

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era globalisasi yang semakin maju membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Manfaat kemajuan IPTEK dapat mempermudah masyarakat untuk mencari informasi dan berkomunikasi. Salah satunya perkembangan IPTEK berdampak pada bidang pendidikan yang dapat memajukan dan memotivasi peserta didik agar lebih unggul dan kreatif. Motivasi dalam pendidikan dipengaruhi dengan penggunaan IPTEK dalam proses pembelajaran yang berlangsung dengan penggunaan media pembelajaran yang canggih dan menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik di dalam kelas.

Universitas Bung Hatta adalah salah satu perguruan tinggi swasta yang berada di Sumatra Barat yang menyandang nama bapak proklamator yaitu Mohammad Hatta. Universitas Bung Hatta memiliki beragam macam Fakultas dan Program Studi salah satunya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dan salah satu program studi yaitu Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK). Kemudian di program studi PTIK juga memiliki beragam macam mata kuliah salah satunya mata kuliah Pengelolaan Pendidikan dan kepemimpinan (PPK) yang wajib di ambil oleh mahasiswa. Pada mata kuliah Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan perlu adanya pengembangan dan inovasi dalam

proses pembelajaran salah satunya pengembangan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran membantu mahasiswa dalam belajar dan agar lebih mudah memahami materi sehingga tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Zainiyati (2017) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang ke dalam pemikiran, perasaan, perhatian, minat dan kemauan terhadap peserta didik sedemikian rupa. Maka dari itu, melalui proses pembelajaran akan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan lebih efektif.

Menurut Kustiono R (2018) yang menyimpulkan bahwa dalam melatih keterampilan berpikir kritis, maka *e-book* dapat digunakan karena *penggunaan e-book* siswa lebih mudah memahami konsep-konsep visual. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Kustiono (2018) penelitian juga dilakukan oleh Rosita R dkk (2017) terkait *e-book* dalam menumbuh kembangkan ketrampilan berfikir kritis. Dari penelitiannya Rosita R dkk (2017) menyimpulkan bahwa *e-book interaktif* sistem pencernaan yang telah dikembangkan efektif untuk menumbuh kembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

E-book adalah buku digital *e-book* lebih praktis dari pada buku fisik yang bisa digunakan kapan dan dimana saja karena bentuknya berupa file digital yang dibuka melalui *handphone* dan laptop, di dalamnya terdiri dari gambar, teks, dan audio. Dari hasil observasi melalui teknik wawancara yang dilakukan dengan dosen pengampu Mata Kuliah Pengelolaan Pendidikan dan kepemimpinan yaitu Ibu Ade Fitri Rahmadani S.Pd.,M.Pd.T. diperoleh data bahwa dalam proses

pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan media power point, penayangan video yang bersumber melalui *youtube*, dan buku-buku referensi yang beragam terkait materi perkuliahan. Pada Mata Kuliah tersebut juga diperoleh informasi bahwa belum adanya media pembelajaran berupa *e-book* berbasis android sebagai penunjang proses perkuliahan mahasiswa.

Selain melakukan wawancara dengan dosen pengampuh mata kuliah, peneliti juga melakukan wawancara dengan mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan tersebut, diketahui bahwa 7 dari 10 orang menyatakan kesulitan dalam memperoleh materi dari referensi beragam yang diterapkan oleh dosen. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, untuk memberikan solusi yang terbaik, maka peneliti merencanakan untuk melakukan penelitian dengan judul yaitu **“Pengembangan *E-Book* Mata Kuliah Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* Berbasis Android.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Matakuliah Pengelolaan Pendidikan dan kepemimpinan pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan media power point, penayangan video yang bersumber melalui *youtube*, dan buku-buku referensi yang beragam terkait materi perkuliahan.

2. Belum ada pengembangan media pembelajaran berbentuk *e-book flip pdf* berbasis android.
3. Mahasiswa kesulitan dalam mencari buku pengelolaan pendidikan dan kepemimpinan karena buku ini terbagi menjadi 2 yaitu buku pengelolaan pendidikan dan buku kepemimpinan .
4. Keterbatasan mahasiswa dalam memperoleh buku cetak pengelolaan pendidikan dan kepemimpinan karena mahal nya harga buku .

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penulis membatasi pengembangan :

1. *E-book* dikembangkan menggunakan aplikasi *flip pdf professional*.
2. *E-book* dikembangkan hanya untuk pada matakuliah Pengelolaan Pendidikan Dan Kepemimpinan di Program Studi PTIK Universitas Bung Hatta.
3. *E-book* yang di kembangkan oleh peneliti yaitu berbasis android.
4. Materi dan video pada *e-book* digunakan untuk 1 semester.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan *e-book* mata kuliah Penglolaan Pendidikan dan Kepemimpinan Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional Berbasis Android yang valid dan praktis pada di Perguruan Tinggi?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan *e-book* mata kuliah Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* Berbasis Android yang valid dan praktis pada prodi PTIK.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi dosen

Dapat digunakan sebagai salah satu referensi dalam proses pembelajaran.

2. Bagi mahasiswa

Memberikan kemudahan dalam kegiatan perkuliahan menggunakan *e-book* berbasis android pada mata kuliah Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan di prodi PTIK.

3. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembuatan penggunaan *e-book* .berbasis android.