

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Studi yang mempelajari tentang bumi dan seisinya adalah geografi. Studi geografi berasal dari ilmu pengetahuan yang didalamnya mencakup lingkup bermacam-macam kenyataan permukaan bumi. Selain itu geografi juga mengajarkan kepada manusia tiga hal cangkupan, yaitu cangkupan daerah (region), cangkupan ruang (spasial) dan cangkupan kondisi (Ekologi). Pada cangkupan spasial, geografi seperti menceritakan mengenai persebaran gejala-gejala alam, baik yang alami maupun manusiawi di muka bumi lalu. Pada hal cangkupan ekologi, geografi berisi perihal bagaimana seharusnya manusia harus bisa menyesuaikan diri dengan alam lingkungannya. Pada cangkupan region, geografi berisi tentang wilayah sebagai rumah manusia dengan ketentuan fisiografis. Maka dengan demikian, diperlukan potensi diri dan asal peserta didik harus memiliki sesuatu yang khas sehingga dapat dikembangkan. Sebab itu, dibutuhkan pembelajaran geografi bisa terus ditingkatkan hingga mencapai kualitas yang lebih baik. Pada lingkup sekolah geografi dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dimengerti, dengan alasan pembelajarannya lebih cenderung menghafal serta teori yang banyak. Selama ini, siswa dibiasakan hanya bermodal menghafal teori-teori untuk merampungkan soal-soal ujian dan ulangan harian. Padahal teori pada geografi sangatlah sinkron menggunakan kehidupan sehari-hari. E-Modul ialah salah satu cara lain pembelajaran yang sempurna bagi peserta didik karena e-modul membantu peserta didik untuk menambah informasi perihal konsep yang dipelajari melalui aktivitas belajar secara sistematis. Manfaat yang didapat berasal penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan terutama dikelas mengakibatkan siswa mempunyai ketertarikan serta motivasi belajar karena memakai media berbasis teknologi yang dibuat sedemikian rupa.

Dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar E-Modul sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2010 pada materi ayat jurnal penyesuaian

perusahaan jasa siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri Surabaya (Tania & Susilowibowo, n.d.) Kesimpulan yang didapat bahwa e-modul yang dikembangkan telah dapat digunakan dengan layak sebagai bahan ajar pada sekolah penelitian tersebut. Namun, e-modul tersebut masih dinilai membosankan dan kurang kreatif dan inovatif, karena isi dalam e-modul tersebut belum terlalu memancing peserta didik agar lebih aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Pada (Wibowo Edi, 2018), terdapat hasil penelitiannya dengan judul Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*, menghasilkan nilai rata-rata yang sangat menarik dilihat dari respon murid dan guru mata pelajaran tersebut sehingga kualitas pembelajaran peserta didik meningkat sesuai yang diharapkan peneliti. Dengan adanya bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi *flipbook maker* pembelajaran tidak membosankan. Dalam suatu pembelajaran di sekolah, Guru diharapkan tidak terus menerus menggunakan metode ceramah pada setiap pertemuan pembelajaran, terlebih pada saat peneliti melakukan studi pendahuluan menemukan fakta dilapangan bahwa buku paket mata pelajaran geografi di sekolah tersebut tidak seragam terdapat dua, penerbit yang berbeda antara satu dengan yang lain nya, sehingga guru cenderung sulit untuk memberikan pengarahan untuk berliterasi. Selain itu peneliti menemukan bahwa mata pelajaran geografi diberikan di jam pelajaran terakhir di beberapa kelas XI SMA Negeri 58 Jakarta pada tahun akademik 2022/2023 serta sebelum mata pelajaran geografi terdapat mata pelajaran olahraga yang sangat dipahami bahwa setelah peserta didik mengikuti jam pelajaran olahraga fokus akan hilang, karena lelah dan sebagainya. Saat fokus peserta didik hilang maka itu akan sangat berpengaruh terhadap materi yang ditangkap oleh peserta didik. Maka pengajar perlu memberikan motivasi pada siswa agar mereka mau serta bisa menuntaskan pertanyaan soal, serta jika diperlukan dapat membimbing hingga mereka bisa menyelesaikannya. Bimbingan bisa diberikan secara *test* ataupun *non test*, tetapi secara tertulis pada bahan ajar jauh lebih efektif, sebab dapat dibaca secara terus menerus dan dipelajari oleh peserta didik itu sendiri. Mengawali penelitian, sebelumnya peneliti melakukan studi pendahuluan berupa analisis kebutuhan yang

akan dijadikan dasar pengambilan tindakan. Sesuai wawancara dengan pengajar geografi yaitu guru Kelas XI. Ia menjelaskan bahwa bahan ajar telah lumayan tersedia, baik berupa buku paket cetak berasal dari kementrian, lembar kerja peserta didik maupun modul pembelajaran. Namun materi ajar serta media ajar yang terdapat belum memanfaatkan teknologi yang sudah ada dan canggih seperti menggunakan e-modul berbasis perangkat lunak *flipbook maker*, selain itu untuk sinyal internet yang terdapat disekolah tersebut kurang memadai, hanya beberapa provider yang dapat digunakan dan untuk sinyal wifi hanya terdapat di beberapa spot saja tidak tersebar luas diseluruh sekolah. Dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran geografi yang diberikan bisa lebih sesuai bahkan seharusnya lebih baik namun terkendala beberapa hal tersebut, juga peserta didik menemukan titik kejenuhan jika hanya diberikan atau diperintahkan untuk membaca sebuah bahan ajar yang tampilannya belum menarik, dan mereka berharap atau menyukai sesuatu bahan ajar yang menarik dan interaktif, seperti memuat video, gambar yang mendukung. Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan maka dapat peneliti simpulkan bahwa bahan ajar yang digunakan pada sekolah tersebut masih belum mampu menarik perhatian dan peserta didik masih sulit memahami apa pembelajaran yang akan disampaikan dalam bahan ajar tersebut. Peserta didik merasa bosan dengan bahan ajar monoton dan sulit dipahami yang tersedia disekolah. Maka berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut peneliti akan mengembangkan suatu bahan ajar yang menarik agar dapat menarik perhatian peserta didik dan peserta didik mudah memahami materi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung dan kemudian melihat apakah terdapat pengaruh bahan ajar terhadap hasil belajar. Dengan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas XI SMAN 58 Jakarta. Peneliti berharap dengan dikembangkannya *e-modul* dengan *flipbook maker* ini dapat membantu peserta didik lebih tertarik dan aktif melakukan kegiatan pembelajaran disekolah sehingga dapat membantu peserta didik untuk mengeksplorasi ide-ide mereka hingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengapa kegiatan pembelajaran belum menggunakan e-modul sebagai pendamping pembelajaran peserta didik di sekolah yang dapat menunjang hasil belajar dalam ranah kognitif?
2. Bahan ajar elektronik seperti apa yang sesuai untuk sekolah dengan kendala tersebut?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, Apakah terdapat pengaruh pada penggunaan bahan ajar e-modul Berbasis *flipbook maker* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI SMAN 58 Jakarta?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat mudah

a. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis serta menambah ilmu pengetahuan dan dapat pula menjadi bahan masukan dan inovasi terhadap calon pendidik.

b. Bagi sekolah

Bisa memberikan pengetahuan kepada pendidik dengan dilakukannya penelitian ini, bisa dijadikan sebagai dasar memperbaiki kualitas belajar mengajar disekolah yang bersangkutan.

c. Bagi pengajar mata Pelajaran

Diharapkan sesudah penelitian ini pengajar mata Pelajaran geografi bisa memanfaatkan dan memakai teknologi *software flipbook maker* e- Modul buat setiap proses pembelajaran agar lebih efektif serta sudah sinkron dengan perkembangan zaman yang sudah mengharuskan.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan manfaat dalam bidang pendidikan serta dapat di gunakan sebagai penambah wawasan keilmuan, memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pemanfaatan penggunaan teknologi untuk bahan ajar Geografi.

