

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gagne dan Berliner mengenai perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori yang berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai behavioristik. Aliran behavioristik menekankan pada terbentuknya perubahan perilaku yang tampak sebagai hasil dari proses belajar (Daryanto & Rachmawati, 2015). Masukan atau *input* dan keluaran atau *output* sebagai perubahan tingkah laku merupakan akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar ketika telah menunjukkan perubahan tingkah laku. Sedangkan apa yang terjadi di antara stimulus dan respons dianggap tidak penting diperhatikan, karena tidak dapat diamati dan diukur.

Kelebihan Teori Behavioristik :

- a. Dapat mengganti stimulus yang satu dengan stimulus lainnya dan seterusnya sampai respons yang diinginkan muncul.
- b. Cocok untuk memperoleh kemampuan yang membutuhkan praktek dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur kecepatan, spontanitas, dan daya tahan.
- c. Cocok digunakan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominasi peran orang dewasa, suka mengulangi dan dibiasakan, suka meniru, dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan langsung.

Kekurangan Teori Behavioristik :

- a. Cenderung mengarahkan peserta didik untuk berpikir linier, konvergen, tidak kreatif, tidak produktif, dan cenderung mendudukan peserta didik sebagai individu yang pasif.

- b. Pembelajaran peserta didik yang terpusat pada guru dan bersifat mekanistik dan hanya berorientasi pada hasil yang diamati dan diukur.
- c. Penerapan metode yang salah dalam pembelajaran mengakibatkan terjadinya proses pembelajaran yang tidak menyenangkan bagi peserta didik.

2.1.2 Pembelajaran Geografi

Geografi berasal dari bahasa Yunani, yakni *geo* dan *graphein*. *Geo* yang artinya bumi dan *graphein* yang berarti lukisan, tulisan, atau deskripsi. Jadi, secara sederhana geografi dapat didefinisikan sebagai ilmu yang menggambarkan atau mendeskripsikan tentang bumi. Definisi geografi secara luas, merupakan ilmu yang mempelajari atau mengkaji segala fenomena yang ada di permukaan bumi. Seperti penduduk, flora, fauna, batuan, iklim, tanah, air, dan interaksi yang terjadi antara fenomena-fenomena tersebut. Menurut Bintarto, geografi adalah ilmu pengetahuan yang mencitrakan, menerangkan sifat-sifat bumi, serta mempelajari hubungan kausal gejala-gejala di permukaan bumi, baik yang bersifat fisik maupun yang menyangkut kehidupan makhluk hidup beserta permasalahannya melalui pendekatan keruangan, kelingkungan, dan regional untuk kepentingan program, proses, dan keberhasilan pembangunan. Adapun pengertian geografi menurut Ikatan Geografi Indonesia (IGI), geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan geosfer dengan menggunakan pendekatan kelingkungan dan kewilayahan, dalam konteks keruangan.

Objek studi geografi terdiri atas dua objek, yakni objek material yang berkaitan dengan substansi materi yang dikaji. Yang didalamnya terdapat litosfer, atmosfer, hidrosfer, biosfer, dan antroposfer. Litosfer adalah lapisan batuan yang membentuk bentang alam, seperti pegunungan, plato, dataran rendah, dan lapisan tanah. Atmosfer adalah lapisan udara, membentuk iklim dan cuaca. Hidrosfer adalah lapisan air, yang didalamnya termasuk sungai, laut, danau, dan air tanah. Biosfer adalah lapisan kehidupan, yang meliputi flora dan fauna. Antroposfer adalah lapisan manusia dan kehidupan manusia, yang termasuk didalamnya jumlah penduduk, sistem sosial, ekonomi, politik, budaya, dan teknologi. Sedangkan objek formal geografi adalah cara pandang atau pendekatan dan berpikir terhadap gejala yang ada di permukaan bumi. Gejala tersebut baik berupa

keadaan fisik, maupun keadaan sosialnya. Menurut Peter Hagget, pendekatan-pendekatan tersebut dikenal dengan pendekatan keruangan (*spatial approach*), pendekatan kelingkungan (*ecological*), dan pendekatan kompleks wilayah (*regional complex approach*).

Ruang lingkup geografi terjadi menjadi empat, yakni geografi fisik, geografi sosial, geografi regional, dan geografi teknis. Geografi fisik mempelajari fenomena-fenomena alam yang berkaitan dengan bentuk relief, iklim, dan segala proses-proses fisik yang terjadi di darat, laut, dan udara yang mempengaruhi kehidupan manusia. Geografi sosial mempelajari segala aktivitas manusia di bumi dan interaksinya dengan lingkungan, baik dalam lingkungan fisik, sosial, dan budaya. Geografi regional mempelajari suatu daerah atau wilayah secara khusus, baik mengenai aspek fisik, maupun aspek sosial, dan Geografi teknis merupakan kajian keahlian teknis dalam geografi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan. Geografi pada dasarnya mempelajari gejala dan fenomena dalam ruang. Gejala dan fenomena tersebut terjadi secara nyata dalam kehidupan sebagai hasil perpaduan aspek fisik dan kehidupan itu sendiri (Maryani, 2006).

2.1.3 Media Pembelajaran

Media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang bertujuan untuk merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Tujuan media pembelajaran Menurut Sanaky (2013) dalam (Suryani, 2019) tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk :

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran

d. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar (2011) dalam (Suryani, 2019) terbagi menjadi enam, yakni :

- a. Fungsi Sematif berfungsi untuk mengonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas sehingga lebih mudah dipahami.
- b. Fungsi Manipulatif berfungsi untuk memanipulasi benda dan peristiwa sesuai dengan kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi digunakan untuk menggambarkan suatu benda yang tidak dapat dijangkau atau dihadirkan ketika proses pembelajaran, seperti planet yang dapat ditampilkan melalui video.
- c. Fungsi Fiksatif merupakan fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lampau. Seperti menampilkan video pidato proklamasi Republik Indonesia, sehingga siswa dapat tetap mengetahui walaupun tidak ada di masa itu.
- d. Fungsi Distributif, merupakan kemampuan media dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu. Misalnya terdapat sosialisasi di ruangan yang besar dan dibantu menggunakan proyektor dan power point sehingga dapat menjangkau lebih luas.
- e. Fungsi Sosiokultural berfungsi untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada di antara peserta didik. Misalnya menampilkan video terkait suku bangsa, sehingga dapat mencakup banyak materi dalam waktu yang lebih singkat. Serta menanamkan nilai-nilai toleransi dan keharmonisan terkait sosiokultural.
- f. Fungsi Psikologis media pembelajaran terbagi menjadi enam yakni :
 - 1) Fungsi atensi untuk menarik perhatian peserta didik.
 - 2) Fungsi afektif untuk menggugah perasaan, emosi, penerimaan, dan penolakan peserta didik terhadap pembelajaran.
 - 3) Fungsi kognitif untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman baru.

- 4) Fungsi psikomotorik untuk membantu peserta didik menguasai keterampilan atau kecakapan motorik, seperti fasilitas laboratorium, atau video.
- 5) Fungsi imajinatif untuk membangun imajinasi peserta didik menjadi lebih kreatif dan inovatif.
- 6) Fungsi motivasi untuk membuat pembelajaran lebih menarik, menghilangkan rasa tertekan dan kebosanan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar.

Manfaat media dalam pembelajaran adalah untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa. Adapun manfaat media pembelajaran bagi guru adalah sebagai berikut :

- a. Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar.
- b. Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis.
- c. Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
- d. Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak seperti contohnya matematika atau fisika.
- e. Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan.
- f. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- g. Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan.
- h. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar atau pendidik.

Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi peserta didik meliputi :

- a. Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar.
- b. Memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri.
- c. Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media.
- d. Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran.
- e. Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

2.1.4 Implementasi Model Pengembangan Media Pembelajaran

Pada dasarnya, pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan pengguna, dan kondisi yang ada. Tujuan utama penggunaan model pengembangan adalah untuk memberikan arahan yang jelas mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan dalam suatu pengembangan guna menghindari kerancuan. Salah satu implementasi model pengembangan media pembelajaran adalah model ADDIE (Branch, 2009 dalam (Suryani, 2019)). Model ADDIE dapat menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Menurut Suparman (2012), desain intruksional adalah suatu proses sistematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan sistem instruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peningkatan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan pengevaluasian.

Adapun tahapan dalam membuat perancangan pembelajaran yang harus diperhatikan dalam Model ADDIE, yakni :

a. *Analyze* (Analisis) merupakan tahapan untuk mengidentifikasi penyebab kesenjangan/masalah, dengan prosedur sebagai berikut :

- 1) Memeriksa kesenjangan/masalah yang ada.
- 2) Menentukan tujuan pembelajaran.
- 3) Mengonfirmasi calon pengguna media.
- 4) Mengidentifikasi sumber daya yang tersedia.
- 5) Menentukan sistem penyampaian yang potensial.
- 6) Menyusun rencana project pengembangan.

Hasil Tahapan : Kesimpulan Analisis.

b. *Design* (Desain) merupakan tahapan untuk memverifikasi materi yang ingin dikuasai pengguna melalui media dan metode pengujian yang sesuai, dengna prosedur sebagai berikut :

- 1) Membuat flowchart.
- 2) Menyusun produk awal.
- 3) Menentukan format akhir produk.
- 4) Membuat strategi pengujian.

Hasil Tahapan : Produk Awal.

- c. *Development* (Pengembangan) merupakan tahapan untuk membuat dan memvalidasi media atau sumber belajar, dengan prosedur sebagai berikut:
- 1) Membangun konten.
 - 2) Memilih atau mengembangkan panduan untuk siswa.
 - 3) Mengembangkan panduan untuk siswa.
 - 4) Mengembangkan panduan untuk guru.
 - 5) Melakukan revisi formatif.

Hasil Tahapan : Media atau Sumber Belajar

- d. *Implementation* (Implementasi) merupakan tahapan untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan keterlibatan peserta didik, dengan prosedur sebagai berikut :
- 1) Mempersiapkan guru.
 - 2) Mempersiapkan siswa.

Hasil Tahapan : Strategi Implementasi

- e. *Evaluation* (Evaluasi) merupakan tahapan untuk menilai kualitas proses dan produk pembelajaran sebelum dan setelah implementasi, dengan prosedur sebagai berikut :
- 1) Menentukan kriteria evaluasi.
 - 2) Memilih alat evaluasi.
 - 3) Melakukan evaluasi.

Hasil Tahapan : Evaluasi ahli dan respon peserta didik terhadap E-Modul

2.1.5 E-Modul Interaktif

Kemajuan teknologi yang semakin canggih dalam pendidikan, dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran berupa bahan ajar yang berbentuk modul elektronik. Penggunaan modul elektronik akan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. E-modul merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik (Wulansari dkk, 2018). Modul elektronik dapat membantu siswa dalam melakukan pembelajaran secara mandiri di dalam kelas, dan guru sebagai fasilitator.

E-Modul merupakan suatu media pembelajaran berbasis elektronik, yang didalamnya terdiri dari teks, gambar, animasi, grafik, dan video. E-Modul dapat diakses melalui media elektronik. Penggunaan E-Modul akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran karena tidak hanya membaca dengan gaya *teks book*, tetapi juga menggunakan beberapa metode. E-Modul diharapkan dapat digunakan menjadi sumber pembelajaran baru bagi siswa dan dapat meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran. Pembelajaran menggunakan E-Modul akan mengarahkan siswa untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri, karena media E-Modul dapat diartikan sebagai suatu alat bantu dalam belajar yang dikemas dalam bentuk visualisasi. Adapun komponen yang dapat membantu dalam penggunaan E-Modul adalah sarana prasarana elektronik berupa computer maupun *handphone* (Rahmadhani & Efronia, 2021).

Terdapat beberapa karakteristik yang harus diperhatikan dalam penyusunan E-Modul menurut (I'liyini, 2023) sebagai berikut :

- a. *Self Instruction*, yakni dapat digunakan oleh individu tanpa bantuan dari individu lain.
- b. *Self Contained*, yakni keseluruhan materi pembelajaran yang dibutuhkan terdapat di dalam E-Modul.
- c. *Stand Alone* atau berdiri sendiri, yakni tidak terkait dengan bahan ajar/media lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas.
- d. *Adaptif*, yakni dapat beradaptasi atau menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- e. *User Friendly* atau bersahabat, yakni dapat membantu seseorang dalam menggunakannya.

Sedangkan menurut Sukiman (2012 : 138) dalam (Edris, 2018) mengemukakan bahwa terdapat lima bagian yang harus tercantum dalam pembuatan modul atau e-modul yaitu :

- a. Bagian pendahuluan modul pembelajaran yang terdiri dari latar belakang, deskripsi singkat modul, manfaat atau relevansi, standar kompetensi, tujuan instruksional/SK/KD, peta konsep, dan petunjuk penggunaan modul.

- b. Kegiatan belajar yang berisi tentang pembahasan materi modul pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan isi kurikulum atau silabus mata pelajaran.
- c. Evaluasi dan kunci jawaban yang berisi soal-soal untuk mengukur penguasaan peserta didik setelah mempelajari keseluruhan isi e-modul.
- d. Glosarium, merupakan daftar kata-kata yang dianggap sulit/sukar dimengerti oleh pembaca sehingga diperlukan adanya penjelasan tambahan.
- e. Daftar pustaka, yakni semua sumber atau referensi yang digunakan sebagai acuan pada saat penulisan modul pembelajaran.

E-Modul dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahamannya. Adapun kelebihan dan kekurangan E-Modul dalam (Rahmawati, 2020) yakni sebagai berikut :

- a. Kelebihan *E-Modul* :
 - 1) Mengutamakan kemandirian siswa
 - 2) Ditampilkan menggunakan monitor atau layar monitor.
 - 3) Praktis untuk dibawa kemana saja dan dibaca kapan saja.
 - 4) Biaya produksi lebih murah. Tahan lama dan tidak lapuk dimakan waktu.
 - 5) Dapat dilengkapi dengan audio maupun video.
- b. Kekurangan *E-Modul* :
 - 1) Membutuhkan ketersediaan perangkat yang terhubung ke internet untuk mengaksesnya.

2.1.6 Potensi Lokal Objek Wisata Terasering Panyaweuyan

Potensi lokal merupakan segala sesuatu sumber daya baik sumber daya alam maupun sumber daya manusia yang ada di suatu desa yang bisa dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan, Potensi lokal sangat berperan penting dalam menompang kehidupan ekonomi masyarakat (Inovasi et al., 2021). Sehingga dapat disimpulkan bahwa potensi lokal merupakan kekayaan alam maupun non alam yang terdapat di suatu desa atau wilayah yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat setempat. Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki banyak keanekaragaman budaya didalamnya. Indonesia

juga memiliki banyak sekali potensi wisata yang tersebar di berbagai daerah, sehingga masing-masing wilayah Indonesia memiliki objek wisata yang menjadi salah satu daya tarik bagi masyarakat lokal maupun internasional. Objek wisata tidak hanya berfungsi sebagai tempat yang dikunjungi dalam rangka berekreasi, urusan bisnis, ataupun hal lainnya. Akan tetapi, dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Baik ditingkat pendidikan dasar, menengah, ataupun pendidikan tinggi (Dewi, 2022).

Kabupaten Majalengka memiliki kondisi geomorfologi yang memiliki bentang alam beragam seperti perbukitan, pegunungan, dan dataran rendah dimana terdapat beberapa wisata alam, budaya, religi, dan minat khusus sehingga dapat dijadikan sebagai potensi yang luar biasa untuk dikembangkan. Majalengka memiliki beberapa wisata unggulan, baik wisata alam maupun wisata kota. Tercatat ada 13 wisata yang ada di Kabupaten Majalengka, salah satunya yaitu Terasering Panyaweuyan. Destinasi wisata ini berada di daerah perbukitan Kawasan kaki Gunung Ciremai dengan letak Terasering Panyaweuyan berada pada ketinggian kurang lebih 400-600 mdpl. Merupakan panorama alam yang indah dengan hamparan hijau pertanian yang sangat luas berupa perkebunan bawang merah yang tumbuh di atas tanah subur yang berundak.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru sebaik mungkin agar dapat terjadinya proses atau kegiatan belajar pada siswa. Sebagai seorang guru, tentu harus mampu dalam mengelola pembelajaran dengan baik, dimana bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep yang dipelajari. Sejalan dengan (Pujiastuti, 2017) mengatakan bahwa pembelajaran yang menghubungkan situasi nyata, dimana guru menghubungkan pembelajaran dengan lingkungan sekitar kepada peserta didik akan menyebabkan pembelajaran lebih bermakna, karena dengan pengalaman langsung siswa akan lebih mudah dalam memahami konsep yang dipelajari dan menghubungkannya dengan konsep yang sudah dipahami. Pemanfaatan E-Modul Interaktif berbasis Potensi Lokal Objek Wisata Terasering Panyaweuyan Kabupaten Majalengka erat kaitannya dengan kajian geografi khususnya pada Sub-Bab Materi Dinamika Pedosfer.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan yang dijadikan acuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Bilqis Bajilah Asya (2023), Rendi Rahardiputra (2023), Azis Radiatul Hakim, dan Yeyen Janatul I'Liyin (2023). Untuk perbandingan penelitian disajikan dalam tabel berikut

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Relevan

No	1
Penulis	Bilqis Bajilah Asya
Judul	Pengaruh E-LKPD Berbasis <i>Live Worksheet</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Hidrologi Kelas X SMAN 1 Tasikmalaya
Tahun	2023
Instansi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah langkah-langkah penggunaan W-LKPD berbasis <i>Live Worksheet</i> pada materi hidrologi kelas X SMAN 1 Tasikmalaya? 2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan E-LKPD berbasis <i>Live Worksheet</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi hidrologi kelas X SMAN 1 Tasikmalaya?
Metode Penelitian	Kuantitatif
No	2
Penulis	Rendi Rahardiputra
Judul	Penggunaan Bahan Ajar Geografi Berbasis E-Book Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa (Studi di Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya Pada Sub Materi Potensi dan Sebaran Sumberdaya Alam)
Tahun	2023
Instansi	Universitas Siliwangi

Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran <i>flash card</i> terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS di SMAN 8 Tasikmalaya? 2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran <i>flash card</i> motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS di SMAN 8 Tasikmalaya?
Metode Penelitian	Kuantitatif
No	3
Penulis	Azis Radiatul Hakim
Judul	Pengembangan Modul Pembelajaran Geografi Pada Materi Litosfer Dalam Perspektif Al-Qur'an di Program Intensive Science Class (ISC) MAN 1 Darussalam Ciamis
Tahun	2022
Instansi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengembangan Modul Pembelajaran Geografi pada Materi Litosfer dalam Pespektif Al-Qur'an di Program Intensive Science Class (ISC) MAN 1 Darussalam Ciamis? 2. Bagaimana pemanfaatan Modul Pembelajaran Geografi pada Materi Litosfer dalam Pespektif Al-Qur'an di Program Intensive Science Class (ISC) MAN 1 Darussalam Ciamis? 3. Apakah pengembangan Modul Pembelajaran Geografi pada Materi Litosfer dalam Pespektif Al-Qur'an dapat meningkatkan minat belajar siswa di Program Intensive Science Class (ISC) MAN 1 Darussalam Ciamis?
Metode Penelitian	Penelitian dan Pengembangan

No	4
Penulis	Yeyen Janatul I'liyin
Judul	Pengaruh E-Modul Geografi Berbasis Lingkungan Terhadap Peningkatan Environmental Literacy dan Hasil Belajar Kognitif Siswa (Studi di Kelas XI IPS MAN 2 Tasikmalaya pada Sub Materi Permasalahan Dinamika Kependudukan)
Tahun	2023
Instansi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adakah pengaruh penggunaan e-modul geografi berbasis lingkungan terhadap tingkat <i>environmental literacy</i> siswa di kelas XI IPS MAN 2 Tasikmalaya? 2. Adakah pengaruh penggunaan e-modul geografi berbasis lingkungan terhadap tingkat hasil belajar kognitif siswa di kelas XI IPS pada sub materi Permasalahan Dinamika Penduduk di MAN 2 Tasikmalaya? 3. Adakah pengaruh penggunaan e-modul geografi berbasis lingkungan terhadap tingkat <i>environmental literacy</i> dan hasil belajar kognitif siswa di kelas XI IPS pada sub materi Permasalahan Dinamika Penduduk di MAN 2 Tasikmalaya?
Metode Penelitian	Kuantitatif

Sumber : *Pengolahan Data Penelitian, 2024*

2.3 Kerangka Konseptual

a. Kerangka Konseptual I

Kerangka konseptual I berdasarkan rumusan masalah berupa :

- Bagaimana Tahapan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Potensi Lokal Objek Wisata Terasering Panyaweuyan Kabupaten Majalengka (Studi Pada Mata Pelajaran Geografi Sub Bab Materi Dinamika Pedosfer di Kelas X MA PUI Maja)?



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual 1

Sumber : Hasil Penelitian, 2024

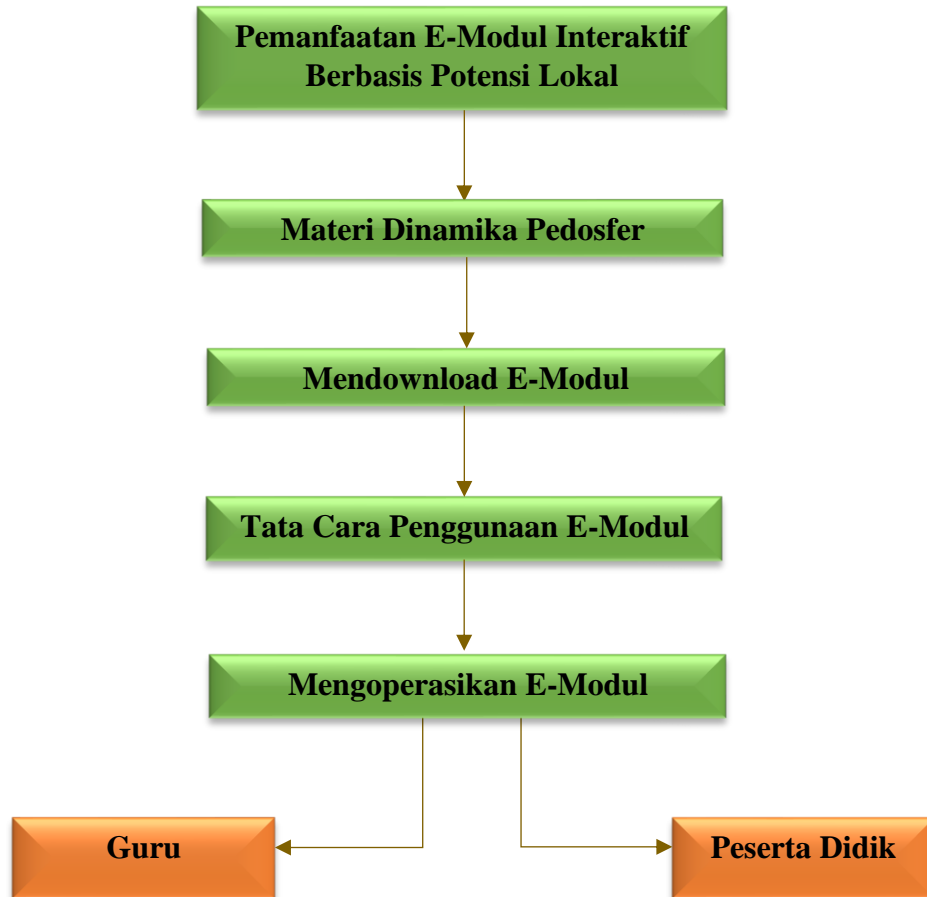
Kerangka konseptual yang pertama berdasarkan tahapan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Potensi Lokal Objek Wisata Terasering Panyaweuyan Kabupaten Majalengka yang meliputi analisis konten, mendesain e-modul, mengembangkan e-modul, mengimplementasikan kepada peserta didik, dan evaluasi.

b. Kerangka Konseptual II

Kerangka konseptual II berdasarkan rumusan masalah berupa :

- Bagaimana Pemanfaatan E-Modul Interaktif Berbasis Potensi Lokal Objek Wisata Terasering Panyaweuyan Kabupaten Majalengka

(Studi Pada Mata Pelajaran Geografi Sub Bab Materi Dinamika Pedosfer di Kelas X MA PUI Maja)?



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual 2

Sumber : Hasil Penelitian, 2024

Kerangka konseptual yang kedua berdasarkan Pemanfaatan E-Modul Interaktif Berbasis Potensi Lokal Objek Wisata Terasering Panyaweuyan Kabupaten Majalengka, dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik. Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penyusunan E-Modul yakni :

Bagian-Bagian E-Modul :

- a. Bagian pendahuluan modul pembelajaran yang terdiri dari latar belakang, deskripsi singkat modul, manfaat atau relevansi, standar kompetensi, tujuan instruksional/SK/KD, peta konsep, dan petunjuk penggunaan modul.

- b. Kegiatan belajar yang berisi tentang pembahasan materi modul pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan isi kurikulum atau silabus mata pelajaran.
- c. Evaluasi dan kunci jawaban yang berisi soal-soal untuk mengukur penguasaan peserta didik setelah mempelajari keseluruhan isi e-modul.
- d. Glosarium, merupakan daftar kata-kata yang dianggap sulit/sukar dimengerti oleh pembaca sehingga diperlukan adanya penjelasan tambahan.
- e. Daftar pustaka, yakni semua sumber atau referensi yang digunakan sebagai acuan pada saat penulisan modul pembelajaran.

Karakteristik E-Modul :

- a. *Self Instruction*, yakni dapat digunakan oleh individu tanpa bantuan dari individu lain.
- b. *Self Contained*, yakni keseluruhan materi pembelajaran yang dibutuhkan terdapat di dalam E-Modul.
- c. *Stand Alone* atau berdiri sendiri, yakni tidak terkait dengan bahan ajar/media lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas.
- d. *Adaptif*, yakni dapat beradaptasi atau menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- e. *User Friendly* atau bersahabat, yakni dapat membantu seseorang dalam menggunakannya.

2.4 Hipotesis Penelitian

Di bawah ini merupakan hipotesis penelitian yang diusung oleh peneliti, yakni sebagai berikut:

- a. Tahapan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Potensi Lokal Objek Wisata Terasering Panyaweuyan Kabupaten Majalengka Pada Mata Pelajaran Geografi Sub-Bab Materi Dinamika Pedosfer di Kelas X MA PUI Maja yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi yang dilakukan secara sistematis.
- b. Tahapan Pemanfaatan E-Modul Interaktif Berbasis Potensi Lokal Objek Wisata Terasering Panyaweuyan Kabupaten Majalengka Pada Mata Pelajaran Geografi Sub-Bab Materi Dinamika Pedosfer di Kelas X IPS MA PUI Maja

yaitu mengunduh/mendownload e-modul, penyampaian tata cara cara penggunaan E-Modul kepada guru dan siswa, dan mengoperasikan e-modul.