

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Belajar dan Pembelajaran**

Belajar menjadi bagian dari setiap manusia yang terus hidup dan berkembang. Belajar merupakan aktivitas yang secara sadar dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku terhadap lingkungannya.(Paling dkk., 2023). Berdasarkan hal tersebut, belajar menjadi sebuah kesadaran individu untuk bertahan hidup menambah pengetahuan, keterampilan dan wawasan seorang individu. Belajar dapat dilaksanakan perorangan maupun kelompok. Pada akhirnya tujuan dari belajar adalah membekali setiap manusia untuk memecahkan segala masalah dengan pertimbangan baik.

Banyak teori belajar yang popular saat ini diantaranya teori belajar behavioristik, konstruktivistik, kognitif dan humanistik. Teori konstruktivistik yang di pelopori John Piaget memiliki pandangan bahwa pengetahuan dan pemahaman tidaklah diperoleh secara pasif akan tetapi dengan cara aktif melalui pengalaman personal dan aktivitas eksperiental. Teori belajar kontruktivistik mendukung belajar yang penuh pengalaman dan interaksi. Interaksi membentuk komunikasi 2 arah yang dapat menambah pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. (Ulya, 2024).

Pembelajaran adalah kegiatan membelaarkan manusia untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap dengan memanfaatkan berbagai hal yang ada di lingkungannya (Paling dkk., 2023) Pembelajaran menjadi proses dalam belajar menggunakan sistem dalam berbagai model dan metode menyesuaikan hasil analisis kebutuhan tujuan pembelajaran. Salah satunya dengan pembelajaran kontekstual, pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang membantu pendidik untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan dunia nyata/kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga dapat memudahkan pemahaman peserta didik pada materi (Syofniati, 2019).Dalam dunia pendidikan pembelajaran sangat erat dengan tujuan pembelajaran yang diuraikan melalui beberapa tahapan pembelajaran mulai dari pembukaan, inti kegiatan belajar hingga kegiatan penutup.

Pembelajaran dilaksanakan di Pendidikan formal maupun non formal, Pendidikan formal memiliki kurikulum, sistem pendidikan, guru, budaya sekolah dan mata pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran geografi. Geografi berasal dari Bahasa Yunani, yaitu *geo(s)* dan *graphien*. *Geo(s)* artinya bumi, *graphien* artinya menggambarkan, mendeskripsikan atau mencitrakan.(Murtianto, 2008). Sementara menurut Ikatan Geograf Indonesia (IGI) geografi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari persamaan dan perbedaan geosfer dengan mempergunakan pendekatan keruangan, kewilayahannya dan kelengkungan (Teori., 1994). Geografi mempelajari bumi dari fisik, sosial hingga interaksi antara keduanya yang saling berhubungan dan saling memberi dampak baik itu dampak positif maupun negatif. Maka dari itu pembelajaran geografi adalah proses mempelajarkannya, memahami dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan geografi terkait persamaan dan perbedaan fenomena geosfer baik itu dari fisik, social dan interaksi dari keduanya dengan menggunakan pendekatan keruangan, kewilayahannya dan kelengkungan. Pembelajaran geografi menggunakan berbagai macam model dan metode Pendidikan untuk dapat diterima oleh peserta didik menyesuaikan kebutuhan dan analisis kemampuan peserta didik.

### **2.1.2 Modul Ajar**

#### **a) Modul Ajar**

Modul adalah kesatuan dari perangkat pembelajaran yang dapat dipelajari mandiri oleh peserta didik. Sehingga modul harus dirancang secara sistematis, efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Modul ialah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu (Purwanto, 2007:9). Modul ajar merupakan pengembangan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilengkapi dengan panduan yang lebih terperinci, termasuk lembar kegiatan siswa dan asasmen untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran (Mukhlishina dkk., 2023).

Modul ajar dibuat untuk memudahkan peserta didik belajar mandiri dimana saja dan kapan saja menyesuaikan dengan kegiatan peserta didik.

Modul ajar dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Saat pembelajaran didalam kelas pendidik menjadi fasilitator peserta didik untuk menggunakan modul ajar. Dengan adanya modul ajar memudahkan pendidik dalam memberi arahan dalam proses pembelajaran. Saat modul ajar di gunakan di luar kelas menjadi arahan bagi peserta didik dalam melakukan tahapan-tahapan pembelajaran mandiri sehingga tujuan pembelajaran masih bisa dicapai dengan baik.

Maka dari itu modul ajar dirancang sedemikian rupa untuk dapat digunakan mandiri oleh peserta didik, mudah digunakan, bahasa yang mudah dimengerti serta arahan tahapan pembelajaran yang jelas sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

**b) Karakteristik Modul Ajar**

Modul ajar memiliki karakteristik sebagai indikator keabsahan modul untuk digunakan, dipublikasikan dan memenuhi kebutuhan peserta didik. Menurut Daryanto (2013) modul memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. *Self Inturction*

Merupakan karakteristik modul ajar yang menjelaskan bahwasannya dalam modul ini harus tercipta pembelajaran mandiri yang dapat dilakukan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai karakteristik modul ajar harus ada tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang dikemas ringkas dan efisien sehingga peserta didik dapat memahaminya dengan mudah, terdapat penjelasan dan media visual (gambar) untuk menunjang wawasan dan pengetahuan, asesmen untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, rangkuman materi pembelajaran, dan adanya referensi yang mendukung pembelajaran.

2. *Self Contined*

Karakteristik yang menjelaskan bahwa pembelajaran harus tuntas dalam modul tersebut sehingga materi yang dipelajari oleh peserta didik sudah tersampaikan seluruhnya.

3. Berdiri Sendiri

Karakteristik yang menjelaskan bahwasannya modul ajar menjadi satu kesatuan yang utuh dapat di pelajari hanya dalam satu modul tanpa modul ajar yang lain.

4. *Adaptif*

Modul yang harus bisa menyesuaikan perkembangan pengetahuan dan teknologi. Dapat digunakan dalam media cetak maupun media elektronik dengan berbagai *gadget* masa kini.

5. *User Friendly*

Karakteristik modul ajar yang mudah digunakan oleh pengguna nya baik conten maupun aksesibilitas dalam modul tersebut.

c) **Komponen-Komponen Modul Ajar**

1. Tinjauan pembelajaran

Tinjauan pembelajaran terdapat pokok-pokok isi mata pelajaran yaitu deksripsi mata pelajaran, kegunaan mata pelajaran, kompetensi dasar, bahan pendukung lainnya dan petunjuk belajar.

2. Pendahuluan

Pendahuluan dalam modul menjadi pembuka pembelajaran, oleh sebab itu pendahuluan memuat cakupan isi modul dalam deskripsi singkat, indikator yang ingin dicapai, memunculkan rasa ingin tahu dan mudah di cerna.

3. Kegiatan belajar

Kegiatan belajar menjadi bagian inti dalam modul bagian ini berisi materi yang terperinci, sistematis dan kontekstual. Diharapkan dengan perancangan sedemikian rupa untuk menyajikan materi yang jelas di lengkapi contoh akan mengarahkan peserta didik pada pengetahuan yang sedang di pelajarinya.

4. Latihan

Untuk memantapkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik maka harus ada Latihan untuk menguji pemahaman setelah mempelajari materi dalam modul tersebut.

5. Rambu-rambu jawaban Latihan

Bagian ini menjadi bagian yang harus di perhatikan siswa agar jawaban siswa dari soal-soal dapat mengarah pada jawaban yang di harapkan sesuai tujuan pembelajaran.

#### 6. Rangkuman

Bagian rangkuman menjadi bagian menyimpulkan pemebelajaran dalam modul berisi ide-ide pokok yang disajikan dengan berurutan,ringkas, dapat di pahami dengan baik dan memantapkan pemahaman pembaca. Sebaiknya rangkuman menggunakan Bahasa Indonesia yang baku.

#### 7. Tes formatif

Tes formatif merupakan tes untuk mengukur penguasaan setelah satu pokok bahasan selesai di paparkan dalam suatu kegiatan belajar dengan syarat mengukur kompetensi dan indikator yang sudah dirumuskan, materi tes benar dan logis, pokok masalah yang dinyatakan penting dan butir-butri soal harus memenuhi syarat

#### 8. Kunci jawaban tes formatif

Lembar ini berisi jawaban-jawabn dari soal-soal tes formatif sebagai tolak ukur penguasaan siswa terhadap materi dan menjadi bahan evaluasi siswa dalam memahami materi.

#### d) Manfaat E-Modul

Manfaat E-modul dalam proses pembelajaran adalah

1. Dapat memperluas dan menambah pengetahuan melalui media elektronik
2. Dapat meningkatkan partispasi peserta didik dalam pembelajaran
3. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik
4. Dapat mempermudah guru menyampaikan materi
5. Membantu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien..

#### 2.1.3 E-Modul Interaktif

Menurut Pranata E-modul adalah bentuk dari suatu bahan belajar yang dibuat secara sistematis dalam sebuah pembelajaran kecil agar tujuan pembelajaran dengan format elektronik yang memuat animasi, audio, dan gambar sehingga dapat lebih interaktif(Audina dkk., 2023). E-Modul interaktif menciptakan interaksi antara e-modul dengan peserta didikk. Dengan adanya aktivitas interaktif yang

dilakukan dengan baik oleh peserta didik di harapkan menciptakan pemahaman materi yang lebih baik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. E-modul interaktif dapat digunakan mandiri dan membelajar di kelas oleh peserta didik, karena dalam e-modul interaktif sudah dirancang pembelajaran yang sistematis.

Keunggulan dari e-modul interaktif ini adalah kemudahan untuk mengakses e-modul dimana saja dan kapan saja dengan syarat adanya akses internet yang memadai. Peserta didik mayoritas saat ini memiliki *gadget* baik itu *handphone*, laptop, maupun tablet untuk keperluan kesehariannya. Sehingga modul sebagai bahan ajar mandiri dapat diubah berbasis elektronik agar mudah diakses dan sifatnya yang *fleksible*. Penggunaan e-modul yang fleksibel digunakan dalam berbagai *gadget*, tentunya e-modul harus mudah diakses dan mudah dipahami. Ada banyak alat yang bisa digunakan dalam pengaplikasian e-modul agar mudah digunakan seperti *heyzine flipbook* dan e-modul menggunakan PDF. Keduanya memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya:

a. E-modul menggunakan PDF (*Portable Document Format*)

Adapun kelebihan dan kekurangan e-modul menggunakan PDF diantaranya:

a) Kelebihan

- 1) Dapat digunakan *offline*
- 2) Bisa diakses melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop, tablet
- 3) Bisa menautkan link video, kuis *online* atau sumber belajar lain

b) Kekurangan

- 1) Tidak bisa multimedia
- 2) Kurang interaksi dengan pembaca
- 3) Kurang membentuk kemandirian belajar

b. E-modul menggunakan *heyzine flipbook*

Adapun kelebihan dan kekurangan *google site* diantaranya:

a) Kelebihan

- 1) Terdapat fitur menautkan link video, kuis online, atau sumber belajar lain.

- 2) Dapat menambahkan backsound suara
- 3) Membentuk kemandirian belajar
- b) Kekurangan
  - 1) Harus terhubung internet
  - 2) Ketika e-modul di unduh maka e-modul tidak bisa memutar audio maupun vidio
  - 3) Beberapa fitur ada yang berbayar
  - 4) Jika ingin interaktif hanya bisa digunakan saat menggunakan internet

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai e-modul interaktif menggunakan *heyzine flipbook* karena lebih efektif.

#### **2.1.4 Membuat E-Modul Interaktif**

E-modul interaktif menjadi sumber belajar yang terintegrasi dengan multimedia baik itu berupa dokumen, video, audio maupun kuis. E-modul interaktif yang memiliki multimedia yang melengkapi penjelasan tentunya membantu pemahaman peserta didik. Adapun Tahapan pembuatan e-modul interaktif menggunakan *heyzine flipbook* diantaranya :

**a. Analyze (analisis)**

Analisis kesulitan dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran dan analisis kendala yang dialami tenaga pendidik dalam proses pembelajaran. Analisis dilakukan terhadap karakter peserta didik, berdasarkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran. Tahapan analisis akan mengungkap kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam pembelajaran (Cahyadi, 2019)

**b. Design (perancangan)**

Pada tahap desain merupakan tahapan membuat rancangan e-modul sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan.

- a) Membuat konten materi
- b) Mendesain tampilan e-modul di aplikasi *canva*

- c) Mendesain penggunaan e-modul di *heyzine flipbook*
- c. *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan e-modul di buat sesuai dengan rancangan yang telah di susun dan di persiapkan dalam tahap desain. Pengembangan dilakukan baik dalam isi konten maupun tampilan dari E-Modul. Pengembangan dilakuakaan dengan menyerahkan E-Modul kepada ahli dan dilakukan revisi sesuai masukan dari ahli(Puspasari, 2019) untuk menyempurnakan E-Modul yang telah dibuat.

- d. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan implementasi merupakan tahap dalam pemanfaatan e-modul dengan mempersiapkan peserta didik untuk menggunakan e-modul sesuai dengan arahan yang sudah termuat di e-modul.

- e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan evaluasi merupakan tahapan akhir pengujian e-modul bagaimana pemanfaatannya bagi peserta didik. Pada tahapan ini menjadi kesempatan untnk mengetahui kekurangan dalam e-modul agar bisa di perbaiki oleh peneliti sendiri atau peneliti lainnya sebagai referensi.

### **2.1.5 Budaya Lokal Tasikmalaya**

Budaya menurut kontjoeningrat kebudayaan berasal dari kata budaya atau dalam bahasa sansekerta buddhayah. Buddayah merupakan bentuk jamak dari buddhi yang berarti budi atau akal, sehingga menurutnya kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan budi dan akal, ada juga yang berpendapat sebagai suatu perkembangan dari majemuk budi daya yang artinya daya dari budi atau kekuatan dari akal.(Syakhrani & Kamil, 2022) Budaya menjadi hasil rasa dan karsa manusia menjadi kebiasaan masyarakat, cara hidup masyarakat dan pandangan hidup masyarakat. Budaya diyakini dan di implementasi oleh 1 kelompok masyarakat baik itu secara luas maupun sempit. Budaya yang di yakini oleh 1 kelompok kecil dalam suatu wilayah sering dikenal dengan budaya lokal.

Budaya lokal merupakan pengetahuan bersama yang dimiliki segelintir orang meliputi kebiasaan dan nilai tertentu dalam 1 wilayah yang menjadi identitas pribadi maupun kelompok dalavariabem wilayah tersebut. (Sutardi, 2007). Budaya

lokal menjadi kekayaan warisan dari leluhur yang memiliki nilai dan makna dari setiap tindakan dan aktivitas dalam budaya tersebut. Budaya lokal kaya akan moral, perilaku dan intelektual untuk menjaga alam tetap lestari.

Kebudayaan lokal Tasikmalaya berkaitan dengan kerajaan dan kepercayaan masyarakat sunda. Kerajaan pertama sunda dibawa oleh Darmawarman dari India yang menikah dengan wanita dari sunda dan mendirikan kerajaan sesuai dengan agama yang dianut nya yaitu hindu. Kerajaan Hindu berlangsung hingga proses islamisasi oleh Sunan Gunung Jati.

Kepercayaan masyarakat sunda memberikan dampak terhadap cara hidup masyarakat. Menurut carita Parahyangan menunjukkan kehidupan yang lekat dengan agama hindu menciptakan ritual peribadatan yang di kenal dengan kata “kabuyutan”. Dalam prasasti peninggalan kerajaan hindu di jelaskan pula mata pencaharian kerajaan sunda pertanian, peternakan, pelayaran, perburuan, pertambangna dan perikanan. Kebudayaan sunda juga tertuang dalam seni dan kerajinan yang tercipta dari rasa,karsa dan pol pikir masyarakat sunda. Kebudayaan tersebut diantaranya iaalah

- 1) Seni dan kerajinan (*Payung geulis*, *Tarian Payung geulis*, *Kelom geulis*, Batik, Anyaman mendong,)
- 2) Adat istiadat (*Nyapu kabuyutan*)
- 3) Permainan rakyat (*Cingciripit*, *oray-oray*, *boi-boian*, *galah asin*, *ucing sumput*, *hahayaman*, *ucing-ucingan*, *congklak*, *engklek* dan *ucing beling*)
- 4) Olahraga tradisional (pencak silat sanca putih dan kampung silat tasikmalaya)

### **2.1.6 Keragaman Budaya Indonesia**

Menurut Nawari Ismail Budaya lokal adalah semua ide, aktivitas dan hasil aktivitas manusia dalam suatu kelompok masyarakat di lokasi tertentu (Abidin & Saebani, 2021). Menurut Muhammin Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia (Syakhrani & Kamil, 2022) budaya adalah hasil dari pola pikir manusia yang

membentuk suatu kebiasaan yang kental akan nilai-nilai moral. Indonesia dengan keberagaman dalam aspek geografi dan sosial menciptakan banyak budaya yang tercipta dan terus di lestarikan. Indonesia memiliki 1.340 suku bangsa, 715 bahasa daerah dan ribuan pulau menciptakan budayanya tersendiri.

Keberagaman Indonesia yang sangat berharga membutuhkan pengenalan kepada peserta didik di lingkungan sekolah sehingga materi kebergaman budaya Indonesia masuk pada mata pelajaran geografi. Pembelajakomran kontekstual adalah pembelajaran yang menghubungkan mata pelajaran dengan kehidupan nyata. Dengan pembelajaran kontekstual memudahkan peserta didik memahami materi yang sedang di pelajari.

Pada penelitian ini menghubungkan materi keragaman budaya dengan budaya lokal di kota Tasikmalaya bertujuan memudahkan peserta didik memahami materi karena peserta didik sudah mengenal hasil budaya di sekitarnya.

## 2.2 Hasil Penelitian Relevan

Hasil penelitian relevan adalah penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya oleh orang lain yang dijadikan referensi oleh peneliti terkait perancangan e-modul interaktif berbasis potensi lokal kerajinan tangan di kota tasikmalaya.

**Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Relevan**

No	Aspek	Penelitian yang Relevan	Penelitian yang Relevan	Penelitian yang Relevan	Penelitian Terbaru
1.	Peneliti	Amalia Putri Aulia (skripsi)	Nita Nurmala Permata Dewi (skripsi)	Rendy Rahardiputra (skripsi)	Azhary Ghifaril Hazmi
	Judul	Perancangan E-Modul Interaktif Berbasis Potensi Lokal Terasing Panyaweyan Kabupaten Majalengka (Studi Pada Mata Pelajaran Geografi Sub-Bab Materi Dinamika	Pengembangan Bahan Ajar Buku Digital Interaktif Geografi Berbantuan Aplikasi <i>Heyzine Flisbook</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	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	Perancangan E-Modul Interaktif Berbasis Budaya Lokal kota Tasikmalya (Studi Pada Mata Pelajaran Geografi sub-bab Keberagaman Budaya di kelas XI IPS SMA

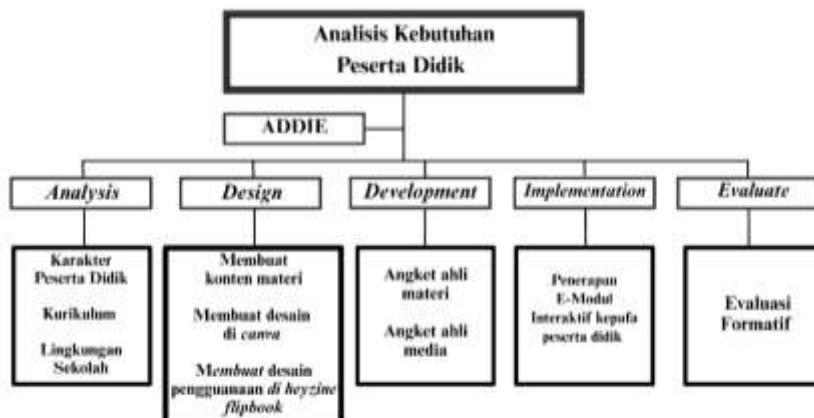
		Pedosfer di Kelas X MA PUI Maja)		sub Materi Potensi dan Sebaran Sumberdaya Alami)	Muhammdiyah Kota Tasikmalaya)
	Tahun	2024	2024	2023	2024
	Instansi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	<p><b>a.</b> Bagaimana tahapan pembuatan e-modul interaktif berbasis potensi lokal objek wisata Terasing Panyaweuyan Kabupaten Majalengka (Studi pada mata pelajaran geografi sub bab materi dinamika pedosfer di kelas X MA PUI Maja)?</p> <p><b>b.</b> Bagaimana pemanfaatan e-modul interaktif berbasis potensi lokal objek wisata Terasing Panyaweuyan Kabupaten Majalengka (Studi pada mata pelajaran geografi sub bab materi dinamika pedosfer di kelas X MA PUI Maja)?</p>	<p><b>a.</b> 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 Cipongkor ?</p> <p><b>b.</b> Bagaimana penggunaan bahan ajar buku digital interaktif berbantuan aplikasi <i>heyzine flipbook</i> dalam proses pembelajaran geografi sub materi Sebaran 4 Keragaman Budaya Nasional pada peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Cipongkor ?</p> <p><b>c.</b> Bagaimana Pengaruh penggunaan</p>	<p><b>a.</b> Bagaimanaka h langkah-langkah pembuatan bahan ajar geografi berbasis e-book dalam pembelajaran daring pada sub materi potensi dan sebaran sumberdaya alam di kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya?</p> <p><b>b.</b> Bagaimanaka h pengaruh penggunaan bahan ajar geografi berbasis e-book dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan literasi digital siswa 6 pada sub materi potensi dan sebaran sumberdaya alam di kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya?</p>	<p><b>a.</b> Bagaimana tahapan pembuatan e-modul interaktif berbasis budaya lokal Tasikmalaya (studi mata pelajaran geografi sub-bab materi keragaman budaya di kelas XI SMA Muhammadiyah kota Tasikmlaya) ?</p> <p><b>b.</b>Bagaimana pemanfaatan e-modul interaktif berbasis budaya lokal kota Tasikmalaya (studi mata pelajaran geografi sub-bab materi keragaman budaya di kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Tasikmalaya)?</p>	

			bahan ajar buku digital interaktif berbantuan aplikasi <i>heyzine</i> <i>flipbook</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta didik sub materi Sebaran Keragaman Budaya Nasional kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Cipongkor ??		
	Metode	Deskriptif Kuantitatif	<i>Research and Development</i>	Eksperimen	Deskriptif Kuantitatif

### 2.3 Kerangka Konseptual

#### a. Kerangka Konseptual I

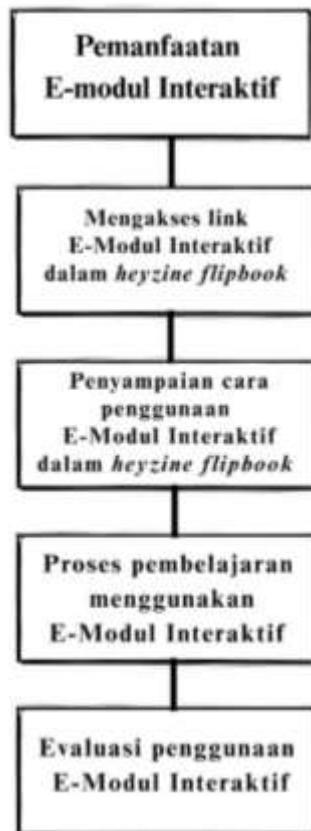
Bagaimana tahapan pembuatan E-modul Interaktif Berbasis Potensi lokal Kerajinan Tangan di Kota Tasikmalaya (studi mata pelajaran geografi sub-bab materi keragaman budaya di kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Tasikmalaya)?



Gambar 2.2 1 Kerangka Konseptual I

b. Kerangka Konseptual II

Bagaimana pemanfaatan e-modul interaktif berbasis Berbasis Potensi lokal Kerajinan Tangan di Kota Tasikmalaya (studi mata pelajaran geografi sub-bab materi keragaman budaya di kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Tasikmalaya



**Gambar 2.2 2 Kerangka Konseptual II**

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Berikut hipotesis penelitian yang diusung oleh peneliti, yakni:

- a). Tahapan Pembuatan e-modul interaktif berbasis budaya lokal di Kota Tasikmalaya (studi mata pelajaran geografi sub-bab materi keragaman budaya di kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Tasikmalaya) yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi hingga evaluasi
- b) Tahapan pemanfaatan Pembuatan e-modul interaktif berbasis budaya lokal di Kota Tasikmalaya (studi mata pelajaran geografi sub-bab materi keragaman

budaya di kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Tasikmalaya). Diantaranya mengakses link e-modul interaktif dalam *heyzine flipbook*, Penyampaian cara penggunaan e-modul interaktif dalam *heyzine flipbook*, proses pembelajaran menggunakan e-modul interaktif dalam *heyzine flipbook* dan evaluasi penggunaan e-modul interaktif dalam *heyzine flipbook* oleh peserta didik.