

ABSTRAK

e-Book sebagai salah satu media belajar telah banyak digunakan dan dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Kehadiran *e-Book* sebagai buku digital dapat diterima pengguna karena konten dan tampilan yang interaktif. Namun demikian, buku digital yang tersedia saat ini masih bersifat statis. Disebut statis karena fitur *e-Book* yang ada saat ini hanya memungkinkan pembelajar berinteraksi dengan *e-Book* saja. Sementara, dalam konteks membaca atau belajar, seorang pembelajar bisa saja berinteraksi dengan pembelajar lain atau bahkan dengan guru/dosennya (dalam forum diskusi misalnya) terkait topik dalam buku yang dibacanya. Bisa dikatakan, fitur statis *e-Book* ini belum mampu mengintegrasikan antara pembelajar dengan lingkungan belajarnya (*Learning Environment*) dalam satu konstruksi interaksi guna mendukung suatu aktifitas belajar.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model *e-Book* yang mampu menyediakan mekanisme untuk menghubungkan antara pembelajar dengan lingkungan belajarnya (misalnya forum diskusi) dalam satu *framework*. Dasar/*platform* dari *framework* usulan ini adalah model interaksi dalam *e-Book*. Dalam model yang dikembangkan, setiap *actor* (pembelajar) dapat berinteraksi dengan *actor* lain (pembelajar lain maupun pengajar) untuk membahas atau mendiskusikan satu atau lebih topik yang terdapat dalam buku yang dibaca. Melalui pendekatan ini diharapkan *e-Book* yang dikembangkan mampu meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran melalui aspek-aspek *learning*, *sharing* dan *publishing*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada metodologi rekayasa perangkat lunak melalui pendekatan *object-oriented*. Pada penelitian tahun pertama ini, tahapan penelitian mencakup: (1) analisis model *e-Book* yang ada; (2) membuat model interaksi; (3) perancangan model *e-Book* sebagai *platform* dari model interaksi yang dibuat; (4) mengembangkan *prototype* sebagai *proof of concept* terhadap model yang diusulkan.