

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Keterbatasan interaktivitas buku konvensional cenderung bersifat statis dan tidak interaktif. Siswa hanya dapat membaca teks yang disajikan dalam buku tanpa adanya fitur interaktif seperti audio, video, atau konten multimedia lainnya. Hal ini dapat mengurangi keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran. Buku konvensional terbatas pada bentuk fisiknya, yang membatasi aksesibilitas siswa terhadap materi pembelajaran. Siswa perlu memiliki buku fisik yang sama untuk mengakses konten, dan ini dapat menjadi kendala jika buku tersebut sulit diperoleh atau mahal. Buku konvensional memiliki batasan fisik dalam hal ukuran, berat, dan kemudahan dibawa. Hal ini dapat membatasi kemampuan siswa untuk membawa banyak buku sekaligus, membagi buku dengan teman, atau membawa buku ke mana pun mereka pergi. Selain itu, buku konvensional juga tidak memberikan kemudahan dalam melakukan pencarian cepat atau navigasi ke bagian-bagian tertentu dalam buku. Produksi buku konvensional melibatkan penggunaan sumber daya alam seperti pohon dan air. Selain itu, proses manufaktur dan distribusi buku konvensional juga dapat berdampak negatif pada lingkungan. Dalam era yang semakin peduli terhadap keberlanjutan, aspek ini menjadi pertimbangan penting dalam pemilihan media pembelajaran.

Penggunaan buku konvensional cenderung mendorong model pembelajaran yang terpusat pada guru. Guru berperan sebagai sumber utama informasi, sedangkan siswa menjadi penerima pasif yang hanya menerima pengetahuan dari buku dan penjelasan guru. Hal ini dapat mengurangi keterlibatan dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Buku konvensional tidak menyediakan kegiatan interaktif yang merangsang keterlibatan siswa secara aktif. Hal ini dapat membatasi kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata dan berinteraksi dengan sesama siswa. Buku konvensional tidak menyediakan pengukuran dan umpan balik yang langsung dalam pembelajaran. Siswa sering kali harus menunggu hingga diberikan tugas atau ujian tertulis untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa. Kurangnya umpan balik langsung

dapat memperlambat proses pembelajaran dan menghambat pemahaman yang efektif.

Electronic book atau Media digital merubah penggunaan elemen menjadi multimedia seperti audio, video, animasi, dan grafik interaktif. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Mereka dapat mengakses konten yang kaya dan beragam yang membantu memperjelas konsep-konsep yang kompleks. Media digital menyediakan kemampuan untuk mengukur dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Sistem pembelajaran digital dapat memberikan penilaian otomatis, mengikuti kemajuan siswa, dan memberikan umpan balik instan. Ini membantu siswa memantau progres, mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, dan meningkatkan pemahaman siswa secara keseluruhan. Kelebihan *e-book* dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, laptop, tablet, atau ponsel pintar. Siswa dapat mengaksesnya di mana saja dan kapan saja. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, baik di sekolah maupun di luar kelas. *E-book* dapat menyediakan sumber daya tambahan yang beragam untuk memperkaya konten pembelajaran. Mereka dapat mencakup tautan ke sumber daya online, artikel, jurnal, dan materi pendukung lainnya. Hal ini membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih luas dan memperdalam topik yang diminati.

Peran media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis. Yang pertama, media digunakan sebagai alat bantu pengajaran, biasanya media digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan konsep kepada siswa. Yang kedua, media digunakan sebagai bagian dari sistem pembelajaran itu sendiri. Media digunakan untuk memfasilitasi proses belajar siswa, menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat mereka. Media berbasis teknologi juga dapat memainkan peran penting dalam peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan media berbasis teknologi, pembelajaran dapat menjadi lebih beragam dalam hal komunikasi, metode, dan daya tarik (Nurkamilah, S, Putri, D. I., & Muthmainnah, R. I., 2020:340).

Saat ini media pembelajaran yang digunakan oleh guru SMK Ksatria masih menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan buku konvensional atau modul. Setelah melakukan pengamatan disekolah, dan juga

wawancara dengan bapak Adam Rifki Lusandi S.Pd. selaku ketua program keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ), bahwa sesuai dengan data yang diberikan oleh pengajar pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan khususnya materi *Management bandwidth* dari seluruh siswa kelas 12 TKJ hanya 70% siswa yang memiliki nilai diatas (Kriteria Ketuntasan Maksimal) KKM dan 30% siswa kelas 12 tkj memiliki nilai kurang dari KKM, hal ini disebabkan penggunaan buku konvensional yang menjadikan inti dari permasalahan karena buku konvensional cenderung membosankan, maka dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media ajar yang lebih interaktif agar materi yang disampaikan guru dapat dipahami oleh siswa dan menjadikan siswa lebih termotivasi untuk mendapatkan nilai di atas rata-rata. Oleh karena itu dengan media pembelajaran berbasis *e-book* diharapkan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang dijelaskan oleh guru karena kemudahan menggunakan *e-book* bisa di akses kapan saja dan dimana saja. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan tersebut maka di lakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Belajar *E-book* Berbasis Flip Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Kelas XII SMK Ksatria Menggunakan Metode Luther-Sutopo”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Siswa cukup sulit dalam mempelajari mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan pada materi *Management Bandwith*.
2. Tidak semua siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap materi *Management Bandwidth*.
3. Diperlukan media ajar interaktif selain buku konvensional di mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan.
4. Siswa membutuhkan media ajar interaktif agar lebih memahami materi pelajaran *Management Bandwidth*.

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk menjaga agar tidak berkembangnya suatu permasalahan dan keterbatasan waktu yang ada, maka penulis melakukan pembatasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SMK Ksatrya Kelas XII pada mata pelajaran Administrasi Infrstruktur Jaringan.
2. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* Luther-Sutopo.
3. Penelitian diproyeksikan menghasilkan media pembelajaran berupa *e-book* interaktif online berbasis flip.
4. Materi dibuat menggunakan Canva yang akan diterapkan menjadi sebuah *E-book*.
5. Materi dibuat berdasarkan kondisi atau kebutuhan mata pelajaran Administrasi Infrstruktur Jaringan materi *Management Bandwidth* di SMK Ksatrya.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan proses latar belakang identifikasi, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan Media Belajar *e-book* interaktif Online Berbasis Flip Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrstruktur Jaringan Kelas XII SMK Ksatrya Menggunakan Metode Luther-Sutopo”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran *e-book* interaktif yang diterapkan pada mata pelajaran Administrasi Infrstruktur Jaringan untuk bahan ajar kelas XII TKJ SMK Ksatrya.

1.6. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran *e-book* interaktif diharapkan dapat membantu peserta didik agar lebih mudah memahami saat proses belajar.
2. Diharapkan dapat meningkatkan minat belajar bagi siswa pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK Ksatrya
3. Diharapkan *e-book* yang dibuat tidak hanya digunakan sebagai pembelajaran oleh pengajar dan pembimbing, akan tetapi juga dapat dilakukan secara pribadi oleh pengguna. Diharapkan *e-book* ini dapat membantu pengguna atau siswa dalam pembelajaran secara mandiri.

