

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas manusia terutama dalam hal akademik (Nazira, 2021). Pendidikan menjadi wadah yang bisa mengubah sikap dan perilaku untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran dan menciptakan generasi yang berkualitas dalam aspek kehidupan setiap manusia, hal ini tidak bisa dipungkiri bahwa pendidikan membentuk generasi muda menjadi lebih berkembang dan maju serta mampu memberikan terobosan baru di dunia pendidikan selanjutnya.

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dilakukan untuk menciptakan suatu keterkaitan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik (Nazira, 2021). Proses pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan tujuan menjadi wadah perubahan dalam diri peserta didik yang mencakup aspek perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan aspek lainnya ke arah perubahan yang lebih baik agar bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh perangkat yang digunakan pendidik dalam menyajikan penyampaian materi yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik memiliki tingkat antusiasme yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Menurut (nazarudin, 2007 dalam Fatkhurrokhman et al., 2017) perangkat pembelajaran adalah beberapa persiapan yang dilakukan oleh pendidik baik selaku individu maupun kelompok agar pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi berjalan secara sistematis dan memperoleh hasil yang optimal. Pengembangan perangkat menjadi salah satu aspek yang penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman sehingga peserta didik lebih memahami materi pembelajarannya yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Menurut (Trianto 2010 dalam Fatkhurrokhman et al., 2017) perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam proses pembelajaran diantaranya buku

peserta didik, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kegiatan peserta didik, instrument evaluasi belajar, dan media pembelajaran. Proses pembelajaran yang efektif akan membantu peserta didik untuk memproses materi yang ditangkap sehingga lebih mudah dipahami terutama menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran membantu pendidik untuk menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, namun media pembelajaran yang digunakan harus memiliki kebaruan sehingga partisipasi peserta didik lebih tinggi dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran juga menuntut pendidik agar mampu menyusun bahan ajar yang inovatif dan interaktif sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan antusiasme dan hasil belajar kognitif peserta didik dalam belajar. Menurut (Widodo dalam Magdalena et al., 2020) menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara evaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan pengalaman, hasil diskusi lewat telepon dengan guru pamong dan pengamatan peneliti sebagai alumni dari SMA Negeri 1 Cipongkor bahwa dorongan dan hasil belajar kognitif peserta didik lebih tinggi pada saat menggunakan media pembelajaran dibandingkan tidak menggunakan media pembelajaran. Peserta didik lebih aktif dan lebih tertarik ketika menggunakan media pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi faktor penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sekaligus membantu peserta didik dalam memahami materi secara efektif.

Saat ini pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi *online* menjadi media yang memiliki kebaruan (Maria Dimova & Stirk, 2019). Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat berpengaruh terhadap dunia pendidikan terutama dalam

pengembangan media dan bahan ajar, keberadaan teknologi informasi sudah menjadi hal yang lumrah bagi peserta didik KOMINFO RI mencatat ada sekitar 68% pengguna internet berusia 15-40 tahun (diakses <http://tinyurl.com/kominfodataIPTEK> pada 13 februari 2024 pukul 08.15 WIB) hal ini menjadi data bahwa peserta didik sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi terutama dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik harus mengikuti perkembangan zaman atau memiliki kebaruan yang interaktif dalam mengikuti pembelajaran untuk meningkatkan Hasil dan partisipasi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menjadi salah satu media yang tepat dan belum terlalu banyak di gunakan oleh tenaga pendidik sehingga butuh inovasi dan pengembangan yang baru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efisien serta menyenangkan. Pemilihan media buku digital interaktif sebagai bahan ajar menjadi salah satu upaya dalam menyampaikan materi geografi berbasis *online* sebagai media bantu dalam materi sebaran keragaman budaya nasional yang merupakan bagian dari sub bahasan Sebaran Keragaman Budaya Nasional.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Buku Digital Interaktif Geografi Berbantuan Aplikasi *Heyzine Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”** yang dilakukan di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Cipongkor Kabupaten Bandung Barat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar buku digital interaktif berbantuan aplikasi *heyzine flipbook* pada sub materi Sebaran Keragaman Budaya Nasional kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Cipongkor ?
2. Bagaimana penggunaan bahan ajar buku digital interaktif berbantuan aplikasi *heyzine flipbook* dalam proses pembelajaran geografi sub materi Sebaran

Keragaman Budaya Nasional pada peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Cipongkor ?

3. Bagaimana Pengaruh penggunaan bahan ajar buku digital interaktif berbantuan aplikasi *heyzine flipbook* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik sub materi Sebaran Keragaman Budaya Nasional kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Cipongkor ?

1.3 Definisi Operasional

Dalam hal ini, peneliti menjelaskan atau memberi pengertian terkait topik permasalahan yang diteliti, dimaksud agar tidak ada kesalahan pemahaman dalam hal ini, sebagai berikut.

a. Bahan Ajar

Menurut Widodo dan Jasmadi dalam buku (Magdalena et al., 2020) Bahan ajar adalah seperangkat atau sarana yang digunakan sebagai alat pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang didalamnya lebih kompleks dan lengkap.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut (Gagne and Briggs (1974) dalam Daniyati et al., 2024) adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk merangsang proses pembelajaran.

c. *Heyzine Flipbook*

Heyzine flipbook adalah aplikasi *online* yang bisa mengubah bentuk buku digital biasa ke dalam bentuk buku digital interaktif, di dalam aplikasi ini kita bisa menambahkan video, gambar, game, serta audio dan di kemas lebih menarik. Cara penggunaannya sendiri peserta didik atau *user* akan login pada link yang di berikan oleh admin dan memasukan *password* yang di berikan oleh admin sehingga nanti peserta didik atau *user* bisa masuk dan menggunakan buku digital kapan saja.

d. Buku Digital Interaktif

Perkembangan teknologi mengalami peningkatan yang pesat terutama dalam media pembelajaran (Nazira, 2021). Buku Digital

interaktif adalah model buku yang di dalam nya memuat video, gambar, serta audio yang bisa membantu proses pembelajaran.

e. Hasil Belajar

Menurut (Sanjaya 2008 dalam Psikologi & Pendidikan, 2021) hasil belajar merupakan pencapaian ketika suatu kemampuan diperoleh sejalan dengan tujuan khusus yang direncanakan sebelumnya, hasil belajar akan menunjukkan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh seseorang ketika menerima, menyerap, menolak dan menganalisis informasi yang diterima selama proses pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar buku digital interaktif berbantuan aplikasi *heyzine flipbook* pada sub materi Sebaran Keragaman Budaya Nasional kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Cipongkor
- 2) Untuk mengetahui penggunaan bahana ajar buku digital interaktif dalam proses pembelajaran geografi dengan berbantuan aplikasi *heyzine flipbook* untuk meningkatkan Hasil belajar kognitif peserta didik pada sub materi Sebaran Keragaman Budaya Nasional kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Cipongkor
- 3) Untuk mengetahui Pengaruh penggunaan bahan ajar buku digital interaktif berbantuan aplikasi *heyzine flipbook* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi Sebaran Keragaman Budaya Nasional kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Cipongkor

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Kegunaan Teoritis

- a. Dapat dijadikan sebagai referensi yang berarti bagi dunia pendidikan, khususnya bagi disiplin ilmu geografi

- b. Dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan masukan bagi lembaga pendidikan khususnya fakultas kependidikan dan ilmu pendidikan dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar.
- c. Dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah dan pendidik mata pelajaran geografi sebagai media pembelajaran

1.5.2 Kegunaan Praktis

- a. Bagi sekolah bisa dijadikan media pembelajaran yang efektif dalam menjelaskan materi
- b. Bagi peserta didik diharapkan menjadi media yang bisa membantu dalam proses pembelajaran pembelajaran.
- c. Bagi pendidik diharapkan menjadi referensi dalam mengembangkan media dan bahan ajar.