

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* MENGGUNAKAN APLIKASI
FLIP PDF CORPORATE EDITION PADA MATA
PELAJARAN BIMBINGAN TIK KELAS VII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh

**Reanda Ramadhan Yudianto
18004216**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

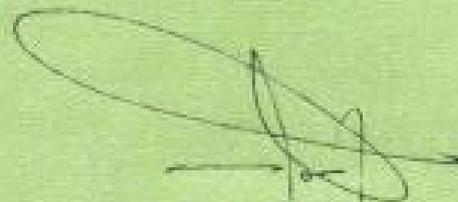
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* MENGGUNAKAN APLIKASI *FLIP PDF CORPORATE EDITION* PADA MATA PELAJARAN BIMBINGAN TIK
KELAS VII SMP**

Nama : Reanda Ramadhan Yudianto
NIM/BP : 18004216/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2023

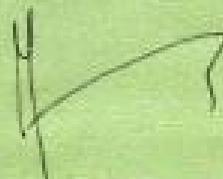
**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



Dra. Eldarni, M.Pd.

NIP. 196101161987032001

Ketua Departemen



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

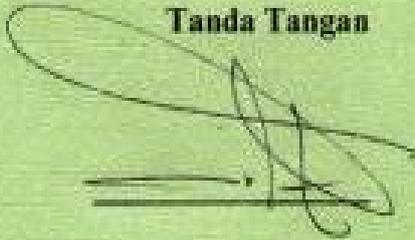
**Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum Dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan**

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan *E-book* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VII SMP
Nama : Reanda Ramadhan Yudianto
NIM/BP : 180041216/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 196101161987032001	
Anggota	1. Dr. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 196110111986022001	
	2. Rahmi Pratiwi, M.Pd NIP. 199203282022032006	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reanda Ramadhan Yudianto
NIM/BP : 18004216/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan *E-book* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, 20 Januari 2023

Yang Menyatakan



Reanda Ramadhan Yudianto

NIM. 18004216

ABSTRAK

Reanda Ramadhan Yudianto (2023). Pengembangan *E-Book* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian skripsi ini dilatarbelakangi dari hasil wawancara dari pendidik yang membutuhkan media atau variasi media dalam mendukung peserta didik untuk belajar, yang disebabkan oleh sedikitnya waktu jam pelajaran pada Bimbingan TIK. Peserta didik sebagai generasi Z yang dekat dengan perkembangan teknologi dan IT sangat membutuhkan media yang menarik dalam pembelajaran. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media ini. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti mengembangkan *e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* pada mata pelajaran bimbingan TIK kelas VII SMP Negeri 25 Padang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari media yang dikembangkan yaitu *e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition*.

Pengembangan yang peneliti lakukan menggunakan model pengembangan 4D. Tahapan penelitian menggunakan model 4D ini adalah *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Pada tahapan *define* dilakukan observasi ke sekolah, melakukan wawancara dengan guru TIK, menganalisis silabus mata pelajaran, menganalisis karakter peserta didik dan menganalisis buku teks TIK kelas VII. Selanjutnya, tahap *design* yaitu perancangan dan pembuatan media menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition*. Tahap *develop* yaitu pengembangan produk, peneliti melakukan validitas dan praktikalitas terhadap media yang dikembangkan. Tahap terakhir yaitu *disseminate* atau tahap penyebaran yang dilakukan penyebaran media kepada salah satu kelas VII pada SMP Negeri 25 Padang.

Hasil dari penelitian yang dilakukan menjelaskan bahwa penelitian dari validator media “Sangat Layak” dengan persentase sebesar 97,35%. Penilaian dari validator materi dinyatakan “Sangat Sesuai” dengan persentase 95,7%. Sedangkan penilaian praktikalitas dari peserta didik dinyatakan “Sangat Praktis” dengan persentase diperoleh sebesar 95,64%. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka kesimpulan dari media pembelajaran berbasis *e-book* pada mata pelajaran bimbingan TIK kelas VII yang dikembangkan “Sangat Praktis” digunakan dalam proses pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa uji validitas dan uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa *e-book* ini layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *E-book, Flip PDF Corporate Edition, Bimbingan TIK.*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan *E-Book* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VII SMP”

Skripsi ini di susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Dosen Pembimbing, Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd dan Ibu Rahmi Pratiwi, M.Pd selaku Dosen Penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan penulis untuk lebih baik lagi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Nofri Hendri S.Pd., M.Pd dan Ibu Winanda Amilia, M.Pd.T selaku Dosen validator media I dan II yang telah memberikan masukan dan arahan dalam mengembangkan produk dari segi media.
4. Bapak dan Ibu staf Dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan sangat bermanfaat.
5. Bapak/Ibu guru serta peserta didik SMP Negeri 25 Padang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Teristimewa kedua orang tua tercinta, ayah dan bunda beserta keluarga besar tercinta yang setiap hari mendo'akan dan memberi dukungan moral, materil serta kasih sayang yang tak terhingga.
7. Seluruh sahabat dan teman-teman Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang seperjuangan terutama sekali TP 18 yang selalu memberikan motivasi dan masukan yang berharga dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT dan mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga Penelitian dan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari baik isi maupun penulisan masih jauh dari kesempurnaan seperti kata pepatah “tak ada gading yang tak retak”. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan. Aamiin Ya Rabbal ‘Alamin.

Padang, 05 Desember 2022

Reanda Ramadhan Yudianto
NIM.18004216

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Spesifikasi Produk.....	8
E. Pentingnya Pengembangan	9
F. Asumsi dan Fokus Pengembangan	9
G. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian Bahan Ajar	12
B. Fungsi Bahan Ajar	13
C. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar	14
D. Manfaat Pembuatan Bahan Ajar	15
E. Jenis-jenis Bahan Ajar.....	17
F. Kriteria Bahan Ajar	18
G. <i>E-book</i>	19
H. Aplikasi <i>Flip PDF Corporate Edition</i>	22
I. Bimbingan TIK	23
J. Penelitian yang Relevan.....	25
K. Kerangka Berfikir.....	26
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Model Pengembangan.....	28
C. Prosedur Pengembangan	30
D. Subjek Uji Coba	40
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	48
B. Revisi Produk.....	65

C. Pembahasan.....	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis Inti	31
Tabel 2. Analisis Kompetensi Dasar	34
Tabel 3. Analisis Indikator	36
Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	42
Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media	42
Tabel 6. Kisi-Kisi Penilaian Praktikalitas	43
Tabel 7. Kategori Praktikalitas	46
Tabel 8. Validitas Ahli Media Tahap Pertama	59
Tabel 9. Validator Ahli Media I	60
Tabel 10. Validator Ahli Media II	60
Tabel 11. Validitas Ahli Media Tahap Kedua	61
Tabel 12. Uji Validitas Ahli Materi	63
Tabel 13. Hasil Validitas dan Praktikalitas	64
Tabel 14. Revisi Produk	65
Tabel 15. Validitas dan Praktikalitas	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Aplikasi <i>Flip PDF Corporate Edition</i>	8
Gambar 2. Kerangka Berfikir	27
Gambar 3. Bagan <i>Flowchart</i>	39
Gambar 4. Tampilan Awal Aplikasi <i>Flip PDF Corporate Edition</i>	53
Gambar 5. Memilih <i>Background</i> pada <i>e-book</i>	53
Gambar 6. Langkah Menambahkan Dokumen dan Gambar pada <i>e-book</i>	54
Gambar 7. Tampilan Halaman <i>Cover</i>	55
Gambar 8. Menambahkan Video Pembelajaran pada <i>e-book</i>	55
Gambar 9. Tampilan Menambahkan Musik	56
Gambar 10. Tampilan Halaman Kuis atau Evaluasi	56
Gambar 11. Tampilan Pertanyaan Kuis	57
Gambar 12. Tampilan Hasil Pengerjaan Kuis	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran	74
Lampiran 2. <i>Storyboard</i>	87
Lampiran 3. <i>Flowchart</i>	90
Lampiran 4. Penugasan Ahli Validator Media.....	91
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Jurusan	92
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Padang.....	93
Lampiran 7. Penilaian Ahli Media I Tahap Pertama.....	94
Lampiran 8. Penilaian Ahli Media II Tahap Pertama	97
Lampiran 9. Penilaian Ahli Media I Tahap Kedua	100
Lampiran 10. Penilaian Ahli Media II Tahap Kedua.....	103
Lampiran 11. Penilaian Ahli Materi.....	106
Lampiran 12. Penilaian Uji Praktikalitas Peserta didik	109
Lampiran 13. Lembar Hasil Praktikalitas	115
Lampiran 14. Lembar Hasil Praktikalitas	116
Lampiran 15. Lembar Hasil Praktikalitas	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman teknologi globalisasi saat ini ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Kiprah pendidikan senantiasa hidup dalam suatu dunia yang terus berubah seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan perubahan demografi. Pendidikan selaras dengan perkembangan zaman tersebut, agar memperoleh kemajuan di era saat sekarang. Generasi saat ini, yang disebut juga generasi Z atau *net generation* merupakan generasi yang lahir dalam rentang waktu antara tahun 1995-2010 (Purwanto, 2016).

Generasi Z yang kemudian banyak dikenal dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital (Rini, 2016: 21). Maka tidak mengherankan apabila pada usia muda, yang masih berstatus sebagai peserta didik pun telah terampil dan mahir dalam teknologi. Generasi Z memiliki karakteristik yang khas dimana internet mulai berkembang dan tumbuh sejalan dengan perkembangan media digital. Berikut ciri-ciri dari generasi Z adalah:

1. Generasi Z merupakan generasi digital yang mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Informasi yang dibutuhkan untuk kepentingan Pendidikan maupun pribadi akan mereka akses dengan cepat dan mudah.

2. Generasi Z sangat suka dan sering berkomunikasi dengan semua kalangan khususnya melalui jejaring sosial. Melalui media ini mereka jadi lebih bebas berekspresi dengan apa yang dirasa dan dipikir secara spontan.
3. Generasi Z cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli lingkungan.
4. Generasi Z terbiasa dengan berbagai aktivitas dalam satu waktu bersamaan. Misalnya membaca, berbicara dan menonton secara bersamaan. Hal ini karena mereka menginginkan segala sesuatu serba cepat.
5. Generasi Z cenderung kurang dalam berkomunikasi secara verbal, cenderung egosentris dan individualis. Cenderung ingin serba instan, tidak sabaran, dan kurang menghargai proses (Putri, 2014: 228).

Orang-orang pada generasi ini merupakan mereka yang dibesarkan pada era digital, dimana beraneka macam teknologi telah berkembang semakin banyak dan canggih, seperti telah adanya perangkat keras elektronik berupa: komputer, laptop, *handphone*, dan lain sebagainya. Seiring waktu, pendidik harus mencoba merancang pola pembelajaran yang tepat untuk menghindari kesenjangan dalam pembelajaran. Sangat diperlukan inovasi untuk mengajar anak generasi Z, karena mereka mempunyai pola berpikir yang berbeda. Seiring berjalannya waktu, kebutuhan manusia semakin berkembang dan bertambah. Agus Purnomo (2016) mengatakan bahwa teknologi-teknologi baru menjadi salah satu

faktor penunjang bertambahnya kebutuhan baru dalam segala bidang, termasuk pada bidang pendidikan. Inovasi baru lahir dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan pendidik, khususnya peserta didik. Di dunia pendidikan, peran pendidik untuk mendidik peserta didik menjadi manusia yang mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya sangat penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa ini. Pendidik dituntut menjadi pendidik yang bisa menjembatani kepentingan-kepentingan itu, melalui usaha-usaha nyata yang bisa diterapkan dalam mendidik peserta didik.

Teknologi informasi memberikan kontribusi yang luar biasa dalam hal penyebaran materi informasi ke seluruh belahan dunia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sedemikian pesat, menciptakan kultur baru bagi semua orang di seluruh dunia. Dunia Pendidikan termasuk ke dalamnya, integrasi teknologi informasi ke dalam dunia Pendidikan telah menciptakan pengaruh yang besar. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat ditingkatkan. Di tengah gejolak dunia pendidikan Indonesia dan kebutuhan peserta didik di era generasi Z, kehadiran teknologi informasi menjadi satu titik cerah yang diharapkan mampu memberi sumbangan positif dalam meningkatkan mutu pendidikan (Darmawan, 2011: 11).

Dunia pendidikan ada kegiatan belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar yang ditunjukkan

dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek lainnya yang ada pada individu yang belajar. Pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi antara komponen pendidikan. Misalnya komponen peserta didik berinteraksi dengan komponen-komponen pendidik, metode, media, perlengkapan, peralatan, dan lingkungan kelas yang terarah pada pencapaian tujuan pengajaran. Komponen pendidik berinteraksi dengan komponen-komponen peserta didik, metode, media, dan unsur tenaga kependidikan lainnya yang terarah dan berupaya mencapai tujuan pengajaran. Dengan demikian belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman yang diperolehnya. Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses penciptaan kondisi atau upaya mengorganisasi lingkungan seseorang sehingga memungkinkan terciptanya perbuatan atau kondisi belajar dari anak didik (Desmita, 2014: 20).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi antara komponen pendidikan, misalnya komponen peserta didik berinteraksi dengan komponen-komponen pendidik, metode, media, perlengkapan, peralatan, dan lingkungan kelas yang terarah pada pencapaian tujuan pengajaran. Kegiatan belajar atau pembelajaran bukanlah sesuatu yang bersifat pasif, melainkan suatu proses yang aktif ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang dan interaksi setiap komponen pendidikan. Hal ini menunjukkan

bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun dari sejumlah unsur manusiawi, material fasilitas dan prosedur yang saling mempengaruhi dengan adanya interaksi antara komponen pendidikan yang terarah pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu komponen yang berperan adalah media pembelajaran. Menurut *Association For Education And Communication Technology* (AECT) menyatakan bahwa media apabila dikaitkan dengan pembelajaran maka dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pendidik kepada peserta didik. Hal yang sama dikemukakan oleh Briggs yang menyatakan media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar (Uno, 2010: 121).

Melalui media pembelajaran pendidik dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami oleh peserta didik dan menghilangkan verbalisme. Melalui media peserta didik dapat memperoleh pesan, memperkuat dan memperluas pengetahuan. Media bukan hanya alat ataupun bahan saja akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Fungsi dari media itu sendiri adalah untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media yang ditampilkan oleh

pendidik diharapkan bisa menarik perhatian peserta didik serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Maka dari itu dalam proses pembelajaran di sekolah diperlukan adanya pembaharuan untuk menjadikan proses pembelajaran tersebut lebih menyenangkan dari sekedar adanya penyajian materi secara konsep. Proses pembelajaran harus bisa menjadikan peserta didik sebagai seorang yang mampu mengeksplorasi semua kemampuan serta pengetahuannya demi terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru TIK di SMPN 25 Padang, yaitu pada tanggal 3 Desember 2021 guru TIK tersebut menyampaikan bahwa peran teknologi dan media saat ini sangat diperlukan oleh peserta didik terutama berbagai media yang bisa diakses peserta didik di rumah melalui *handphone* mereka, sebab jika mengandalkan pembelajaran di sekolah saja kurang maksimal sebab jam pelajaran untuk bimbingan TIK disediakan selama 1 jam pelajaran per minggu dan peserta didik membutuhkan media tambahan belajar untuk bisa diakses mereka di luar sekolah. Dari wawancara tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran melalui penelitian dengan judul **Pengembangan *E-Book* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VII SMP.**

B. Rumusan Masalah

Penulis merumuskan masalah yang akan dibahas pada media pembelajaran dikembangkan dengan melihat segi pengembangan media, validitas, dan praktikalitas.

1. Bagaimana proses pengembangan *e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* pada mata pelajaran Bimbingan TIK semester 1 kelas VII SMP.
2. Bagaimana proses validitas *e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* pada mata pelajaran Bimbingan TIK semester 1 kelas VII SMP.
3. Bagaimana proses praktikalitas *e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* pada mata pelajaran Bimbingan TIK semester 1 kelas VII SMP.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan *e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* pada mata pelajaran Bimbingan TIK semester 1 kelas VII SMP.
2. Menghasilkan produk *e-book* yang valid berbasis *Flip PDF Corporate Edition* pada mata pelajaran Bimbingan TIK semester 1 kelas VII SMP.
3. Menghasilkan produk *e-book* yang praktis berbasis *Flip PDF Corporate Edition* pada mata pelajaran Bimbingan TIK semester 1 kelas VII SMP.

D. Spesifikasi Produk



Gambar 1. Tampilan Aplikasi *Flip PDF Corporate Edition*

1. *E-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* yang dikembangkan dan diproduksi menggunakan *software Flip PDF Corporate Edition*.
2. *E-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* memuat materi semester 1 untuk SMP kelas VII.
3. Materi yang terdapat pada *e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* dimuat berdasarkan silabus Bimbingan TIK pada semester 1.
4. *E-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* memuat *pre-test* pada setiap bahasan atau babnya.
5. *E-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* memuat teks, gambar, dan video.
6. *E-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* memiliki *background* pada halaman awal dan akhir.

7. *Background e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* dihiasi dengan berbagai macam gambar dan animasi pada setiap materinya serta warna yang menarik.
8. *E-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* lebih praktis dan bisa digunakan secara *online* di *android* dan dalam bentuk *file* di PC/ laptop.

E. Pentingnya Pengembangan

Alasan pentingnya pengembangan media, karena:

1. Keterbatasan media pembelajaran pada mata pelajaran Bimbingan TIK yang ada pada kelas VII SMP.
2. Peserta didik kesulitan memahami pembelajaran karena sedikitnya waktu pelajaran Bimbingan TIK yaitu satu jam pelajaran.
3. Keterbatasan fasilitas dalam penggunaan labor komputer di sekolah.

F. Asumsi dan Fokus Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan *e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* ini yaitu:

- a. Pembelajaran Bimbingan TIK kelas VII akan lebih menarik dengan menggunakan *e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition*.
- b. Peserta didik akan lebih termotivasi, semangat, dan senang belajar Bimbingan TIK dengan menggunakan *e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition*.
- c. Peserta didik akan lebih memahami materi yang ada dengan menggunakan *e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition*.

d. Aktivitas peserta didik akan lebih terarah dalam belajar dengan menggunakan *e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition*.

2. Batasan Pengembangan

Pengembangan *e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* difokuskan pada analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas VII SMP, sehingga produk pengembangan yang dihasilkan dapat digunakan oleh peserta didik kelas VII SMP. Materi atau konten yang dibahas dan sebutkan materi secara garis besar.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Agar peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari materi yang harus dikuasainya serta kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran pendidik.

2. Bagi pendidik

Sebagai masukan bagi pendidik dalam menambah pengetahuan dan pengalaman pendidik dalam penelitian media berupa *e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition*. Penelitian ini juga dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik untuk memanfaatkan media *e-book* berbasis *Flip PDF Corporate Edition* sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

3. Bagi sekolah

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Tersedianya bahan ajar berbasis *e-book* dan bisa digunakan oleh pendidik dan pesesrta didik.

4. Bagi penulis

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis sebagai calon pendidik serta untuk melengkapi tugas akhir untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Dapat mengimplementasikan ilmu dan menghasilkan karya inovatif sebagai sarjana TP.