

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemampuan mengembangkan bahan ajar, media, dan sumber belajar yang sesuai dengan konteks pembelajaran merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan karena kemampuan tersebut berkaitan langsung dengan indikator kompetensi pedagogik dan kompetensi profesionalisme guru. Selain itu, salah satu standar kompetensi lulusan Fakultas Ilmu Pendidikan adalah memiliki keahlian menggunakan dan mengembangkan bahan ajar, media dan sumber belajar yang relevan dengan konteks pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

Kemampuan menggunakan media pembelajaran di era digital ini juga sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengakses informasi aktual, mengasah kreatifitas, dan untuk melaksanakan berbagai kegiatan positif lainnya. Oleh karena itu, mata kuliah media pembelajaran telah ditetapkan sebagai salah satu mata kuliah wajib di Fakultas Ilmu Pendidikan, termasuk di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Secara khusus, mata kuliah media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memilih, menggunakan, dan membuat media pembelajaran (Santayasa et al., 2019).

Penelitian ini beranjak dari masalah pembelajaran yang peneliti temukan selama mengabdikan sebagai dosen Program Studi PGMI. Peneliti menemukan bahwa mahasiswa generasi Z yang sehari-harinya akrab dengan perangkat digital ternyata masih banyak yang tidak terampil memanfaatkan perangkat seluler dan komputer yang ada di genggamannya untuk membuat aneka media pembelajaran digital dan non-digital, seperti media model, infografis, komik, video, media interaktif, dan web blog. Hal tersebut antara lain ditunjukkan oleh banyaknya produk media pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa belum memenuhi indikator-indikator rubrik tugas media pembelajaran. Selain itu, mahasiswa juga banyak yang terlambat

menyerahkan tugasnya dengan alasan kesulitan dalam mendapatkan ide pembuatan media pembelajaran dan kurang memahami langkah-langkah pembuatan media pembelajaran.

Hasil tes kognitif yang diberikan kepada mahasiswa pada saat penelitian pendahuluan juga menunjukkan bahwa tingkat pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep media pembelajaran masih tergolong rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh rendahnya nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa PGMI dan PGSD, yaitu 60 untuk mahasiswa PGMI dan 61 untuk mahasiswa PGSD. Hasil analisis pada hasil jawaban mahasiswa diketahui bahwa topik-topik materi media pembelajaran yang kurang dikuasai oleh mahasiswa adalah pada topik konsep pemilihan media pembelajaran, konsep pengembangan media pembelajaran, konsep media sederhana dua dimensi dan tiga dimensi, media pembelajaran interaktif, penggunaan aplikasi web dan internet, dan penggunaan web *e-learning*.

Hasil pengamatan tersebut juga sejalan dengan hasil wawancara peneliti dengan mahasiswa PGMI UIN Walisongo Semarang yang menunjukkan bahwa tantangan-tantangan mahasiswa saat mempelajari mata kuliah media pembelajaran adalah: 1) tidak menguasai cara menggunakan aplikasi komputer untuk memproduksi konten digital, seperti gambar, audio, video, dan animasi, 2) beberapa materi mata kuliah media pembelajaran belum familiar bagi mahasiswa, 3) perangkat digital yang digunakan mahasiswa tidak bekerja dengan baik, 4) mahasiswa terganggu dengan koneksi jaringan internet, 5) mahasiswa kurang fokus karena materinya beragam dan padat, 6) mahasiswa kurang baik dalam bekerjasama dengan anggota tim, 7) mahasiswa kesulitan dalam mencari ide kreatif, 8) mahasiswa kesulitan mencari dan merancang bahan-bahan pembuatan media pembelajaran, dan 9) mahasiswa kesulitan mencari sumber belajar yang sesuai.

Tidak jauh berbeda dengan hasil wawancara sebelumnya, mahasiswa PGSD Universitas Negeri Jakarta mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang menghambat mereka di dalam mempelajari mata kuliah media pembelajaran adalah: 1) metode pembelajaran yang digunakan oleh dosen kurang interaktif, 2) proses pembelajaran terlalu teoritis dan kurang banyak praktik, 3) mahasiswa jenuh dan kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, 4) tenggat waktu pengerjaan tugas terlalu

cepat dan terkadang bersamaan dengan tugas mata kuliah lain, dan 5) mahasiswa sering lupa dengan fungsi dan cara menggunakan fitur-fitur aplikasi digital.

Hasil wawancara dengan mahasiswa PGMI dan PGSD juga mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah media pembelajaran antara lain adalah tersedianya fasilitas belajar yang memadai, buku dan video panduan membuat media pembelajaran. Selain itu, salah seorang mahasiswa juga mengungkapkan bahwa arahan dosen yang jelas dan mudah dipahami serta kata-kata motivasi dan apresiasi dari dosen juga berguna untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Selanjutnya, mahasiswa yang lain juga mengatakan bahwa rasa ingin tahu, kepercayaan diri dan dukungan teman diskusi juga menjadi faktor-faktor yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Selain itu, mahasiswa juga mengungkapkan ketertarikan mereka terhadap penggunaan video tutorial dan kuis interaktif sebagai sumber belajar alternatif pada mata kuliah media pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar dalam format digital, serta didukung dengan teknologi web, video tutorial dan kuis interaktif dapat meningkatkan motivasi, kepuasan dan hasil belajar mahasiswa.

Hal berikutnya yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah media pembelajaran adalah karena sebagian materi mata kuliah media pembelajaran cukup padat dan kompleks. Hal ini telah diungkapkan oleh mahasiswa berulang kali dengan mengatakan bahwa beberapa materi mata kuliah media pembelajaran cukup rumit dan luas sehingga sulit dipahami. Selain itu, alokasi waktu belajar dua SKS juga dinilai kurang untuk mencapai pemahaman yang lengkap dan mendalam.

Berdasarkan uraian masalah di atas, penyederhanaan dan visualisasi materi mata kuliah media pembelajaran melalui suatu bahan ajar atau media pembelajaran yang praktis sangat diperlukan untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi mata kuliah media pembelajaran dan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Misalnya, langkah-langkah pembuatan video pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh mahasiswa jika narasinya didukung dengan ilustrasi dan video tutorial. Dengan demikian, penggunaan buku ajar digital sangat

penting untuk mengarahkan mahasiswa saat belajar di dalam dan di luar kelas (Almekhlafi, 2021; Masa'deh, Alhadid, et al., 2022; Nurbaiti et al., 2021).

Di era sekarang, bahan ajar digital memiliki potensi yang sangat besar dalam memudahkan proses pembelajaran (Christine & Ienneke, 2020). Oleh karena itu, para pendidik sudah seharusnya memanfaatkan sumber belajar digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, dan membimbing siswa untuk menggunakan perangkat digital dengan baik dan benar. Mahasiswa sekarang sebagai generasi Z juga sangat akrab dengan penggunaan teknologi digital dan internet di dalam kehidupan sehari-harinya. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar digital sangat sesuai dengan ciri dan kebutuhan belajar mahasiswa generasi Z yang umumnya menginginkan perolehan informasi yang cepat, mudah, instan, dan disertai dengan umpan balik (Muenks et al., 2021).

Buku teks digital merupakan salah satu jenis media dan sumber belajar yang terjangkau dan dapat digunakan sebagai panduan pembelajaran karena materinya lengkap, sistematis, lugas dan dapat digunakan secara mandiri (Afnita et al., 2021). Buku teks dalam format digital memiliki beberapa keunggulan yang tidak dimiliki oleh buku cetak, seperti lebih tahan lama, mudah dibawa, mudah diakses, dan menarik (Almekhlafi, 2021; Wahyuni et al., 2020; Wu & Chang, 2021). Selain itu, penggunaan buku ajar digital interaktif juga dapat meningkatkan kepuasan belajar, kemampuan berpikir, dan hasil belajar mahasiswa (Masa'deh, AlHadid, et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa buku teks yang berformat digital sangat bermanfaat untuk memfasilitasi proses pembelajaran, khususnya selama pembelajaran daring diterapkan (Su, 2022).

Pengembangan buku teks digital pada penelitian ini juga mendukung penggunaan teknologi seluler sebagai alat untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan memuaskan (Lisana & Suciadi, 2021; Papadakis & Kalogiannakis, 2019). Oleh karena itu, pengembangan buku teks digital harus terjangkau, mudah digunakan, dan interaktif agar dapat meningkatkan kepuasan mahasiswa di dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, buku teks digital yang sulit digunakan, materinya tidak lengkap, dan sulit dipahami akan membuat mahasiswa kurang tertarik untuk menggunakannya sebagai sumber belajar (Ninghardjanti et al., 2020).

Hasil penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa buku teks yang berformat digital menjadi sarana yang efektif untuk membangun lingkungan belajar yang interaktif (Drolia et al., 2020; Nurhasanah et al., 2022; Papadakis et al., 2020), meningkatkan motivasi siswa (Gunnars, 2021), meningkatkan pemahaman siswa (Zakharova & Podvesovskii, 2021), dan menjaga perhatian siswa (Y. Wang, 2022). Selain itu, hasil penelitian sebelumnya juga telah menunjukkan bahwa pembelajaran yang dibantu dengan teknologi digital dapat mengakomodasi perubahan kebutuhan siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran (Sun, 2018).

Meskipun model buku teks digital sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran, namun hasil penelitian tentang pengembangan model buku teks digital (*e-textbook* atau *digital textbook*) belum banyak menarik perhatian para peneliti sebelumnya sehingga buku teks digital yang tersedia masih kurang memuaskan dan belum banyak digunakan sebagai sumber belajar utama yang mendukung proses pembelajaran. Hasil studi literatur juga menunjukkan bahwa tren penelitian tentang buku teks dari waktu ke waktu lebih banyak mengangkat topik tentang evaluasi buku teks dan pengembangan buku teks cetak untuk jenjang sekolah, serta belum banyak meneliti tentang pengembangan model buku ajar digital yang praktis dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Alasan lain lambatnya proses pengembangan kualitas model buku teks digital adalah karena adanya pro-kontra tentang kenyamanan yang ditawarkan oleh buku teks digital. Misalnya, hasil penelitian Shiao-Feng Su (2022) melaporkan bahwa para mahasiswa lebih memilih buku teks digital daripada buku cetak untuk koleksi perpustakaan, tetapi sebaliknya mereka lebih memilih buku teks cetak untuk koleksi individu karena mereka menganggap bahwa buku teks digital masih butuh peningkatan kualitas dan juga karena mereka kurang percaya diri dalam mengendalikan diri mereka saat membaca buku teks digital. Sejalan dengan hasil penelitian ini, hasil penelitian Kavita Chavali dan Raghava R. Gundala (2022) menunjukkan bahwa 34,39% dari total sampel tidak ingin menggunakan buku teks digital di masa depan karena masalah biaya dan pembelajarannya belum memenuhi aspek kenyamanan dan fleksibilitas.

Sejalan dengan hasil penelitian di atas, hasil penelitian Almekhlafi (2021) menjelaskan bahwa efektivitas buku digital ditentukan oleh faktor desain, interaktivitas, kekayaan konten, dan persepsi siswa tentang manfaat yang mereka peroleh darinya. Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, O'Banon dkk mengemukakan bahwa siswa akan merasa kurang puas dengan penggunaan buku digital jika buku tersebut hanya bisa diakses dengan perangkat tertentu saja dan tidak bisa diakses menggunakan perangkat digital yang dimiliki oleh siswa (O'Bannon et al., 2017). Selain itu, hasil penelitian Asrowi dkk juga mengemukakan bahwa buku teks digital yang isinya hanya terbatas pada teks dan gambar diam kurang dapat menarik minat belajar siswa (Asrowi et al., 2019). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan kualitas model buku teks digital sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan psikologis mahasiswa, meningkatkan kompetensi mereka, dan mengurangi kecemasan mereka di dalam proses pembelajaran (Masa'deh, Alhadid, et al., 2022; Yorganci, 2022).

Hasil penelitian terdahulu juga telah melaporkan berbagai manfaat dan keunggulan buku digital. Hasil penelitian Suyatna dkk (2018) melaporkan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan buku digital interaktif memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih baik daripada mahasiswa yang belajar dengan bantuan buku statis. Sam dkk (2017) mengemukakan bahwa mahasiswa lebih puas ketika menggunakan buku teks digital karena ia memiliki alat-alat yang dibutuhkan oleh mahasiswa untuk mendukung proses pembelajarannya. Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, Kao dkk (2016) melaporkan bahwa motivasi membaca dan pemahaman siswa lebih baik ketika ia belajar dengan bantuan media yang memiliki fitur interaksi.

Hasil studi literatur telah menunjukkan bahwa hasil-hasil penelitian terdahulu terkait dengan pengembangan bahan ajar mata kuliah media pembelajaran untuk mahasiswa PGMI dan PGSD belum banyak dilakukan. Dari 38 dokumen penelitian tentang mata kuliah media pembelajaran, hanya dua dokumen yang fokus pada pengembangan bahan ajar mata kuliah media pembelajaran untuk mahasiswa PGSD dan tidak ditemukan untuk mahasiswa PGMI (Anggrasari, 2016; Wardani et al., 2018). Namun demikian, peneliti terdahulu sudah ada yang

melakukan penelitian dan pengembangan buku media pembelajaran untuk program studi Teknologi Pendidikan (Simamora et al., 2022), Pendidikan Anak Usia Dini (Munawar, 2020), dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (Kurniawan & Kinasih, 2021).

Perbedaan hasil penelitian ini dibandingkan dengan beberapa hasil penelitian terdahulu adalah bahwa hasil penelitian Anggrasari (2016) telah berhasil mengembangkan bahan ajar media pembelajaran dalam format CD multimedia sehingga penggunaannya kurang praktis karena membutuhkan CD Room dan tidak dapat dioperasikan pada perangkat seluler. Selanjutnya, hasil penelitian Kristi Wardani dkk (2018) juga menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkannya tidak bisa diakses secara luring dan desain penelitian yang digunakannya bukan desain penelitian dan pengembangan. Perbedaan lainnya dapat dilihat dari aspek muatan materinya yang tidak sesuai dengan capaian pembelajaran atau muatan kurikulum program studi PGMI dan PGSD (Simamora et al., 2022).

Berdasarkan hasil tinjauan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa belum ada hasil penelitian yang mengangkat masalah pengembangan model buku teks digital pada mata kuliah media pembelajaran. Oleh karena itu, topik penelitian ini masih tergolong baru dan sangat penting diteliti untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan model buku teks digital media pembelajaran dan karakteristik model buku teks digital media pembelajaran yang praktis dan efektif. Selain itu, hasil penelitian ini juga bermanfaat untuk mengetahui secara empiris tentang keefektifan dan kepraktisan model buku teks digital media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Model buku teks digital media pembelajaran yang dikembangkan melalui penelitian ini juga memiliki nilai inovasi dari aspek karakteristik materinya dan teknologi pendukungnya. Materi buku teks digital media pembelajaran pada penelitian ini juga berbeda dengan hasil penelitian sebelumnya karena proses pengembangan model buku teks digital media pembelajaran di dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan proses penelitian yang mendalam, seperti analisis kebutuhan media pembelajaran, perancangan model buku teks digital media pembelajaran berdasarkan informasi yang diperoleh pada tahap sebelumnya, melaksanakan uji validasi ahli dan uji coba lapangan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah penelitian ini, penelitian dan pengembangan model buku teks digital pada mata kuliah media pembelajaran sangat diperlukan untuk menyediakan bahan ajar yang praktis, aktual dan efektif dalam membantu mahasiswa untuk mencapai hasil belajar yang terbaik. Dalam hal ini, kemampuan menggunakan dan membuat media pembelajaran merupakan salah satu bidang keahlian yang wajib dimiliki oleh mahasiswa pendidikan guru. Alasannya adalah karena kemampuan menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran berkaitan langsung dengan kompetensi guru pada aspek pedagogik dan profesional. Oleh karena itu, model pembelajaran buku teks digital media pembelajaran harus dirancang dengan hati-hati dengan mempertimbangkan kemajuan IPTEKS dan kebutuhan mahasiswa. Dengan demikian, fokus penelitian ini adalah untuk mengembangkan model buku teks digital pada mata kuliah media pembelajaran, serta menguji kelayakannya, efektifitasnya, dan kepraktisannya.

## **1.2 Pembatasan Penelitian**

Pembatasan penelitian ini dilakukan pada beberapa aspek yaitu definisi, tempat, kegiatan, dan konteks penelitian. Uraianya adalah sebagai berikut.

1. Buku teks digital yang dihasilkan pada penelitian ini dikembangkan berdasarkan analisis masalah pembelajaran dan kebutuhan kurikulum Program Studi PGMI dan PGSD.
2. Uji efektifitas pada penelitian ini dilakukan dengan menganalisis perkembangan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah media pembelajaran antara sebelum dan setelah menggunakan model buku teks digital pada mata kuliah media pembelajaran.
3. Uji kepraktisan pada penelitian ini dilakukan dengan melihat persepsi mahasiswa tentang kebermanfaatan, kemudahan, dan kepuasan dalam menggunakan buku teks digital pada mata kuliah media pembelajaran.
4. Proses uji coba model buku teks digital yang dikembangkan pada penelitian ini dibatasi pada mahasiswa PGMI UIN Walisongo Semarang dan mahasiswa PGSD Universitas Negeri Jakarta.



### 1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian ini adalah perlunya peningkatan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilaksanakan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan model buku teks digital pada mata kuliah media pembelajaran, mengembangkan konsep, prosedur, dan model buku teks digital media pembelajaran, menguji kelayakan, efektifitas, dan kepraktisan model buku teks digital media pembelajaran. Adapun rincian rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses pengembangan model buku teks digital pada mata kuliah media pembelajaran?
- 2) Bagaimana karakteristik model buku teks digital pada mata kuliah media pembelajaran?
- 3) Bagaimana kelayakan model buku teks digital media pembelajaran yang dikembangkan?
- 4) Bagaimana keefektifan model buku teks digital media pembelajaran yang dikembangkan?
- 5) Bagaimana kepraktisan model buku teks digital media pembelajaran yang dikembangkan?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengetahui proses pengembangan model buku teks digital pada mata kuliah media pembelajaran.
- 2) Mengetahui model konseptual, prosedural, dan fisik buku teks digital media pembelajaran yang dikembangkan.
- 3) Mengetahui kelayakan model buku teks digital media pembelajaran yang dikembangkan.
- 4) Mengetahui keefektifan model buku teks digital media pembelajaran yang dikembangkan.
- 5) Mengetahui kepraktisan model buku teks digital media pembelajaran yang dikembangkan.

### 1.5 Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki manfaat akademis dan praktis. Manfaat akademis penelitian ini adalah memperkaya pengetahuan di bidang ilmu pendidikan, khususnya bidang pendidikan dasar (PGSD/ PGMI) terkait dengan langkah-langkah pengembangan bahan ajar digital dan model buku teks digital yang praktis dan sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa di era digital. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperjelas manfaat dan tantangan penggunaan buku teks digital sebagai salah satu sumber belajar alternatif.

Manfaat praktis penelitian ini dapat dirasakan oleh dosen, pendidik, mahasiswa program studi pendidikan, dan pemegang kebijakan di bidang pendidikan, dan khususnya bagi akademisi dan praktisi di bidang pendidikan dasar. Uraian manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi dosen dan pendidik, hasil penelitian ini dapat mendorong dosen dan pendidik untuk menggunakan dan mengembangkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memanfaatkan bahan ajar digital untuk mendukung proses pembelajaran.
- 2) Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini membantu mahasiswa untuk memperoleh kemampuan yang maksimal dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran.
- 3) Bagi peneliti, hasil penelitian ini menjadi bahan rujukan peneliti lain dalam meneliti buku teks digital untuk bidang ilmu media pembelajaran dan bidang ilmu lainnya.
- 4) Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian ini memperkaya bahan ajar yang praktis dan efektif digunakan untuk meningkatkan keahlian mahasiswa dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran.

### 1.6 Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

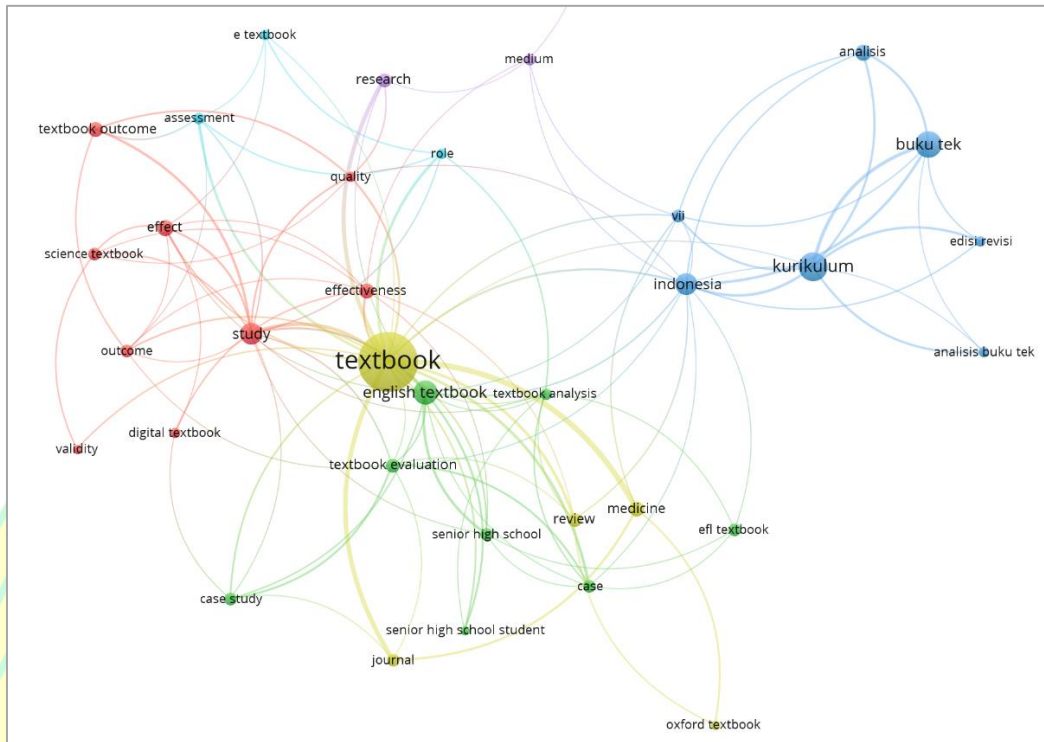
*State of the art* merupakan unsur kebaruan suatu penelitian dibandingkan dengan hasil penelitian sebelumnya. Kebaruan suatu penelitian dapat berupa topik, model, objek, subjek, penemuan, inovasi, kasus, metode, dan hal lainnya. Nilai kebaruan suatu penelitian dapat dinyatakan setelah mengkaji area penelitian sebelumnya yang terkait dengan objek yang diteliti.

Alat yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan hasil-hasil penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah aplikasi Publish or Perish. Pengaturan pencariannya adalah bersumber dari basis data Scopus, Google Scholar (GS), Crossref, dan Semantic Scholar; tahun terbitnya adalah 2012-2022 (10 tahun terakhir); jenis publikasinya adalah journal; dan kata kunci yang digunakan pada kolom judul adalah: *textbook*, *learning material*, buku ajar, buku teks, modul, mata kuliah media pembelajaran, mata kuliah media pendidikan, *instructional media course*, *learning media course*, *educational media course*, dan *media course*. Selanjutnya, peneliti memeriksa kembali judul dokumen yang diperoleh apakah benar telah mengandung kata kunci yang dimaksud, apakah meta datanya lengkap, dan apakah terdapat data ganda. Hasil pemeriksaannya dapat dilihat pada tabel 1.1.

**Tabel 1.1** Hasil Penelusuran Penelitian Terdahulu yang Terkait

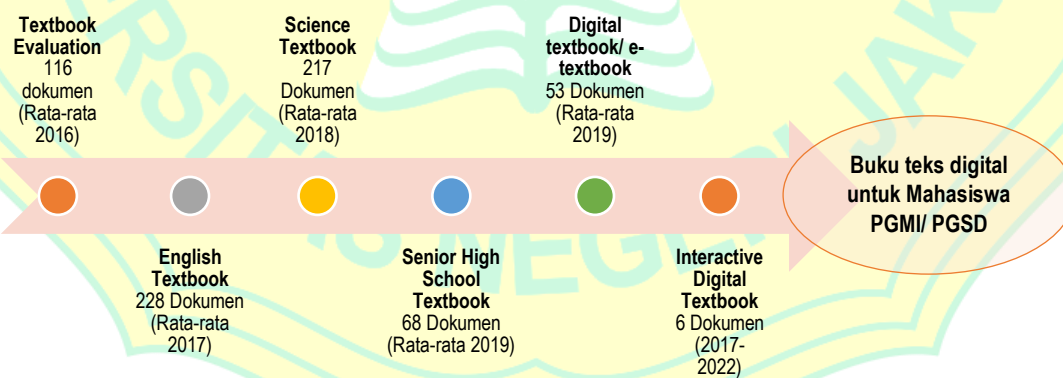
Kata Kunci	Sumber	Tahun Terbit	Hasil pencarian PoP	Jumlah Pasca Cek
<i>Textbook</i>	Scopus & GS	2012-2022	1.114	942
<i>Learning Material</i>	Scopus & GS	2012-2022	1.127	344
Buku Teks	GS & Semantic	2012-2022	918	692
Buku Ajar	GS	2012-2022	121	115
Modul	Scopus & GS	2012-2022	21	21
Jumlah dokumen			3.301	2.117
<i>Instructional media course</i>	Scopus & GS	2012-2022	4	2
<i>Learning media course</i>	Scopus & GS	2012-2022	2	1
<i>Educational media course</i>	Scopus & GS	2012-2022	0	0
<i>Media course</i>	Scopus & GS	2012-2022	7	5
Mata Kuliah Media	GS & Crossref	2012-2022	200	30
Jumlah dokumen			213	38

Selanjutnya peneliti menggunakan aplikasi Vos Viewer untuk memperoleh gambaran tentang peta data penelitian tersebut. Hasil penelusuran dan pemeriksaan terhadap hasil-hasil penelitian yang membahas tentang buku teks dan buku ajar telah memperoleh 2.117 dokumen. Hasil pemetaan data judul penelitian-penelitian tersebut menggunakan aplikasi Vos Viewer dengan pengaturan *default* dapat dilihat pada gambar 1.1.



**Gambar 1.1** Peta Penelitian *Textbook* dengan Aplikasi Vos Viewer

Berdasarkan gambar 1.1 dapat dijelaskan bahwa topik-topik penelitian tentang buku teks digital (*e-textbook* atau *digital textbook*) masih sedikit, khususnya penelitian buku teks digital pada bidang studi media pembelajaran, jenjang perguruan tinggi, dan untuk mahasiswa program studi PGMI. Adapun tren penelitian buku teks atau buku ajar dari waktu ke waktu dapat dilihat di gambar 1.2.



**Gambar 1.2** Tren Penelitian Buku Teks dari Waktu ke Waktu

Berdasarkan gambar 1.2 dapat dijelaskan bahwa tren penelitian buku teks dari waktu ke waktu lebih banyak membahas tentang evaluasi buku teks, efektifitas buku teks bahasa Inggris dan IPA di jenjang SMA, dan pengaruh penggunaan buku

teks digital. Adapun penelitian yang terkait dengan pengembangan buku teks digital masih sedikit mendapat perhatian dari peneliti sebelumnya.

Hasil penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang membahas tentang mata kuliah media pembelajaran telah berhasil mengumpulkan 38 dokumen. Dari data tersebut, peneliti hanya menemukan dua dokumen yang meneliti tentang buku ajar pada mata kuliah media pembelajaran di program studi PGSD. *Pertama*, penelitian Liya Atika Anggrasari (2016) yang menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg and Gall untuk menghasilkan produk CD multimedia pembelajaran yang layak dan efektif pada mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). *Kedua*, penelitian Kristi Wardani, Ayu Rahayu, dan Akbar Al Masjid (2018) yang menggunakan survei dalam penelitian deskriptif kuantitatif untuk mengetahui persepsi mahasiswa PGSD terhadap penggunaan modul mata kuliah media pembelajaran berbasis web *e-learning*.

Keterbatasan hasil penelitian Anggrasari adalah penggunaan format CD multimedia sebagai bahan ajar mata kuliah media pembelajaran membutuhkan perangkat komputer sehingga mahasiswa tidak bisa mengaksesnya menggunakan perangkat selulernya. Selain itu, materi buku yang dikembangkannya sudah tidak aktual ditinjau dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu ceapat. Adapun fokus penelitian Wardani dkk adalah pada penilaian kepraktisan bahan ajar mata kuliah media pembelajaran berbasis web *e-learning*. Oleh karena itu, karakteristik bahan ajar yang ditelitinya berbeda dengan spesifikasi model buku teks digital yang dikembangkan pada penelitian ini.

Hasil tinjauan terhadap penelitian-penelitian yang terkait juga menunjukkan bahwa para peneliti sebelumnya masih sedikit yang meneliti tentang masalah pengembangan model buku teks digital untuk mendukung pembelajaran mata kuliah media pembelajaran di Program Studi PGMI. Oleh karena itu, topik penelitian ini masih tergolong baru dan sangat diperlukan untuk menghasilkan model konseptual dan fisik buku teks digital media pembelajaran yang valid, praktis dan terjangkau. Selain itu, hasil penelitian ini juga bermanfaat untuk mengetahui secara empiris tentang model buku teks digital media pembelajaran yang layak, efektif dan praktis digunakan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa.

Buku teks digital yang dikembangkan melalui penelitian ini juga dinyatakan memiliki nilai inovasi dari aspek karakteristik materinya yang aktual dan penyajiannya yang melibatkan berbagai jenis media digital, seperti gambar, video, dan halaman situs web. Materi buku teks digital yang dikembangkan di dalam penelitian ini berbeda dengan buku teks digital lainnya karena peneliti mengembangkan materi buku teks digital media pembelajaran berdasarkan permasalahan pembelajaran, kebutuhan mahasiswa, dan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Selain itu, nilai inovasi dari buku teks digital media pembelajaran juga dapat dijelaskan dari aspek teknologinya yang terintegrasi dengan teknologi seluler dan sistem web.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat disintesis bahwa ide penelitian ini memiliki kebaruan dari aspek judul dan inovasi yang dikembangkan di dalamnya. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan judul penelitian: “Pengembangan Model Buku Teks Digital pada Mata Kuliah Media Pembelajaran untuk Pendidikan Guru di Indonesia”. Gambaran singkat tentang kebaruan penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.2.

**Tabel 1.2** Kebaruan Penelitian

Subjek penelitian	Produk inovasi
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian dan pengembangan model pembelajaran buku teks digital pada mata kuliah media pembelajaran masih sedikit.</li> <li>• Model buku teks digital media pembelajaran yang tersedia kurang memuaskan.</li> <li>• Model buku teks digital media pembelajaran perlu dikembangkan agar sesuai dengan perkembangan kebutuhan mahasiswa dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghasilkan materi bahan ajar media pembelajaran yang lebih mutakhir, aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa era digital.</li> <li>• Pemanfaatan teknologi seluler dan web untuk merancang buku teks digital yang praktis dan menarik.</li> <li>• Memperluas variasi media dan fitur interaksi buku teks digital.</li> </ul>