

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar belakang Masalah

Sejak lama buku konvensional telah menjadi salah satu media utama dalam proses pembelajaran. Buku-buku cetak memiliki sejarah yang panjang dalam menyampaikan pengetahuan, informasi, dan pembelajaran kepada generasi-generasi sebelum era digital. Buku konvensional memiliki beberapa keunggulan yang telah terbukti seiring waktu. Buku konvensional tidak memerlukan akses ke teknologi atau koneksi internet, buku konvensional tetap menjadi sumber pengetahuan yang penting. Namun, buku konvensional juga memiliki beberapa keterbatasan. Mereka memiliki keterbatasan dalam hal penyajian multimedia dan interaktivitas. Sementara itu, dalam era digital, aksesibilitas terhadap informasi dan kemampuan untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran menjadi semakin penting. Oleh karena itu, perkembangan media ajar pada era digital telah memberikan peluang baru dalam memperkaya pengalaman pembelajaran dan memenuhi kebutuhan belajar yang beragam.

Perkembangan media ajar pada era digital telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, terutama internet, telah membawa dampak revolusioner dalam cara kita belajar dan mengakses informasi. *Aksesibilitas* yang cepat dan luas terhadap sumber daya pembelajaran secara online telah memberikan peluang yang tak terbatas bagi siswa dan guru. Media ajar digital memberikan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan adaptif, dengan menggunakan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan simulasi. *Fleksibilitas* waktu dan tempat juga menjadi lebih memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan memanfaatkan sumber daya pembelajaran dari mana saja dan kapan saja.

Media belajar *interaktif* telah menjadi bagian dari perkembangan pendidikan pada era digital. Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran, kebutuhan akan media yang tidak hanya menyajikan informasi secara pasif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa menjadi semakin penting. Fungsi media

pembelajaran menurut Arsyad (2014:19) adalah “sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media belajar interaktif Membantu siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, baik melalui simulasi, permainan edukatif, latihan interaktif, atau elemen-elemen multimedia lainnya. Melalui pengalaman belajar yang praktis dan langsung siswa dapat secara aktif eksplorasi, berpartisipasi, dan memahami konsep secara mendalam. Dalam lingkungan yang menarik dan menantang, media belajar interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa. media belajar interaktif memberikan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran

*E-Book interaktif* telah menjadi salah satu inovasi yang signifikan dalam dunia pendidikan pada era digital. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, tradisi buku konvensional telah bertransformasi menjadi format digital yang interaktif dan dinamis. *E-Book interaktif* memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih bervariasi dan mudah dipahami oleh siswa melalui berbagai komponen yang dapat diintegrasikan ke dalam *E-Book* , seperti gambar, audio dan video pembelajaran, sehingga lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga memberikan efek pada keberhasilan belajar siswa (Suryani, W & Sukarmin (2013:55) , *E-Book interaktif* telah menjadi sarana yang inovatif dan efektif untuk pembelajaran dalam era digital. Dengan memadukan keunggulan buku cetak tradisional dengan kemampuan teknologi digital, *E-Book interaktif* memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dalam dunia yang terus berkembang, *E-Book interaktif* menjadi alternatif yang menarik dan relevan dalam pendidikan.

Setelah melakukan pengamatan di sekolah dan wawancara dengan Bapak Adam Rifki Lusandi, S.Pd. selaku Kepala Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Saat ini media pembelajaran yang digunakan oleh Guru SMK Ksatria masih menggunakan buku konvensional atau modul pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan khususnya materi tentang mengevaluasi dan mengkonfigurasi FTP server. Dari seluruh siswa kelas XI TKJ hanya 60% siswa yang mendapatkan nilai diatas kkm dan 40% mendapatkan nilai dibawah kkm. Hal

ini disebabkan terbatasnya media ajar yang masih menggunakan buku atau modul yang membuat peserta didik merasa bosan dan kesulitan memahami materi. Setelah berdiskusi dengan Bapak Adam Rifki Lusandi, S.Pd melalui hasil wawancara didapatkan kesimpulan bahwa siswa kelas XI TKJ SMK Ksatria sulit memahami dan mengingat materi yang disampaikan dengan menggunakan buku konvensional maka dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran berbasis E-Book Interaktif yang dapat membantu siswa agar mempermudah dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan selain itu peran media pembelajaran berbasis *E-Book Interaktif* dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Belajar Berbasis *E-Book Interaktif* Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Untuk Kelas XI TKJ SMK Ksatria Menggunakan Metode Luther-Sutopo”

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari judul dan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada, yaitu:

1. Keterbatasan buku konvensional dalam penyajian multimedia dan interaktivitas di SMK Ksatria
2. Penggunaan media pembelajaran yang masih mengandalkan buku konvensional atau modul di SMK Ksatria.
3. Siswa sulit memahami materi mata pelajaran Administrasi sistem Jaringan pada materi mengevaluasi dan mengkonfigurasi FTP Server.
4. Siswa Membutuhkan media ajar interaktif agar lebih mudah memahami materi pelajaran mengevaluasi dan mengkonfigurasi FTP Server.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini mencakup :

1. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan kelas XI SMK Ksatria
2. Penelitian diproyeksikan menghasilkan media pembelajaran berupa E-

book interaktif.

3. Materi dibuat menggunakan Canva yang akan diterapkan menjadi sebuah E-book.
4. Materi dibuat berdasarkan kondisi atau kebutuhan mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan khususnya FTP Server.
5. Penelitian ini mencakup materi mengevaluasi dan mengkonfigurasi FTP Server pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan yang diajarkan di SMK Ksatrya
6. Penelitian ini menggunakan metode Luther-Sutopo

#### **1.4. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis E-book untuk mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan di SMK Ksatrya dengan metode Luther-Sutopo”

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis E-book yang dapat diterapkan pada materi Mengevaluasi dan Mengkonfigurasi FTP Server pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan untuk Bahan Ajar Kelas XI TKJ SMK Ksatrya.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

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

1. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses Pembelajaran di SMK Ksatrya
2. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan produktifitas kegiatan belajar mengajar di jurusan TKJ (Teknik Komputer Jaringan) di SMK Ksatrya
3. Penelitian yang dihasilkan dapat menjadi rujukan atau sumber referensi untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut