

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap kehidupan manusia, baik dari segi ekonomi, sosial, budaya maupun Pendidikan. Oleh karena itu bidang pendidikan harusnya beradaptasi agar tidak ditinggal oleh zaman. Adaptasi merupakan salah satu tindakan yang mau tidak mau harus dijalankan jika tidak ingin punah. Bahkan didunia pendidikan, salah satu bentuk adaptasi pendidikan terhadap teknologi adalah dengan membawa teknologi ke dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Tujuan Pendidikan Nasional yang ditulis dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 2 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Kehadiran teknologi ke pelosok desa beriringan dengan hadirnya pendidikan. Teknologi di bidang pendidikan sudah semakin dirasakan oleh warga belajar dengan penggunaan sumber dan media pembelajaran. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020) “Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar”. Media pembelajaran juga berkembang dengan pesat, seiring perkembangan teknologi, dimulai dengan hadirnya media cetak, media audio visual dan media komunikasi dua arah atau interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan dapat mempercepat dan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan adanya media dan sumber pembelajaran siswa akan mudah memahami materi pembelajaran dan guru pun akan lebih mudah menyampaikan pesan pembelajaran. Terlebih untuk materi pelajaran yang berkaitan dengan percontohan, peragaan dan prosedural. Phosuwan (2013) menyatakan bahwa efektifitas pengajaran, kemudahan penggunaan dan

produksi, tanggung jawab dan pengetahuan dipengaruhi oleh penggunaan media. Hal ini sejalan dengan pengalaman mengajar yang dijalani peneliti sebagai guru prakarya di SMP N Satu Atap 3 Pengabuan. Pada Tahun 2023 ini teknologi sudah menghampiri daerah-daerah yang dahulunya terpencil, termasuk SMP N Satu Atap 3 Pengabuan. SMP N Satu Atap 3 Pengabuan sudah memiliki penguat sinyal untuk memfasilitasi para warga belajar dalam berkomunikasi dan juga sudah bisa di manfaatkan sebagai fasilitas mengajar, namun kurangnya media pembelajaran pada materi prakarya untuk kelas VII di SMP N Satu Atap 3 Pengabuan membuat kurangnya antusias siswa dalam belajar, materi prakarya merupakan materi pelajaran yang amat sangat membutuhkan panduan berupa gambar agar dapat tersampaikan dengan benar dan jelas. Kurangnya media dan sumber belajar untuk pelajaran prakarya berdampak pada informasi pembelajaran kurang tersampaikan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran juga tidak tersampaikan dengan optimal dan juga kurangnya motivasi belajar pada siswa. Motivasi belajar siswa masih kurang memadai, yang tercermin dari tingkat kehadiran yang jarang mencapai 100%. Mereka cenderung mengikuti pelajaran hanya untuk memenuhi kewajiban hadir, tanpa semangat untuk aktif bertanya atau menjawab pertanyaan guru. Sebagai seorang guru mata pelajaran prakarya, saya menyadari pentingnya menggunakan berbagai media selain buku dalam proses pembelajaran. Prakarya merupakan disiplin ilmu terapan yang menggabungkan berbagai pengetahuan dari berbagai bidang untuk menyelesaikan masalah praktis yang berdampak langsung pada kehidupan sehari-hari (Paresti dkk, 2017).

Siswa, guru, dan sekolah sangat berharap adanya media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam menyelesaikan masalah praktis, dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia di sekitar mereka dan menggali potensi-potensi yang ada dalam lingkungan tempat tinggal siswa. Dengan hadirnya penguat sinyal ke lingkungan sekolah membuat siswa berbondong-bondong sering membawa *gadget* mereka ke lingkungan sekolah. Kesenjangan ini diwaspadai oleh para pengajar sebab kesempatan penggunaan gawai atau *gadget* di sekolah yang merupakan dampak dari adanya penguat sinyal di sekolah. Pengajar mencari cara agar dapat memanfaatkan gawai sebagai media belajar, bukan hanya untuk hiburan atau

memainkan *game* semata yang malah mengganggu kegiatan belajar. Adanya listrik dan beberapa fasilitas seperti infocus dan laptop semakin mendukung gagasan peneliti untuk membuat media pembelajaran digital. Salah satu media digital yang dapat menunjang pembelajaran prakarya adalah *E-Book* Interaktif. *E-Book* Interaktif menjadi lebih menarik di lingkungan belajar SMP N Satu Atap 3 Pengabuan.

Pemanfaatan kemajuan teknologi dalam pembelajaran tercermin dalam *E-Book* Interaktif, yang dirancang untuk menjelaskan dan mengilustrasikan prosedur pemanfaatan limbah lunak tanpa perlu koneksi internet. *E-Book* Interaktif ini dapat disimpan di perangkat elektronik seperti ponsel, laptop, atau tablet, memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran dengan mudah dan tanpa batasan lokasi. Dengan demikian, siswa dapat membawa serta materi pelajaran ke mana pun tanpa merasa terbebani, serta membacanya sesuai kebutuhan, menawarkan fleksibilitas yang lebih besar dibandingkan dengan buku cetak. Menurut Hidayat (2017), *e-book* memiliki beberapa kelebihan yaitu mudah dibawa, mudah disimpan, dan tidak mengeluarkan biaya produksi rendah.

Hal ini kiranya dapat memperjelas bahwa *E-Book* Interaktif dapat memudahkan siswa dalam menerima informasi pembelajaran dengan jelas dan mempermudah siswa menggunakan teknologi dalam keterbatasan jaringan internet sehingga dapat dibawa kemanapun sebagai panduan dalam membuat prakarya. Salah satu keunggulan tambahan dari *E-Book* Interaktif adalah kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai elemen seperti gambar, animasi, video, serta audio seperti musik atau suara. Hal ini menjadikannya lebih menarik dibandingkan dengan buku pelajaran tradisional yang hanya berisi teks saja.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Putera (2011) yang menyatakan bahwa “format multimedia memungkinkan *E-Book* Interaktif menyediakan tidak saja informasi tertulis tetapi juga suara, *movie* dan unsur multimedia lain. Penjelasan tentang satu jenis musik misalnya, dapat disertai dengan cuplikan suara jenis musik tersebut sehingga penggunaan dapat dengan jelas memahami apa yang dimaksud oleh penyaji”. Harapannya, penggunaan *e-book* interaktif dapat berperan sebagai sumber belajar yang dapat memperluas pengetahuan siswa.

Menurut Januszewski & Molenda (2010), sumber belajar meliputi berbagai informasi yang diperoleh dari berbagai sumber seperti pesan, materi, media, orang, metode, anggaran, fasilitas, serta konteks, yang dapat digunakan baik secara individu maupun dalam kelompok untuk mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Asih dan Astuty (2022) dengan judul “validasi pengembangan bahan materi ajar berbasis IT (*flipbook*) pada smk negeri 2 tuban (materi dokumen administrasi usaha)” menunjukkan hasil dinyatakan layak oleh ahli desain media dan materi pembelajaran untuk digunakan sebagai sumber belajar, namun penelitian ini masih terdapat kekurangan yaitu dari segi uji kelayakan secara praktik, pada penelitian sebelumnya, media pembelajaran *E-Book* Interaktif belum diujicobakan kepada peserta didik melainkan hanya ujicoba kepada ahli materi dan ahli media pembelajaran dan dari segi bentuk *E-Book* Interaktif pada penelitian tersebut *E-Book* Interaktif hanya berisikan tulisan dan gambar, seolah hanya memindahkan isi buku dari media cetak ke media elektronik sehingga masih terlihat monoton, oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa *E-Book* Interaktif dengan tampilan yang lebih menarik dan dapat dinyatakan layak secara konseptual dan praktik yang akan dinamakan dengan *E-Book* Interaktif interaktif. Kemudian media ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Prakarya pada setiap Sekolah Menengah Pertama Kelas VII dan dapat dijadikan motivasi belajar siswa dan juga kreativitas siswa. Menurut Rahman (2021) Motivasi belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik dan semua yang dimilikinya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan baik langsung maupun tidak langsung. Motivasi ini nantinya akan mempengaruhi siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Penelitian yang dilakukan oleh Musdalifa (2021) menunjukkan bahwa *E-Book* Interaktif yang dikembangkan memiliki validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar IPA Fisika siswa kelas VII di SMP Satap Negeri 8 Sengkang pada tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini

sesuai dengan konsep bahwa sumber belajar, seperti yang dijelaskan oleh Januszweski & Molenda (2010), dapat membantu meningkatkan wawasan siswa melalui berbagai pesan, bahan, media, serta metode pembelajaran.

Bukan hanya dapat meningkatkan motivasi, namun media ini juga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas adalah hasil dari pemikiran kreatif, oleh karena itu hendaknya sistem pendidikan dapat merangsang pemikiran logis dan penalaran (Sambada, 2012). Dengan demikian penulis mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Pada Materi Prakarya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka diperoleh beberapa masalah yang dihadapi yaitu:

1. Bagaimana perencanaan pengembangan *e-book* interaktif sebagai sumber belajar pada materi prakarya untuk siswa kelas VII SMP?
2. Bagaimana perancangan *e-book* interaktif sebagai sumber belajar pada materi prakarya untuk siswa kelas VII SMP?
3. Bagaimana pengembangan *e-book* interaktif sebagai sumber belajar pada materi prakarya untuk siswa kelas VII SMP?
4. Bagaimana penilaian ahli materi dan ahli media terhadap *e-book* interaktif yang digunakan sebagai sumber belajar pada materi prakarya untuk siswa kelas VII SMP?
5. Bagaimana penilaian guru bidang studi terhadap *e-book* interaktif digunakan sebagai sumber belajar pada materi prakarya untuk siswa kelas VII SMP?

1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun Pengembangan ini ditujukan untuk:

1. Mendeskripsikan perencanaan pengembangan *e-book* interaktif sebagai sumber belajar pada materi prakarya untuk siswa kelas VII SMP.
2. Mendeskripsikan perancangan pengembangan *e-book* interaktif sebagai sumber belajar pada materi prakarya untuk siswa kelas VII SMP.

3. Mendeskripsikan prosedur pengembangan *e-book* interaktif sebagai sumber belajar pada materi prakarya untuk siswa kelas VII SMP.
4. Mendeskripsikan penilaian ahli materi dan ahli media terhadap *e-book* interaktif yang digunakan sebagai sumber belajar pada materi prakarya untuk siswa kelas VII SMP.
5. Mendeskripsikan penilaian guru bidang studi terhadap *e-book* interaktif digunakan sebagai sumber belajar pada materi prakarya untuk siswa kelas VII SMP?

1.4 Manfaat Pengembangan

Diharapkan pengembangan ini dapat memberikan manfaat dalam kedua aspek, yaitu secara ilmiah dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Keilmuan

- a. Menambah wawasan tentang pengembangan *e-book* interaktif sebagai sumber belajar dalam mata pelajaran prakarya untuk siswa kelas VII SMP..
- b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.
- c. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan sumber belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dan memiliki alat bantu berupa sumber belajar menggunakan *e-book* interaktif pada materi prakarya di kelas VII SMP.
- b. Peneliti memiliki dasar yang solid untuk menjadi seorang pengajar di masa depan yang memiliki keterampilan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran, terutama dalam bentuk *E-Book* Interaktif sebagai sumber belajar.
- c. Para Guru dan pengajar dapat menggunakan *E-Book* Interaktif sebagai sumber belajar pada materi prakarya untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

1.5 Spesifikasi Pengembangan

Hasilnya berupa *E-Book* Interaktif dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Sumber belajar *E-Book* Interaktif ini di kembangkan dengan aplikasi canva dan flipbook.
2. Sumber belajar *E-Book* Interaktif dapat diakses pada Android, iOS, Laptop maupun PC.
4. Format media: .pdf dan html
5. Sumber belajar *E-Book* Interaktif meliputi gambar, teks, dan video.
6. Kegunaan: Sebagai sumber belajar pada materi prakarya yaitu Pemanfaatan Limbah Lunak.
7. Tingkat pengguna media: Siswa SMP Kelas VII

1.6 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan kondisi di lapangan, siswa belajar prakarya dengan menggunakan media cetak yaitu buku. Penggunaan media buku sebagai sumber belajar membuat peserta didik kurang aktif pada saat pembelajaran, buku membuat pembelajaran terasa monoton. Di lapangan, siswa kerap sekali membawa *smartphone*, hal ini dipicu oleh penguat sinyal yang dipasang di sekolah, kurang stabilnya jaringan internet di rumah masing-masing siswa membuat mereka haus akan internet. sehingga sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Diharapkan pengembangan *E-Book* Interaktif Prakarya dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan adanya *E-Book* Interaktif, siswa diharapkan dapat belajar secara mandiri dan juga memperoleh bantuan saat mengerjakan tugas latihan atau pekerjaan rumah.

Dalam *E-Book* Interaktif ini, materi terhubung dengan aplikasi *YouTube* dan *Google Form* untuk latihan soal evaluasi. Dengan demikian, diharapkan siswa akan merasa lebih termotivasi dalam belajar, lebih mudah memahami materi yang disajikan, dan ini dapat berdampak positif pada hasil belajar terkait nilai-nilai prakarya. Kemudian melalui *E-Book* Interaktif ini siswa menjadi lebih akrab dengan pembelajaran karena ilmu dengan sangat mudah mereka dapatkan.

Motivasi belajar inilah yang nantinya akan membantu ketercapaian tujuan pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil pembelajaran yang meningkat dan baik dan juga dapat dilihat dari perhatian siswa terhadap pelajaran dan pembelajaran.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Dengan adanya pengembangan *E-Book* Interaktif Prakarya sebagai sumber belajar yang dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik pada materi limbah lunak, kegiatan belajar juga bisa menjadi lebih menarik dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi limbah lunak.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan sumber belajar ini berupa buku elektronik yang dinamakan *E-Book* Interaktif, yaitu :

1. Hanya dapat digunakan menggunakan *Smartphone* dan PC.
2. Sumber belajar ini hanya dapat digunakan oleh siswa SMP.

1.8 Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru yaitu produk berupa *E-Book* Interaktif, untuk dijadikan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran.

2. Sumber Belajar

Sumber belajar yaitu segala hal yang digunakan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman baru, termasuk buku, artikel, video, kursus online, seminar, diskusi dengan ahli atau pengalaman langsung dalam situasi tertentu

3. *E-Book* Interaktif

E-Book adalah versi elektronik dari buku karna berbasis listrik. Buku Elektronik tidak lagi berupa lembaran lembaran cetak, melainkan dalam bentuk file digital yang diintegrasikan dengan video, gambar dan tulisan. Interaktif adalah aksi dua arah dan terjadi hubungan timbal balik antara satu dengan yang lainnya. *E-Book* Interaktif adalah buku elektronik yang

terintegrasi dengan video, gambar, dan tulisan sehingga dapat menimbulkan interaksi dua arah.

