

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di era globalisasi seperti sekarang ini dimana teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bermanfaat dan mempermudah berbagai kegiatan pembelajaran. Komputer yang awalnya hanya terbatas untuk kegiatan administrasi, sekarang telah banyak dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dalam bidang pendidikan. 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.

Pendidikan adalah suatu proses menumbuh kembangkan eksistensi peserta didik yang bermasyarakat, membudaya, dalam tata kehidupan yang berdimensi local, nasional, dan global, atau suatu proses pencapaian tujuan, artinya berupa serangkaian kegiatan yang bermula dari kondisi-kondisi aktual dari individu yang diharapkan. Oemar Hamalik (2001:79) menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya, dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan berfungsi dalam kehidupan bermasyarakat”.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah perlu dirancang dengan baik agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Kurikulum sebagai perangkat perencanaan proses pembelajaran merupakan acuan dalam kegiatan pembelajaran. Kurikulum memuat pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi terlaksananya kegiatan pembelajaran yang

dinamis dan menyenangkan. Kurikulum juga menunjang peserta didik untuk dapat belajar dengan baik, tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di luar kelas.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang tepat adalah bagaimana agar pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik siswa maupun materi pembelajaran untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, seorang guru harus mampu untuk memilih media pembelajaran yang tepat guna mendukung proses pembelajaran yang diampu.

Salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media *Flipbook*. Berdasarkan empat tingkatan (level) penelitian dan pengembangan, penelitian ini termasuk dalam level ke-4 (empat) yaitu meneliti dan menciptakan produk baru. Produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran *Flipbook* dengan materi Fungsi dan Proses kerja TIK dimana materi ini sudah sesuai dengan materi ajar di sekolah, dan materi ini pun bersifat teori. *Flipbook* adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi *file* PDF (*Portable Document Format*) ke halaman bolak-balik publikasi digital. Aplikasi ini dapat mengubah tampilan *file* PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku sungguhan, pembuatan buku elektronik dengan aplikasi ini sangatlah mudah. Tak hanya itu, *flipbook* juga dapat membuat *file* PDF menjadi seperti sebuah majalah-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 bias disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan

lebih menarik (Ramdania, 2013). Pembelajaran dengan menggunakan media *Flipbook* ditujukan sebagai alat untuk menunjang proses pembelajaran dimana siswa dapat mengulang kembali materi atau pembelajaran yang diajarkan disekolah. Pembelajaran menggunakan *Flipbook* dapat membuat siswa untuk dapat belajar secara mandiri, pembelajaran yang dapat diakses melalui *smarphone* mereka, jadi pembelajarn pun tidak kaku dan bosan dengan pembelajaran yang hanya terpaku pada buku pelajaran saja. Media pembelajaran inilah yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan meningkatkan rasa keingin tahuan siswa dalam media pembelajaran yang baru, yang sebelumnya belum pernah mereka dapatkan.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMAS Mujahidin Pontianak, pada hari senin 13 Juli 2020. Adapun kondisi disekolah tersebut proses belajar mengajar belum efektif karena terkendala dengan kondisi dari dampak pandemi. Dari pra observasi yang dilakukan disini peneliti menggunakan kelas X untuk penelitian yaitu X MIPA 2, karna berhubungan kondisi yang tidak memungkinkan untuk melihat langsung proses pembelajaran jadi peneliti hanya melakukan wawancara terhadap Guru Mata Pelajaran TIK terkait pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran daring yang dilakukan oleh siswa. Hal inilah yang menjadi dampak dari kurang efektifnya pembelajaran disekolah. Dari hasil penelitian awal pengumpulan data berupa observasi dan wawancara, disekolah SMAS Mujahidin Pontianak, terhadap guru mata pelajaran TIK, hasil dari observasi pengamatan proses pembelajaran disekolah masih menggunakan pembelajaran daring, kemudian hasil dari wawancara terhadap guru TIK beberapa soal yang diajukan mengenai siswa, materi, proses pembelajaran, media pembelajaran, dari observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran daring siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu atau sebagai penunjang proses pembelajaran, dan media yang bervariasi. Dari itu peneliti ingin

mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* agar menjadi penunjang atau sebagai pendukung pembelajaran. Siswa dapat menggunakan media *flipbook* ini luar jam pelajaran, sehingga pembelajaran dikelas siswa diharapkan fokus pada guru yang mengajar, karna *Flipbook* diakses melalui *smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet. Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan dan informasi yang penulis dapatkan di SMAS Mujahidin bahwa media *flipbook* ini dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dengan materi yang sesuai dengan bahan ajar yaitu materi Fungsi dan proses kerja TIK. Seperti yang kita tau dengan kondisi sekarang media ini sangat cocok digunakan karena proses pembelajaran yang secara daring/*online*, inilah alasan mengapa peneliti ingin melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Untuk itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* yang merupakan pengembangan dari *ebook* sebagai salah satu alternatif untuk memudahkan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi terkhususnya pada materi fungsi dan proses kerja TIK yang diharapkan memberikan motivasi yang baik terhadap siswa dan dapat mengenal media pembelajaran tersebut khususnya kelas X. Pada penelitian ini pengembangan *flipbook* yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa sehingga proses belajar mengajar lebih hidup dan bersemangat, 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* TIK Kelas X SMAS Mujahidin Pontianak” untuk penelitian ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat rumusan masalah dalam penelitian yaitu “ Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* TIK Kelas X SMAS Mujahidin Pontinak”. Masalah yang menjadi fokus penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan *Flipbook* pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X SMAS Mujahidin Pontinak?
2. Bagaimana kelayakan media *Flipbook* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X SMAS Mujahidin Pontinak?
3. Bagaimana respon siswa setelah di implementasikan media *Flipbook* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X SMAS Mujahidin Pontinak?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan *Flipbook*. Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah dengan tujuan khusus untuk :

1. Mengetahui pengembangan media *Flipbook* pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
2. Mengetahui kelayakan media *Flipbook* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
3. Mengetahui respon siswa setelah di implementasikan media *Flipbook* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

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

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan konsep baru dalam perkembangan ilmu pendidikan pengetahuan dan teknologi dan hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

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

b. Bagi Guru

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

c. Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran *flipbook* dalam pembelajaran yang telah selesai dan dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi peneliti berikutnya.

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 penjelajah *web* internet (*browser*) secara *online*
2. Mengakses media pembelajaran secara *online* dapat menggunakan kode QR maupun *Link*
3. Media juga dapat diakses dengan laptop maupun komputer secara *offline* dengan *export* ke format HTML *LocalHost*, EXE dan MAC APP
4. Dikembangkan menggunakan *Flip Builder*

5. Tampilan antar muka dapat *potraits* maupun *landscape* yang sederhana dan menarik sehingga mudah digunakan
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* atau kode QR yang nanti nya akan dapat diakses oleh siswa dengan *smartphone* nya masing-masing, ini lah keistimewaan dari media pembelajaran *flipbook* media yang lain.
- 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*) Menurut Branch (2019) 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 bab 2 dengan materi Fungsi dan Proses kerja TIK materi yang disesuaikan dengan bahan ajaran disekolah SMAS Mujahidin Pontianak, dimana media ini memungkinkan siswa dapat belajar dengan cara yang berbeda dari sebelumnya, peneliti pun merancang media pembelajaran ini dapat menjadi daya tarik siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar bukan hanya diruang kelas melainkan diluar lingkungan sekolah.