

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Abad ke-21 ditandai dengan adanya era revolusi industri 4.0 yang mana abad ini menjadikan abad keterbukaan atau abad globalisasi (Mardiyah et al., 2021). Abad 21 populer dengan membawa perubahan yakni pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan adanya perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Pembelajaran berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) tidak dapat dipisahkan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 (Rahayu, Iskandar, & Abidin, 2022). Adapun keterampilan pada abad 21 meliputi berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi/kerja sama (*collaboration*), komunikasi (*communication*), kreativitas (*creativity*), budaya (*culture*), dan konektivitas (*connectivity*) yang disebut dengan kompetensi 6C (Montessori, Murwaningsih, & Susilowati, 2023).

Pengintergrasian TIK dalam pembelajaran merupakan komponen pembelajaran abad 21 yakni Ilmu pengetahuan dan Teknologi mengalami perkembangan yang begitu pesat dari waktu ke waktu. Teknologi ini yang menggabungkan dunia menjadi tanpa batas walaupun dipisahkan jauh secara geografis (Murniyudi dkk, 2018). Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak dapat dipisahkan dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 yakni integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar. Media pembelajaran yang baik dapat menginterpretasikan konsep yang abstrak menjadi konsep yang mudah dipahami (Rahayu dkk, 2022). Abad 21 ditandai dengan digitalisasi pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Sujana & Rachmatin, 2019).

Berdasarkan hasil survey yang dikeluarkan oleh *PISA (Programme for International Student Assessment)* mengenai sistem pendidikan menengah di dunia

pada tahun 2019, Indonesia menempati posisi ke-74 dari 79 negara lainnya. Kualitas pendidikan Indonesia masih rendah, yakni berada di posisi ke-6 terendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Hal ini merupakan kondisi yang sangat memprihatinkan (Kurniawati, 2022). Rendahnya kualitas pendidikan Indonesia dilatarbelakangi oleh berbagai faktor. Menurut (Kurniawan, 2016) dalam (Nurhuda, 2022), faktor yang menjadi penentu keberhasilan suatu sistem pendidikan dapat dilatarbelakangi oleh siswa, peran guru, kondisi ekonomi, sarana dan prasarana, lingkungan, dan faktor lainnya. Berbagai upaya terus dilakukan untuk memperbaiki kualitas pendidikan agar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan mempertebal semangat kebersamaan agar dapat membangun diri sendiri, dan bersama-sama membangun bangsa. (Nurhuda, 2022) Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap individu (Saptono, 2016). Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat dengan secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sinambela, 2017). Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang harus dilakukan oleh setiap individu untuk meningkatkan kualitas dirinya sehingga dapat membangun kualitas bangsa dan negaranya.

Menurut (Sintia, 2019) dalam (Wahyudi et al., 2022) mengemukakan bahwa mutu pendidikan ialah kebutuhan dan syarat untuk mencapai tujuan pendidikan. Agar tercapainya tujuan tersebut, upaya peningkatan mutu pendidikan harus bersifat siklis, terencana, dan dilakukan secara berkesinambungan oleh semua pihak yang terlibat dalam pemanfaatan pendidikan. Kinerja sekolah dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar harus lebih ditingkatkan. Saat ini, kualitas pendidikan masih terus diupayakan oleh pemerintah. Kualitas pendidikan terus menjadi bahan diskusi yang serius. Hal ini dapat terjadi karena mutu pendidikan

akan sangat menentukan kualitas lulusan hasil dari pendidikan itu sendiri. Tanpa pendidikan yang bermutu, maka harapan untuk menjadi sumber daya manusia yang bermutu sangat kecil.

Berkaitan dengan sumber daya manusia, kehadiran dosen dan guru penelitian akan mempengaruhi proses belajar mengajar yang baik dan benar (Alifah, 2021). Pembelajaran merupakan suatu sistem yang didalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan demi mencapai tujuan. Beberapa komponen tersebut meliputi (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metode, (4) alat/media, dan (5) evaluasi (Ali, 1992:30) dalam (Magdalena et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran, selain untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar agar lebih interaktif sehingga terciptanya kelas yang aktif dan menciptakan umpan balik terhadap pendidik dan peserta didik (Nurul Audie, 2019).

Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Kompri, 2017 : 111). Media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai pengantar atau perantara bagi seseorang untuk mendapatkan atau membagikan informasi baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Wulandari dkk, 2021). Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar (Luh & Ekayani, 2021). Media pembelajaran berupa *software* atau *hardware* dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan isi materi ajar kepada siswa. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif.

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan yakni, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagun atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain yang disebut dengan media dua dimensi atau media yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Media tiga dimensi berupa model penampang, model susun, model kerja, *mock up*. Media audio berupa pita kaset, reel tape, piring hitam. Media proyeksi seperti slide, film, OHP, bahkan media lingkungan sebagai media pengajaran (Kompri, 2017 : 111). E-Modul merupakan suatu jenis bahan ajar yang dapat diakses dengan bantuan media elektronik berupa PC, *smartphone*, notebook

dan media elektronik lainnya. Selain itu, dalam era teknologi saat ini e-modul dapat menjadi alternatif yang dapat memberikan keleluasaan pada siswa dalam mengakses bahan ajar sehingga melatih siswa agar dapat belajar lebih baik (Suharyat et al, 2023).

Sekolah sebagai salah satu tempat berlangsungnya pendidikan, bukan hanya berfungsi sebagai gedung tempat belajar mengajar akan tetapi sebagai tempat berlangsungnya sosial dan kebudayaan. Kegiatan belajar mengajar yang ideal seharusnya berlangsung dalam berbagai interaksi dan dibantu dengan alat bantu belajar atau sumber belajar. Penggunaan sumber belajar sangat penting dan relevan mengingat pemanfaatan sumber belajar akan sangat membantu suatu pemahaman akan materi dan minat belajar siswa. Siswa memerlukan pengalaman baru dengan benda-benda sesungguhnya dalam kehidupan sehari-hari seperti : sawah, kebun, museum, waduk, sungai, dan lain sebagainya (Setia, 2015).

Tujuan utama pembelajaran geografi disekolah, utamanya adalah untuk memperkuat rasa nasionalisme dan *community sentiment* yang dapat membangun jiwa kesatuan, mengembangkan dan membangun wawasan keilmuan yang kuat. Mengingat begitu luasnya tujuan dalam proses pembelajaran geografi, pada dasarnya berorientasi pada : permasalahan yang aktual berkembang di sekitar peserta didik, disesuaikan dengan kepentingan dan psikologi perkembangan peserta didik, peningkatan taraf hidup melalui pengenalan dan pemanfaatan sumberdaya, berorientasi pada masa depan, dan memberikan wawasan global dalam bentuk peluang ataupun tantangan (Maryani, 2006).

Adapun tujuan pengajaran geografi berdasarkan seminar nasional pengajaran ilmu bumi tahu 1972 dalam (Nafisah, 2018) menyatakan bahwa geografi dalam pengajarannya bukan hanya menyangkut sebatas pengetahuan dan keterampilan, akan tetapi juga untuk pencapaian bidang afeksi, diantaranya yaitu ; (1) menumbuhkan pengenalan dan cinta akan tanah air serta menanamkan rasa cinta dan hormat pada sesama manusia, (2) memberikan kemampuan untuk membudayakan alam sekitar, serta menanamkan kesadaran dan keharusan kerja dan berusaha untuk dapat menikmati dan memanfaatkan kekayaan alam sekitar. Dari rumusan dan tujuan geografi tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam mempelajari

geografi kita dapat memanfaatkan lingkungan alam sebagai sumber belajar. Salah satunya adalah pemanfaatan objek wisata sebagai sumber belajar.

Objek wisata tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi, urusan bisnis, atau yang lainnya, akan tetapi merupakan tempat terjadinya suatu interaksi sosial, budaya, maupun ekonomi didalamnya. Oleh karena itu, objek wisata dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran baik di tingkat dasar, menengah, ataupun pendidikan tinggi (Dewi, 2022). Terasering Panyaweuyan merupakan lahan yang dikelola oleh masyarakat setempat sebagai lahan bercocok tanam yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Artinya peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan belajar dari pengalaman yang di dapatkan dari alam sekitar. Menurut Sukartaatmadja dalam (Fayruzi & Hilwati, 2022) pengertian Terasering adalah bangunan konservasi tanah dan air yang secara mekanis dibuat untuk memperkecil kemiringan lereng dengan cara menggali dan mengurug tanah melintang lereng. Definisi lain dari Terasering adalah suatu pola atau teknik bercocok tanam dengan sistem bertingkat (berteras-teras) agar dapat meminimalisir terjadinya erosi.

Pemanfaatan Objek wisata sebagai sumber belajar salah satunya adalah dengan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran E-Modul Interaktif. Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan apa yang diajarkan guru kepada peserta didiknya. Untuk saat ini, semakin menarik media yang digunakan oleh guru, maka semakin tinggi pula motivasi belajar peserta didik sehingga tidak merasa jenuh pada saat proses belajar. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, hal ini tentu sangat membantu guru dalam proses mengajar. Memanfaatkan media merupakan salah satu tugas yang diampu oleh guru sebagai tenaga pendidik atau fasilitatpr dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran saat ini tentu sangat bervariasi, mulai dari multimedia, digital/elektronik, bahkan media cetak. Media yang sering digunakan untuk saat ini yaitu media berbentuk elektronik karena penggunaannya sangat praktis dan mudah. E-Modul merupakan sebuah media pembelajaran berbasis elektronik yang didalamnya terdiri dari teks, gambar, animasi, grafik, dan video (Rahmadhani, dkk, 2021).

Terasering panyaweuyan dipilih menjadi objek penelitian karena merupakan lahan pertanian yang sangat luas dan memiliki sistem pertanian berteras-teras sehingga dapat meminimalisir terjadinya erosi. Dengan memanfaatkan Objek wisata Terasering Panyaweuyan sebagai E-Modul Interaktif diharapkan siswa dapat menambah wawasan dan dapat membantu peserta didik dalam memahami, mengenal, dan memberikan pemahaman lingkungan secara langsung, khususnya pada mata pelajaran geografi Sub Bab Materi Dinamika Pedosfer yang erat kaitannya dengan bagaimana pembentukan tanah, sampai dengan pemanfaatan suatu lahan yang memperhatikan kemampuan tanah dan menerapkan kaidah-kaidah pengawetan tanah agar tanah yang digunakan mampu memberikan hasil yang optimal dan lestari.

MA PUI Maja merupakan salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Majalengka. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam rumpun IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah Geografi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan satu kelas pada program IPS yaitu kelas X IPS 1, dimana terdapat tiga kelas namun ketiganya memiliki karakteristik yang sama sehingga pada penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Berdasarkan hasil observasi peneliti di MA PUI Maja ketika berlangsungnya proses belajar mengajar pada mata pelajaran Geografi, masih banyaknya peserta didik yang kurang memperhatikan dan guru menilai bahwa terkait materi Sub-Bab Dinamika Pedosfer terbilang sulit, sehingga peserta didik masih belum begitu memahami terkait materi yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan terbilang masih belum mendukung karena hanya menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa).

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan dan aktif sehingga dapat meningkatkan kesiapan belajar peserta didik. Dengan demikian, penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul : “Perancangan E-Modul Interaktif Berbasis Potensi Lokal Terasering Panyaweuyan Kabupaten Majalengka (Studi Pada Mata Pelajaran Geografi Sub-Bab Materi Dinamika Pedosfer di Kelas X MA PUI Maja Kabupaten Majalengka)” hal ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik dan pihak sekolah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Mengacu latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah,

- a. 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)?
- b. 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)?

## 1.3 Definisi Operasional

Agar fokus penelitian jelas, maka diperlukan penjelasan dengan mengemukakan definisi secara operasional terhadap masalah yang akan diteliti, guna menghindari kesalahpahaman pengertian dalam memahami masalah yang diteliti. Ada beberapa penjelasan diantaranya :

- a. Perancangan

Perancangan merupakan langkah pertama dalam fase pembangunan rekayasa produk atau sistem. Perancangan merupakan proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu sistem secara detail yang membolehkan realisasi fisik (Berto dalam Sitorus & Sakban, 2021).

- b. E-Modul

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. Adapun komponen yang dapat membantu dalam penggunaan E-Modul adalah sarana prasarana elektronik berupa computer maupun *handphone* (Rahmadhani & Efronia, 2021). Dapat disimpulkan bahwa e-modul merupakan salah satu media pembelajaran yang terdiri dari teks, gambar, maupun video yang dapat diakses melalui perangkat elektronik.

c. Potensi Lokal

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, Ijuk, & Bangka, 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.

d. Objek Wisata Terasering Panyaweuyan

Objek wisata merupakan perwujudan daripada ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya, serta sejarah bangsa, dan tempat atau keadaan akan yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan (Fandeli 2012 dalam (Lumansik et al., 2022). Terasering merupakan teknik konservasi tanah dan air yang secara mekanis dibuat untuk memperkecil kemiringan lereng dengan cara menggali dan mengurug tanah yang melintang lereng Sukaartmaja dalam (Fayruzi & Hilwati, 2022). Terasering Panyaweuyan merupakan salah satu objek wisata yang berada di Kabupaten Majalengka berupa lahan pertanian yang sangat luas dengan menggunakan suatu pola atau teknik berteras-teras yang dikelola oleh masyarakat setempat

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui bagaimana tahapan pembuatan e-modul interaktif berbasis potensi lokal Terasering Panyaweuyan Kabupaten Majalengka (Studi pada mata pelajaran geografi sub bab materi dinamika pedosfer di kelas X MA PUI Maja).
- b. Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan e-modul interaktif berbasis potensi lokal Terasering Panyaweuyan Kabupaten Majalengka (Studi pada mata pelajaran geografi sub bab materi dinamika pedosfer di kelas X MA PUI Maja).

## 1.5 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dibuat, maka diharapkan penelitian ini memiliki kegunaan secara teoritis , yaitu :

### a. Kegunaan Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat di dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran geografi.
2. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat di dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan E-Modul Interaktif sebagai media yang dapat digunakan oleh peserta didik.
3. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi atau literatur ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang geografi.

### b) Kegunaan secara praktis

#### 1. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat dalam memberikan wawasan dan pengetahuan yang baru bagi penulis terkait dengan permasalahan yang ada di sekolah. Sehingga, peneliti berkesempatan untuk mempertajam keterampilan dalam memecahkan permasalahan yang ada di sekolah khususnya dalam proses pembelajaran.

#### 2. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan inspirasi dan dorongan kepada guru untuk ikut serta berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui inovasi yang lebih interaktif, yakni memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dan potensi lokal.

#### 3. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini memiliki manfaat bagi peserta didik, yakni memiliki pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya. Harapannya peserta didik mampu memiliki semangat yang tinggi untuk belajar, yang didukung dengan media pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

#### 4. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini bermanfaat sebagai bentuk masukan kepada sekolah terhadap pengembangan peserta didik, tenaga pendidik dan kependidikan. Sehingga sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran geografi sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.