *tools* yg menyerupai *Mid App Inventor* untuk membuat aplikasi android dengan menggunakan *block programming*.