

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha terencana untuk mengembangkan dan membentuk sumber daya manusia yang cakap karena pendidikan diyakini dapat mendorong potensi siswa untuk dapat bersikap kritis, logis, dan inovatif. Didalam proses pembelajaran terdapat indikator yang berpengaruh didalamnya seperti materi, model, metode, dan media pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan baik apabila dapat menggabungkan semua indikator yang berpengaruh tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh.

Salah satu indikator yang terpenting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi informatika, maka media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan penggunaan teknologi informatika untuk mendorong upaya proses pembelajaran yang lebih baik. Guru dituntut mampu menggunakan teknologi untuk keefektifan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang teknologi informatika yang sudah berkembang agar mampu memilih dan merancang media pembelajaran yang lebih menarik dalam proses pembelajaran.

Penentuan penggunaan media pembelajaran tidak boleh dilakukan secara sembarangan. Media pembelajaran yang dipakai harus tepat agar siswa dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan. Terlebih lagi jika media yang

digunakan disekolah merupakan media yang sudah berlangsung selama bertahun-tahun dan tidak mengalami pembaharuan. Jika kondisinya demikian, maka proses pembelajaran tidak dapat dilakukan secara optimal. Hal ini terjadi karena media pembelajaran merupakan alat dan sarana komunikasi yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMAS GKPI Padang Bulan, pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Siswa sering menganggap pembelajaran sejarah sebagai pelajaran hafalan dan membosankan. Selama ini pembelajaran sejarah di sekolah ini lebih sering berlangsung secara konvensional seperti menggunakan media buku paket atau buku cetak dan menggunakan presentasi power point dan video pembelajaran melalui infokus.

Buku paket merupakan sumber belajar yang dibuat untuk keperluan umum dan biasanya seorang siswa yang membaca masih membutuhkan bantuan orang lain (guru) untuk menjelaskan isinya. Yudhi Munadi (2008: 99) mengatakan buku paket cenderung informatif dan lebih menekankan pada sajian materi ajar dengan cakupan yang luas dan umum sehingga proses komunikasi yang berlangsung menjadi satu arah dan lebih cenderung pasif. Meskipun begitu seringkali buku itu terdapat sejumlah materi pembelajaran yang seringkali siswa sulit untuk memahaminya. Terutama buku sejarah yang karakteristiknya bersifat abstrak, karena sudah terjadi dimasa lampau biasanya buku cetak sejarah hanya berisikan tulisan dan gambar saja. Sehingga terjadi kesulitan dalam memahami peristiwa sejarah dengan kronologis. Dampaknya langsung terasa pada hasil belajar siswa

yang tidak maksimal. Hal ini terlihat ketika penulis melakukan wawancara kepada guru yang bersangkutan. Hasil belajar cenderung kurang maksimal dimana terdapat sebagian besar siswa yang tidak mencapai KKM dan harus melakukan remedial.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk mengubah proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan seiring dengan perkembangan teknologi adalah *e-book* dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Profesional*.

Buku digital atau *e-book* merupakan tampilan informasi dalam format buku yang dapat disajikan dengan menggunakan CD, flash disk, disket dan dapat dibaca menggunakan computer atau alat pembaca elektronik lainnya. Dengan adanya buku elektronik yang bersifat interaktif ini pembelajaran sejarah akan lebih menarik dan memudahkan dalam memahami materi karena didalam media ini menggunakan audio visual yang didalamnya tidak hanya terdapat materi dan gambar tetapi juga terdapat video dan simulasi pembelajaran. Selain itu juga, *e-book* ini bisa diakses dan dibuka di handphone sehingga ketika peserta didik ingin mengulang kembali materi ataupun kurang memahami materi bisa membukanya dengan bebas melalui handphone. Pada saat proses pembelajaran juga, *e-book* ini bisa digunakan oleh guru sebagai media yang memudahkan untuk penyampaian materi kepada peserta didik.

Flip PDF Profesional adalah sebuah software yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya buku. Software ini tidak

terpaku pada tulisan-tulisan saja tetapi dapat juga dimasukkan animasi gerak, video, dan audio yang dapat menjadikannya sebuah media pembelajaran interaktif yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton. Menurut Perdana 2013 (dalam Suryani, 2018: 92), berikut ini merupakan kelebihan-kelebihan yang dimiliki aplikasi *Flip PDF Profesional*: Pertama dapat mengimpor file dengan berbagai pilihan: a) import file PDF untuk mengubahnya menjadi halaman-balik buku flip; b) import file gambar (*.Jpg, *.bmp, *.jpeg, *.png, *.Gif); c) film import dan video (*.Swf, *.Flv, *.F4V, *.Mp4); d) menambahkan musik latar untuk Flip Book; e) menambahkan latar belakang dinamis untuk Flipbook; Kedua dapat menyesuaikan tampilan output: a) template membalik buku yang menarik; b) tombol kontrol gaya dikustomisasi; c) mengatur warna latar belakang dan gambar; d) buku kertas disesuaikan gaya tutup halaman dan pengaturan halaman; e) navigasi dapat disesuaikan: latar belakang pengaturan; judul nama pengaturan jenis huruf, dan pengaturan halaman teks; f) menetapkan ukuran output dari Flipbook; g) simpan template yang disesuaikan agar dapat digunakan dilain waktu; h) masukkan musik latar; Ketiga format output yang fleksibel: a) output membalik buku sebagai format SWF; b) output kedalam format exe; c) menerbitkannya sebagai HTML yang memungkinkan untuk meng-upload ke website untuk dilihat online; d) paket untuk pengirim email cepat untuk berbagi secara luas dalam bentuk ZIP; e) output ke file screen saver yang menakjubkan sebagai pilihan Screen saver.

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dirasa perlu melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-book Sejarah berbasis aplikasi *Flip***

PDF Profesional Pada Materi Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Penjajahan Bangsa Eropa Untuk Siswa Kelas XI SMAS GKPI Padang Bulan Medan

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang menganggap pembelajaran sejarah sebagai pelajaran hafalan dan membosankan.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dengan tidak tercapainya KKM.
3. Penerapan media pembelajaran yang kurang tepat dan cenderung masih menggunakan media konvensional.
4. Aplikasi Flip PDF Profesional sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan seiring dengan perkembangan teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini hanya berfokus pada “Pengembangan E-book Sejarah berbasis aplikasi *Flip PDF Profesional* Pada Materi Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Penjajahan Bangsa Eropa Untuk Siswa Kelas XI SMAS GKPI Padang Bulan Medan”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan e-book sejarah berbasis aplikasi Flip PDF Profesional pada materi perlawanan bangsa indonesia terhadap penjajahan bangsa eropa?
2. Bagaimana efektivitas e-book sejarah berbasis aplikasi Flip PDF Profesional pada materi perlawanan bangsa indonesia terhadap penjajahan bangsa eropa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan:

1. Mengetahui kelayakan e-book sejarah berbasis aplikasi Flip PDF Profesional pada materi perlawanan bangsa indonesia terhadap penjajahan bangsa eropa
2. Mengetahui efektivitas e-book sejarah berbasis aplikasi Flip PDF Profesional pada materi perlawanan bangsa indonesia terhadap penjajahan bangsa eropa

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

1. Menjadi sumber referensi dalam pengembangan e-book sejarah berbasis aplikasi Flip PDF Profesional pada materi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa

b. Manfaat Praktis

a) Bagi Penulis

1. Menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pengembangan media pembelajaran inovatif

b) Bagi Guru

1. Sebagai ransangan agar guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif guna menunjang proses pembelajaran.

c) Bagi siswa

1. Mampu memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar siswa juga akan lebih maksimal.