

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Menurut Widodo dan Jasmadi dalam buku (Magdalena et al., 2020) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat sarana dan prasarana atau alat pembelajaran yang didalamnya mencakup materi pembelajaran metode batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dengan lebih menarik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi dan sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Menurut (Harjanto 2008 dalam Fitriani & Putri, 2020) menyatakan bahwa dalam proses pengembangan bahan ajar terdapat berbagai aspek yang menjadi patokan diantaranya

- 1) Konsep sebagai suatu ide atau gagasan
- 2) Prinsip sebagai kebenaran dasar atau. Tolak dalam berpikir untuk dijadikan petunjuk pembuatan serta pelaksanaannya
- 3) Fakta adalah sesuatu yang telah terjadi atau yang telah dikerjakan dan dialami
- 4) Proses merupakan serangkaian dari perubahan dan gerakan-gerakan perkembangan
- 5) Nilai merupakan suatu pola atau ukuran
- 6) Keterampilan merupakan kemampuan berbuat sesuatu yang baik.

b. Manfaat Bahan Ajar

Menurut Wahyudi (2022), manfaat yang diperoleh bagi peserta didik dan pendidik diantaranya yaitu:

- 1) Manfaat Bagi Pendidik
 - a) Peserta didik memperoleh kebutuhan sesuai tuntutan yang telah ditentukan kurikulum.

- b) Berkurangnya ketergantungan terhadap buku teks
 - c) Peserta didik memperoleh pengetahuan yang di dapat dari berbagai sumber referenda yang terdapat di bahan ajar.
 - d) Pendidik memperoleh tambahan ilmu dan pengalaman setelah membuat bahan ajar
 - e) Pendidik bersama peserta didik lebih mengembagkan komunikasi dan membangun efektifitas belajar
 - f) Pelaksanaan pembelajaran yang di bantu oleh bahan ajar menjadi lebih efisien.
- 2) Manfaat Bagi Peserta Didik
- a) Kegiatan belajar lebih menarik dan menjadikan peserta didik lebih bersemangat
 - b) Peserta didik menjadi lebih kreatif dan memiliki kesempatan belajar mandiri yang diarahkan dan dibimbing oleh tenaga didik.
 - c) Memberikan kemudahan untuk peserta didik dalam memahami materi dari pelajaran yang belum selesai.

c. Peran Bahan Ajar Dalam Proses Pembelajaran

Bahan ajar dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai sumber dan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif (Magdalena et al., 2020). Peran bahan ajar terbagi 2 yaitu :

- 1) Peran bahan ajar dalam pembelajaran kelompok yaitu :
 - a) Sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar secara berkelompok
 - b) Sebagai pendukung bahan ajar utama
- 2) Peran bahan ajar dalam pembelajaran individu yaitu :
 - a) Sebagai media utama dalam proses pembelajaran
 - b) Alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses peserta didik memperoleh informasi
 - c) Penunjang media pembelajaran individu lainnya.

d. Penyusunan Bahan Ajar

Bahan ajar disusun berdasarkan tujuan atau sasaran pembelajaran yang hendak dicapai, Paulina Panen dan Purwanto (dalam Magdalena et al., 2020) mengungkapkan bahwa penyusunan bahan ajar secara umum dapat dilakukan melalui 3 cara yaitu :

1) Bahan ajar tulisan sendiri

Bahan ajar dapat dibuat sendiri oleh pendidik sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran berlangsung, selain ditulis oleh pendidik secara individu bahan ajar juga bisa ditulis secara berkelompok dengan guru-guru yang sama atau sesuai dengan bidang studi sejenis.

2) Bahan ajar hasil kemasan informasi atau teks (*text transformation*)

Dalam pengemasan bahan ajar pendidik tidak hanya menulis sendiri tetapi memanfaatkan buku teks dan informasi yang sudah ada lalu dikemas kembali menjadi bahan ajar yang memenuhi karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pendidik menambahkan kompetensi dan keterampilan yang ingin dicapai serta umpan balik agar peserta didik mampu mengukur kemampuannya sendiri.

3) Penataan informasi (kompilasi)

Selain menulis sendiri pembuatan bahan ajar bisa menggunakan teknik kompilasi atau penggabungan dari buku teks, jurnal, artikel dan Koran sehingga bahan ajar yang dibuat akan ditata ulang. Bahan ajar yang dibuat akan dipilih materi pelajarannya sesuai kebutuhan pendidik dan ditambahkan kompetensi berdasarkan kurikulum dan silabus yang digunakan.

e. Ciri-Ciri Bahan Ajar

Bahan ajar yang dibuat memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan kebutuhan peserta didik, menurut Mudlofir 2012 (dalam Melyani et al., 2023) ciri-ciri bahan ajar yaitu :

1) Menimbulkan minat baca

2) Disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel

- 3) Struktur berdasarkan kebutuhan peserta didik dan kompetensi akhir yang akan dicapai
- 4) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berlatih
- 5) Memberikan rangkuman
- 6) Gaya penelitian komunikatif dan semi formal
- 7) Kepadatan berdasarkan kebutuhan peserta didik
- 8) Menjelaskan tujuan instruksional
- 9) Mengakomodasi kesulitan peserta didik.

2.1.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pendidik kepada peserta didik (Nazira, 2021). Media menjadi salah satu alat yang digunakan oleh seseorang dalam menyampaikan informasi kepada lawan bicara sehingga tujuan dari apa yang di sampaikan bisa di pahami dengan lebih mudah. Ada beberapa pendapat yang menyatakan tentang definisi dari media menurut *National Education Association (NEA)* menyatakan bahwa media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat keras.

Berdasarkan pengertian yang telah disampaikan bahwa media adalah alat komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi atau materi yang bisa mempermudah seorang pendidik dalam proses pembelajaran sehingga materi atau pesan yang ingin disampaikan bisa dipahami dengan mudah.

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dalam proses pembelajaran dari seseorang kepada suatu kelompok, upaya tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan fungsi pendidik kepada peserta didik (Nazira, 2021). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi yang bisa dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dengan metode dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi sebagai upaya dalam keberhasilan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi oleh peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Pembelajaran berkaitan dengan proses bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan, kemampuan, atau karakter peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Media pembelajaran adalah suatu alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi atau ilmu pengetahuan sehingga mudah di pahami oleh peserta didik (Nazira, 2021). Media pembelajaran sebagai suatu peraga atau alat bantu yang digunakan sebagai upaya dari pendidik untuk menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan dan efisien sehingga peserta didik bisa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

b. Media Pembelajaran Geografi

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan oleh seseorang dalam menyampaikan informasi. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih mudah di pahami (Geografi et al., 2016) Sedangkan geografi adalah ilmu yang menjelaskan terkait bagaimana gambaran atau lukisan permukaan bumi yang di dalam nya terdapat manusia, tumbuhan dan hewan atau ekosistem alam.

Secara sederhana dapat diartikan bahwa media pembelajaran geografi adalah suatu alat yang digunakan oleh pendidik dalam mata pelajaran geografi untuk menyampaikan materi geografi dengan lebih mudah sehingga peserta didik bisa lebih memahami bagaimana gambaran dari permukaan bumi.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk memperlancar proses pembelajaran agar lebih komunikatif dan interaktif, media juga sebagai alat komunikasi interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Secara khusus manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penyiampaian materi lebih menyeluruh
Penyiampaian materi yang dilakukan oleh pendidik akan lebih seragam, hal ini dikarenakan cara dan gaya pendidik dalam menyampaikan materi akan berbeda-beda. Melalui alat bantu pemahaman pendidik dalam menyampaikan materi akan lebih terbantu dan seragam sehingga peserta didik akan memiliki *output* yang sama dalam proses pembelajaran.
- 2) Proses pembelajaran lebih menarik dan efektif
Media yang digunakan mampu menghasilkan video, gambar, audio atau game sehingga bisa membangkitkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga media yang digunakan bisa menciptakan suasana belajar lebih menarik dan efektif tentunya peserta didik akan lebih mudah mengingat materi yang telah disampaikan oleh pendidik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
Proses pembelajaran akan menciptakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga penggunaan media pembelajaran menjadi alat bantu untuk pembicaraan atau penyampaian yang kurang dipahami atau sulit di pahami.
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga
Proses pembelajaran terkadang membuat pendidik kesulitan dalam menyampaikan materi sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama. Media pembelajaran sebagai alat bantu bisa mempermudah pendidik sehingga pembahasan tidak perlu berulang-ulang dalam penyampaian nya, peserta didik bisa dengan mudah memahami materi dan mengulang nya apabila kesulitan.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
Penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran akan lebih efisien dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dari pada hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh pendidik secara verbal. Peserta didik akan lebih

memahami dengan cara merasakan, mengalami hingga menggunakan media yang membantu nya mengingat materi yang sudah disampaikan oleh pendidik.

d. Macam-Macam Media Pembelajaran

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat memberikan inovasi baru sehingga pendidik bisa memilih penggunaan media sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Kompetensi, 2012). Media pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik diantaranya yaitu:

- 1) Media cetak, merupakan suatu media yang dihasilkan dari sebuah materi atau pelajaran berupa cetak atau kertas seperti buku, gambar dan yang lain nya. Media cetak biasanya digunakan dalam proses pembelajaran secara konvensional menggunakan buku atau LKS.
- 2) Media audio-visual, merupakan media yang dihasilkan berbentuk suara atau gambar seperti siaran tv, atau video. Media visual adalah alat yang didalamnya berisi informasi materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif.
- 3) Media berbasis komputer atau aplikasi, merupakan media yang menghasilkan suatu materi menggunakan sumber berbasis aplikasi yang dapat disimpan secara digital. Media berbasis komputer ini menjadi sarana yang memiliki kebaruan terutama di era globalisasi biasanya media ini berbentuk aplikasi belajar.
- 4) Media teknologi komputer dan cetak, merupakan media yang menggabungkan media cetak sehingga menghasilkan materi yang bisa digunakan berbentuk cetak atau berbasis digital. Media ini berisi materi pelajaran yang digabungkan dengan teknologi seperti *E-Book*, *E-Modul*, atau link pembelajaran interaktif lain nya.
- 5) Media grafis, merupakan media yang menghasilkan suatu gambar atau grafis yang bisa digunakan untuk menjelaskan materi kepada peserta didik. Media ini dibuat sesuai dengan materi yang diajarkan menggunakan kecerdasan grafis bisa berbantuan teknologi atau secara manual.

- 6) Media papan, merupakan media yang memiliki panjang serta lebar biasanya media ini berbentuk power point atau media karton. Media ini biasanya digunakan dalam proses pembelajaran secara konvensional.
- 7) Media 3 Dimensi, merupakan media yang bisa dilihat panjang, lebar, serta ruang dan dapat dilihat dari berbagai sisi. Media ini menghasilkan alat peraga atau alat simulasi.
- 8) Media audio, merupakan media pembelajaran yang didalamnya berisi materi disajikan secara audio atau suara, media ini biasanya digunakan ketika ada materi yang berkaitan dengan music atau suara. Salah satu media audio yaitu radio, laboratorium bahasa.

2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang menggabungkan semua unsur di dalamnya terdiri dari unsur gambar, teks, grafis, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi (Geografi et al., 2016) Media interaktif juga memiliki kelengkapan yang bisa dikendalikan oleh pengontrol yang dioperasikan sehingga pengguna dapat memilih apa saja yang bisa diizinkan atau dipergunakan oleh pengguna atau tidak yang diatur oleh admin.

Menurut Seels dan Glagshow (dalam Wati & Nugraha, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah mekanisme untuk menyampaikan materi yang tersaji dan dikendalikan oleh komputer tidak hanya melalui penglihatan dan pendengaran, tetapi bisa juga memberi stimulus yang positif dari peserta didik terhadap media interaktif tersebut.

Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif buku digital berbantuan aplikasi online untuk menyajikan materi berupa buku digital interaktif yang di dalamnya memuat video, gambar, audio hingga game. Sehingga peserta didik bisa menggunakannya dengan memasukkan kode atau *password* yang sudah diberikan oleh pendidik atau pendidik.

b. Buku Digital

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengakibatkan peningkatan yang cukup pesat terutama dalam pengembangan modul yang sekarang berubah dan dikombinasikan menjadi modul elektronik yang lebih interaktif dan menarik untuk digunakan. Buku digital atau modul merupakan suatu buku atau modul yang dapat menampilkan gambar, video, audio, animasi, *game*, kuis formatif sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif (Nazira, 2021).

Buku digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam proses belajar mengajar sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan mampu meningkatkan kompetensi atau pemahaman secara kognitif dengan pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien. Buku digital merupakan suatu modul atau buku digital yang didalamnya memuat gambar, video, audio, *game* serta perangkat lain yang bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan *fitur* yang komunikatif dan *interaktif*.

Buku digital interaktif yang digunakan dalam penelitian ini berbantuan aplikasi online *heyzine flipbook* sebagai pengembangan bahan ajar agar lebih interaktif dan kreatif untuk meningkatkan antusiasme peserta didik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

c. Aplikasi Heyzine Flipbook

Aplikasi *heyzine flipbook* adalah aplikasi digital yang bisa membantu mengkonversi pdf ke dalam bentuk digital media pembelajaran interaktif dengan berbagai fitur pendukung didalamnya. Dari segi tampilan *heyzine flipbook* ini bisa dilihat dengan cara di bolak-balik seperti buku atau bisa diatur sesuai dengan keinginan, fitur yang ada dalam *heyzine flipbook* juga sangat beragam mulai dari penamaan judul buku digital, audio, gambar, video, *game*, *background*, pemilihan bentuk pdf dan masih banyak lagi.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa *heyzine flipbook* ini memungkinkan kita untuk membuat buku digital interaktif dengan berbagai kreasi yang bisa digunakan, disana kita bisa berkreasi sesuai dengan

kebutuhan dalam melakukan *publish* pun buku digital ini cukup mudah dan peserta didik juga bisa membukanya kapan saja. buku digital yang di *share* berupa *link* yang bisa di download isi buku digital nya.

Heyzine flipbook memiliki kelebihan diantaranya:

- 1) *Interactive publishing* dengan berbagai tampilan yang menarik didalamnya memuat video, gambar, game, audio dan yang lainnya
- 2) Terdapat berbagai macam fitur yang bisa digunakan seperti background, audio, video, bentuk PDF.
- 3) Buku digital bisa di dukung dengan backsound suara
- 4) Format luaran fleksibel bisa berupa html, pdf, QR atau *barcode*

Kelemahan dari *heyzine flipbook* diantaranya:

- 1) Ketika di *download* buku digital tersebut akan menjadi buku digital biasa tidak bisa memutar video atau audio
- 2) Beberapa fitur yang terbatas secara gratis dan harus membayar.
- 3) Digunakan secara online saja jika ingin berbentuk interaktif

Aplikasi *heyzine flipbook* bisa digunakan menjadi media pembelajaran yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan lebih mudah dan menyenangkan.

2.1.4 Hasil Belajar

a. Pengertian 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.

Menurut Oemar Hamalik (Ahmadiyahanto, 2016) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Dengan demikian tugas utama dari seorang pendidik dalam proses pembelajaran adalah mengumpulkan data terkait keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya.

Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah sebuah perubahan tingkah laku dari peserta didik tersebut kearah yang lebih baik, hasil belajar juga merupakan puncak dari proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan perkembangan mental yang bisa dilihat dari sisi pendidik dan peserta didik, perkembangan mental akan terlihat dari ranah kognitif, efektif dan psikomotor.

b. Jenis Penilaian Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar dibedakan berdasarkan karakteristik (Nara, 2017), salah satu jenis hasil belajar yaitu :

1) Penilaian formatif

Penilaian formatif adalah pemanfaatan sejauh manakah suatu proses pendidikan telah berjalan sebagaimana yang telah direncanakan.

2) Penilaian sumatif

Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh manakah suatu peserta

didik dapat berpindah dari satu unit pembelajarn ke unit berikutnya.

Tes hasil belajar yang sering dilakukan dalam proses pembelajaran adalah tes sumatif yang dilakukan setelah proses pembelajaran, teknik yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar berdasarkan tujuan pembelajaran yang biasanya dibuat oleh pendidik berupa tes kelayakan soal dan unjuk kerja laboratorium.

Tabel 2. 1 Ciri-Ciri Dari Penilaian Sumatif

Aspek	Deksripsi
Fokus Pengukuran	Butir-butir tujuan pembelajaran khusus
Sifat Soal	Luas meliputi tujuan pembelajaran khusus
Tingkat Kesulitan Butir Soal	Memiliki jangkauan luas, dari butir soal yang sangat mudah sampai sangat sulit
Waktu Penyelenggaraan	Di akhir suatu unit pembelajaran.
Kegunaan dan Hasil	Menentukan posisi peserta didik atau mengevaluasi hasil pembelajaran.

Sumber: Buku Teori Belajar dan Pembelajaran

c. Hasil Belajar Berdasarkan Taksonomi

Taksonomi pembelajaran dalam pendidikan dibagi atas 3 bagian sebagai tolak ukur hasil belajar peserta didik (Ribeiro et al., 2014) yaitu :

1) Ranah kognitif (pengetahuan)

Tujuan dari ranah kognitif ini untuk melihat kemampuan intelektual dimulai dari mengingat hingga mampu memecahkan suatu permasalahan. Pengetahuan tersebut adalah kemampuan untuk mampu mengenali dan mengingat sesuatu baik objek, ide, prosedur, prinsip atau teori yang pernah dipelajari, ranah kognitif ini biasanya berupa angka atau nilai yang dicapai oleh peserta didik setelah melaksanakan evaluasi pembelajaran atau disebut sebagai *assessment*.

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar yang mencakup C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), C6 (Membuat). Dua aspek disebut sebagai *low order thinking* dan 4 aspek disebut *high order thinking* sudjana.N, 2010 (dalam Nurlindayani et al., 2020).

2) Ranah Afektif (Sikap)

Tujuan dari ranah ini berkaitan dengan cara mengelola emosi atau perasaan (*attitude*) yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Ranah afektif berupa minat, sikap hati, sikap menghargai, sistem nilai, serta kecenderungan emosi. Ranah afektif akan terlihat dari karakter peserta didik yang terbangun setelah melalui proses pembelajaran.

3) Ranah psikomotor (keterampilan)

Tujuan dari ranah psikomotor berorientasi pada keterampilan motorik peserta didik yang berhubungan dengan tubuhnya untuk melakukan aksi atau tindakan dalam proses pembelajaran. Ranah psikomotor akan terlihat setelah peserta didik melakukan presentasi atau praktik dalam proses pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan merupakan salah satu penelitian yang digunakan sebagai acuan peneliti, banyak penelitian yang mengkaji tentang media pembelajaran buku digital interaktif yang dikaji dalam berbagai materi. Penelitian tentang pengembangan bahan ajar buku digital interaktif berbantuan aplikasi online belum mengalami penelitian lebih jauh khusus terkait materi yang dikaitkan, namun penelitian ini serupa dengan penelitian Rendy Rahadiputra dengan judul “Penggunaan Bahan Ajar Geografi Berbasis Buku digital Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Literasi Digital Peserta didik”. Dan penelitian yang serupa juga dari peneliti Aji Setiyo Nugroho dengan judul penelitian “kelayakan penggunaan media pembelajaran geografi berbasis multimedia interaktif pada peserta didik kelas X SMA Negeri Banyumas”.

Tabel 2. 2 Penelitian yang Relevan

No.	Aspek	Penelitian yang Relevan	Penelitian yang Relevan	Penelitian yang Relevan	Penelitian Yang Dilakukan
1.	Peneliti	Rendy Rahadiputra	Aji Setiyo Nugroho	Rifaatul Mahmudah	Nita Nurmala Permata Dewi
2.	Judul	Penggunaan Bahan Ajar Geografi Berbasis Buku digital Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Literasi Digital Peserta didik	Kelayakan Penggunaan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Peserta didik Kelas X SMA Negeri Banyumas	Pengaruh penerapan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dengan media market 3D terhadap Hasil dan hasil belajar peserta didik	Pengembangan Bahan Ajar Buku Digital Interaktif Geografi Berbantuan Aplikasi <i>Heyzine Flipbook</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik
3.	Tahun	2023	2015	2020	2024
4.	Instansi	Universitas Siliwangi	Universitas Negeri Semarang	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi
5.	Rumusan Masalah	1. Bagaimanakah langkah-langkah pembuatan bahan ajar geografi berbasis buku digital dalam pembelajaran daring pada sub materi potensi dan sebaran sumberdaya alam di kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya?	1. Apakah Media Pembelajaran Geografi Berbasis Multimedia Interaktif materi Tenaga Eksogen layak digunakan pada peserta didik kelas X semester 2 SMA Negeri Banyumas tahun pelajaran	1. Bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dengan media market 3D pada mata pelajaran geografi materi litosfer di kelas X IPS SMA Negeri 4	1. Bagaimana pengembangan bahan ajar buku digital interaktif berbantuan aplikasi <i>heyzine flipbook</i> pada sub materi Sebaran Keragaman Budaya Nasional kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1

No.	Aspek	Penelitian yang Relevan	Penelitian yang Relevan	Penelitian yang Relevan	Penelitian Yang Dilakukan
		2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan bahan ajar geografi berbasis buku digital dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan literasi digital peserta didik 6 pada sub materi potensi dan sebaran sumber daya alam di kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya?	2013/2014? 2. Bagaimana efektifitas Media Pembelajaran Geografi Berbasis Multimedia Interaktif dan minat peserta didik terhadap pembelajaran materi Tenaga Eksogen ketika menggunakan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Multimedia Interaktif?	Tasikmalaya? 2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dengan media market 3D terhadap Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi litosfer di kelas X IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya? 3. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dengan media market 3D terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi litosfer di kelas X IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya?	Cipongkor? 2. Bagaimana penggunaan bahan ajar buku digital interaktif berbantuan aplikasi <i>heyzine flipbook</i> 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 <i>heyzine flipbook</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta didik sub materi Sebaran Keragaman Budaya Nasional kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Cipongkor?
6.	Metode Penelitian	Metode eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif	Metode eksperimen desain	Metode eksperimen quasi	<i>Research and development</i> model <i>ADDIE</i>
7.	Hasil Penelitian / Hipotesis	1. langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar geografi berbasis e-book dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan	1. Media pembelajaran ini sangat layak digunakan pada peserta didik kelas X semester 2 SMA Negeri Banyumas tahun pelajaran	1. Langkah-langkah penerapan media maket tiga dimensi dalam model pembelajaran <i>discovery learning</i> di kelas 10 IPS SMA negeri 4 Tasikmalaya	1. Pengembangan bahan ajar buku digital interaktif berbantuan aplikasi <i>heyzine flipbook</i> pada sub materi Sebaran Keragaman Budaya Nasional kelas XI IPS 3 di

No.	Aspek	Penelitian yang Relevan	Penelitian yang Relevan	Penelitian yang Relevan	Penelitian Yang Dilakukan
		<p>kemampuan literasi digital peserta didik dengan melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi serta pre-test dan post-test diawal dan dipertemuan akhir.</p> <p>2. Hasil uji analisis dengan nilai Sig pada pre-test dan post-test kelas eksperimen adalah 0,063 lebih besar dari 0,05 yang menyatakan penggunaan bahan ajar geografi berbasis e-book tidak berpengaruh terhadap peningkatan literasi digital peserta didik.</p>	<p>2013/2014.</p> <p>2. Media pembelajaran ini efektif dan peserta didik berminat terhadap pembelajaran materi Tenaga Eksogen ketika menggunakan media pembelajaran ini.</p>	<p>yaitu pretest, pemaparan materi oleh guru mata pelajaran geografi, peserta didik memberikan pertanyaan mengenai proses vulkanisme dan pengaruhnya terhadap kehidupan, peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang diidentifikasi, peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan kembali materi proses vulkanisme dan pengaruhnya terhadap kehidupan, mengambil kesimpulan dan post test.</p> <p>2. Berdasarkan uji paired sampel t-test diketahui bahwa T_{hitung} sebesar 44,027 maka $T_{hitung} 44,027 > 1,69092$ (T_{tabel}) sehingga dapat</p>	<p>SMA Negeri 1 Cipongkor, langkah-langkah pengembangan buku digital interaktif: 1) Analisis kebutuhan peserta didik. 2) Desain media pembelajaran. 3) Pembuatan buku digital. 4) Pengembangan buku digital interaktif berbantuan aplikasi <i>heyzine flipbook</i></p> <p>2. Penggunaan buku digital interaktif berbantuan aplikasi <i>heyzine flipbook</i> pada sub materi Sebaran Keragaman Budaya Nasional kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Cipongkor, langkah-langkah penggunaan buku digital interaktif : 1) Analisis kondisi peserta didik. 2) Penggunaan buku digital interaktif. 3) Proses pembelajaran menggunakan buku digital interaktif. 4) Evaluasi hasil dari proses pembelajaran menggunakan</p>

No.	Aspek	Penelitian yang Relevan	Penelitian yang Relevan	Penelitian yang Relevan	Penelitian Yang Dilakukan
				<p>diambil kesimpulan bahwa penerapan media market tiga dimensi dalam model pembelajaran discovery learning pada materi litosfer mata pelajaran geografi di SMA negeri 4 Tasikmalaya berpengaruh terhadap Hasil dan hasil belajar peserta didik.</p>	<p>buku digital interaktif yang sudah didesain.</p> <p>3. Berdasarkan rumusan masalah yang ketiga maka hipotesis menjelaskan bahwa ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilaksanakan proses pembelajaran dimana penggunaan media buku digital interaktif memberikan dampak pembelajaran cukup mendalam terkait pemahaman materi mudah di pahami dan lebih komunikatif, kolaboratif dan kritis antara pendidik dan peserta didik.</p> <p>Ha : penggunaan bahan ajar buku digital interaktif pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Cipongkor berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.</p> <p>Ho : Penggunaan bahan ajar buku digital interaktif pada mata pelajaran geografi di SMAN 1</p>

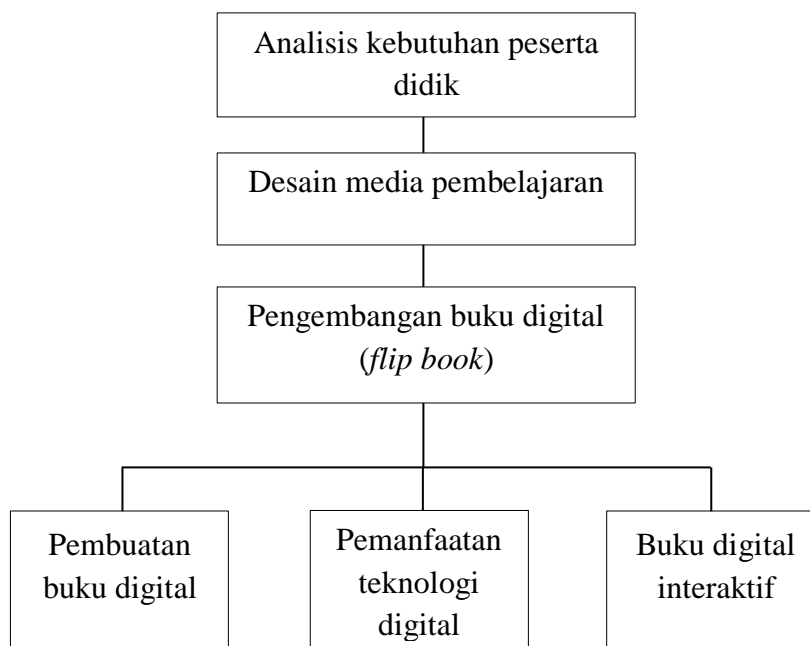
No.	Aspek	Penelitian yang Relevan	Penelitian yang Relevan	Penelitian yang Relevan	Penelitian Yang Dilakukan
					Cipongkor tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Sumber: Hasil Studi Pustaka (2024)

2.3 Kerangka Konseptual

2.3.1 Kerangka Konseptual I

Berdasarkan rumusan masalah yang pertama 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

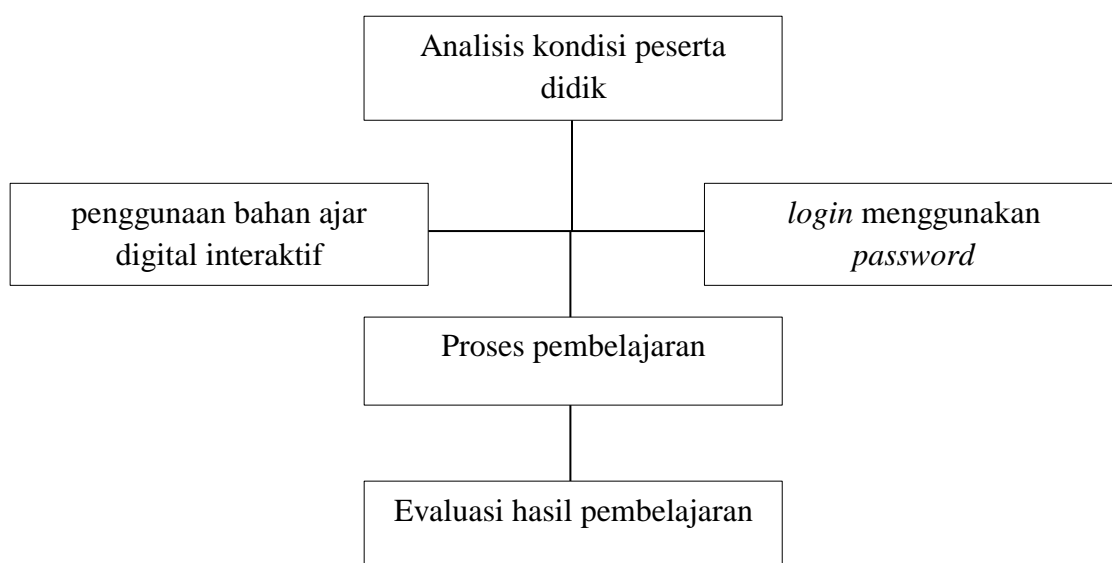


Gambar 2. 1. Kerangka Konseptual I

Kerangka konseptual yang pertama merupakan sebuah proses pengembangan bahan ajar dari buku digital menjadi buku digital interaktif menggunakan aplikasi *heyzine flipbook* untuk melihat hasil belajar kognitif peserta didik di kelas eksperimen.

2.3.2 Kerangka Konseptual II

Berdasarkan rumusan masalah yang kedua 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.

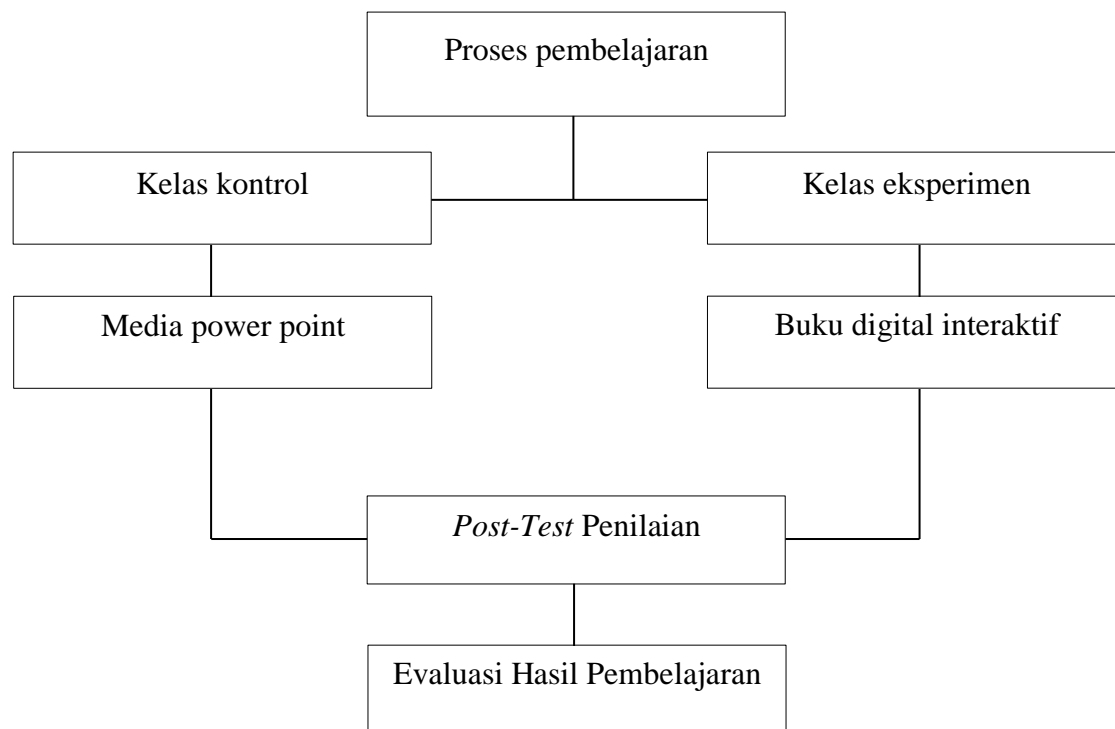


Gambar 2. 2. Kerangka Konseptual II

Kerangka konseptual kedua Bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran geografi dengan menggunakan bahan ajar buku digital interaktif berbantuan aplikasi *heyzine flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas eksperimen dan media *powerpoint* pada kelas kontrol di SMA Negeri 1 Cipongkor terbagi atas 2 bagian yaitu : media pembelajaran buku digital interaktif yang mencakup media, materi, perangkat, metode pembelajaran. Selain itu ada media power point mencakup alat tulis, materi. Selanjutnya bisa diketahui bagaimana langkah-langkah pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dari kedua media yang digunakan untuk melihat perbedaannya

2.3.3 Kerangka Konseptual III

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



Gambar 2. 3. Kerangka Konseptual III

Kerangka konseptual yang ketiga merupakan sebuah perbandingan Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah menggunakan 2 media yang berbeda dengan cara pembelajaran yang sama sehingga bisa di ketahui perbedaannya apabila buku digital interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik maka buku digital interaktif tersebut bisa digunakan untuk proses pembelajaran selanjutnya dalam mata pelajaran geografi materi sebaran keragaman budaya nasional.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan tersebut maka dapat dikemukakan bahwa hipotesis yang berkenaan dengan permasalahan di atas adalah sebagai berikut:

- 2.4.1 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, langkah-langkah pengembangan buku digital interaktif: 1) Analisis kebutuhan peserta didik. 2) Desain media pembelajaran. 3) Pembuatan buku digital. 4) Pengembangan buku digital interaktif berbantuan aplikasi *heyzine flipbook*
- 2.4.2 Penggunaan buku digital interaktif berbantuan aplikasi *heyzine flipbook* pada sub materi Sebaran Keragaman Budaya Nasional kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Cipongkor, langkah-langkah penggunaan buku digital interaktif : 1) Analisis kondisi peserta didik. 2) Penggunaan buku digital interaktif. 3) Proses pembelajaran menggunakan buku digital interaktif. 4) Evaluasi hasil dari proses pembelajaran menggunakan buku digital interaktif yang sudah didesain.
- 2.4.3 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
 - Ha : penggunaan bahan ajar buku digital interaktif pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Cipongkor berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.
 - Ho : Penggunaan bahan ajar buku digital interaktif pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Cipongkor tidak berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.