

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar, terencana, dan disengaja untuk mengembangkan dan membina sumber daya manusia. Pendidikan dilaksanakan dalam bentuk belajar dan proses pembelajaran, dengan tujuan agar para pembelajar dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Adapun menurut Undang–Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 (1), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi keberlangsungan hidup manusia. Apabila seseorang mempunyai pendidikan yang baik, maka secara otomatis akan mempunyai wawasan ilmu pengetahuan yang baik. Hal ini menunjukkan betapa sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia dan memiliki berbagai fungsi untuk menunjang masa depan seseorang.

Dalam dunia pendidikan, dikenal adanya kegiatan pembelajaran. Nazarudin (2007, hlm. 163), mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu peristiwa atau situasi yang sengaja dirancang dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreatifitas siswa. Sedangkan belajar, menurut Soetomo (1993, hlm. 20) adalah suatu proses yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan uang bersifat fisik, tetapi perubahan dalam kebiasaan, kecakapan, bertambah, berkembang daya pikir, sikap dan lain-lain.

Dalam pendekatan sistem, pembelajaran merupakan suatu kesatuan dari komponen-komponen pembelajaran yang satu sama lain saling mendukung. Menurut Hamalik (2001, hlm. 77) “pembelajaran sebagai suatu sistem artinya suatu keseluruhan dari komponen-komponen yang berinteraksi dan berinterelasi

antara satu sama lain dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya”.

Soetopo (2005, hlm. 143), mengemukakan bahwa,

Pembelajaran sebagai suatu sistem memiliki komponen-komponen yang terdiri dari (1) Siswa, (2) Guru, (3) Tujuan, (4) Materi, (5) Metode, (6) Sarana/Alat, (7) Evaluasi, dan (8) Lingkungan/konteks. Masing-masing komponen itu sebagai bagian yang berdiri sendiri, namun dalam berproses di kesatuan sistem mereka saling bergantung dan bersama-sama untuk mencapai tujuan.

Sedangkan Magasing (2012, hlm. 24), mengungkapkan pembelajaran memiliki komponen-komponen yang terdiri dari:

1. sumber belajar,
2. media pembelajaran,
3. fasilitas belajar
4. tujuan pembelajaran,
5. metode pembelajaran,
6. guru,
7. siswa.

Berdasarkan hal yang telah dikemukakan tersebut, dapat diketahui bahwa sumber pembelajaran merupakan salah satu bagian dari komponen pembelajaran yang tidak boleh dihilangkan.

Rohani (1997, hlm. 102), menyatakan bahwa sumber belajar dapat bermanfaat dalam hal-hal berikut.

1. Memberi pengalaman belajar secara langsung dan konkret kepada siswa.
2. Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung dan konkrit.
3. Dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas.
4. Dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
5. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan (instruksional) baik dalam lingkup mikro maupun makro.
6. Dapat memberikan motivasi yang positif, apabila diatur dan direncanakan pemanfaatannya secara tepat.
7. Dapat merangsang untuk berpikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut.

Pada tahun 1950an, Proses Belajar Mengajar (PBM) telah menggunakan media pembelajaran berupa poster, *display*, *slide*, *overhead*, OHP, *tape recorder*, dan TV. Pada tahun 1970-an dan awal 1980-an mulai berkembang media audio visual, yang tidak hanya digunakan sebagai alat bantu guru, melainkan juga berfungsi sebagai sumber belajar.

Pada kenyataannya, guru jarang menggunakan sumber pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran. Hal ini berdampak terhadap pemahaman konsep, karena sub pokok bahasan yang dijelaskan oleh guru terkesan menjadi kurang jelas sehingga peserta didik malas untuk mendengarkan dan belajar di kelas. Biasanya guru lebih senang menggunakan metode ceramah, disertai penggunaan buku ajar sebagai sumber pembelajaran.

Buku ajar merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran. Tersedianya buku ajar yang relevan akan sangat membantu proses belajar mengajar di sekolah. Menurut Priyanto (2012), buku ajar dapat mendukung terwujudnya program *student centered learning* (SCL), di mana paradigma belajar di sekolah diarahkan lebih banyak pada siswa sebagai subyek pembelajaran dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator.

Buku teks merupakan salah satu sumber belajar dan bahan ajar yang banyak digunakan dalam pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran Geografi di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Buku teks memang merupakan bahan ajar sekaligus sumber belajar bagi peserta didik yang konvensional. Nasution (dalam Prastowo, 2012, hlm. 169) menyebutkan terdapat beberapa manfaat atau kegunaan buku teks pelajaran, yaitu sebagai berikut.

1. Membantu peserta didik dalam melaksanakan kurikulum karena disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku.
2. Menjadi pegangan guru dalam menentukan metode pengajaran.
3. Memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari materi yang baru.
4. Memberikan pengetahuan bagi peserta didik maupun pendidik.
5. Menjadi penambah nilai angka kredit untuk mempermudah kenaikan pangkat dan golongan.
6. Menjadi sumber penghasilan jika diterbitkan.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, seperti dikemukakan Anderson (1987, hlm. 169-172), buku teks juga memiliki kelemahan-kelemahan yang dapat mengganggu tercapainya tujuan pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

1. Dapat memakan waktu beberapa hari sampai berbulan-bulan dalam mencetak medianya.
2. Mencetak gambar atau foto berwarna biasanya memerlukan biaya yang mahal.
3. Sukar menampilkan gerak di halaman media cetak.
4. Pelajaran yang terlalu banyak disajikan, dengan buku teks cenderung untuk mematikan minat dan menyebabkan kebosanan.

5. Tanpa perawatan yang baik, media cetak akan cepat rusak, hilang, atau musnah.

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, sumber belajar juga harus mampu menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan video, animasi, audio, dan gambar. Perpaduan tersebut dapat membantu peserta didik untuk memvisualisasikan suatu materi pembelajaran yang bersifat abstrak sehingga peserta didik dapat memahami konsep dalam materi tersebut.

Salah satu alternatif sumber pembelajaran yang dapat digunakan sebagai solusi permasalahan tersebut adalah Buku Teks Digital Interaktif. Menurut Andina (2011, hlm. 123), buku digital merupakan publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya. Hal senada dituliskan dalam Kamus Bahasa Inggris yang memberi istilah *E-book* pada buku versi elektronik. *E-book* adalah singkatan dari *Electronic book* atau buku elektronik, adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronis melalui komputer. Sedangkan interaktif itu sendiri didefinisikan sebagai kegiatan saling melakukan interaksi (berlangsung dua arah) antara media dengan yang menggunakan media (*user*).

Arsyad (2009), berpendapat bahwa konsep interaktif paling erat kaitannya dengan media berbasis komputer, interaksi dalam lingkungan pembelajaran berbasis komputer umumnya mengikuti tiga unsur yaitu: 1) urutan-instruksional yang dapat diurutkan, 2) jawaban/respon atau pekerjaan siswa dan 3) umpan balik yang dapat disesuaikan. Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan pada sistem berbasis komputer digital yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video, audio, dan lain-lain.

Buku Teks Digital Interaktif yang akan digunakan sebagai sumber belajar dalam penelitian ini merupakan buku ajar yang tidak hanya berupa serangkaian teks-teks materi pelajaran saja, akan tetapi dapat juga diberi tambahan berupa gambar interaktif, kuis interaktif, glosari interaktif, video serta animasi. Dengan kata lain, Buku Teks Digital Interaktif dilengkapi pula dengan unsur multimedia

lainnya. Adapun Buku Teks Digital Interaktif yang dirancang untuk sumber belajar akan dikemas dalam bentuk *flip book*.

Buku Teks Digital Interaktif yang dirancang dengan desain *flip book* tersebut sesuai dengan pendapat Riyanto dkk. (2012), yang menyatakan desain tampilan buku digital yang kini banyak diminati masyarakat adalah buku digital dengan teknologi *eBook* tiga dimensi yang dikenal dengan *flip book*, di mana halaman sudah bisa dibuka seperti membaca buku di layar monitor. *Flip book* mulai dikembangkan untuk pembelajaran di sekolah. Ramdania dkk. (2007, hlm. 6) menyatakan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Flash Flip Book* lebih besar dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Flash Flip Book*. Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan siswa terhadap tampilannya yang lebih menarik dan interaktif daripada buku cetak.

Andina (2011, hlm. 122), menyatakan bahwa:

perkembangan buku digital di Indonesia mendapat sambutan luar biasa dari para pembaca. Hal ini disebabkan karena: *pertama*, terjadi kesulitan untuk mendapatkan buku cetak konvensional, apalagi buku-buku impor yang dibutuhkan dunia pendidikan, *kedua*, perkembangan teknologi komunikasi yang semakin pesat telah membuka akses pada usaha pengunduhan buku digital, *ketiga*, adanya kecenderungan masyarakat untuk memilih buku yang murah dan cepat.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa akibat adanya kesulitan untuk mendapat buku konvensional, dan seiring dengan adanya akses pengunduhan buku digital, menyebabkan buku digital di Indonesia mendapat sambutan luar biasa dari para pembaca. Adapun beberapa keunggulan Buku Digital Interaktif, seperti yang dikemukakan Perdana (2013, hlm. 52), yaitu:

1. pembelajaran dengan Buku Digital Interaktif menarik,
2. tujuan pembelajaran dapat dirumuskan dengan jelas di dalam Buku Digital Interaktif,
3. penyajian materi tersusun secara sistematis dengan materi yang lengkap,
4. petunjuk penggunaan jelas,
5. animasi dan video yang disajikan dapat membantu pemahaman siswa,
6. soal latihan dikemas dengan desain menarik sehingga membuat siswa tertarik untuk belajar.
7. Buku Digital Interaktif membantu dalam mempersiapkan media untuk mengajar bagi guru serta media belajar mandiri bagi siswa.

Berdasarkan pemanfaatannya, Buku Teks Digital Interaktif menggunakan komputer sebagai sarana untuk menampilkannya. Mayer & Moreno (2000)

menyebutkan bahwa multimedia berbasis komputer yang menghadirkan gambar animasi dan kata-kata berupa narasi mempunyai interaktifitas dan efektivitas yang cukup tinggi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran geografi adalah kurangnya penggunaan sumber belajar berkualitas yang menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Sebagian besar guru melaksanakan proses belajar mengajar dengan menstransfer pengalamannya dan banyak pula guru yang menggunakan metode ceramah. Seringkali guru hanya menggunakan metode ceramah disertai penggunaan buku cetak sebagai sumber belajar karena hal tersebut dianggap lebih mudah dilakukan, padahal pembelajaran tidak hanya dari penyampaian verbal saja. Dengan metode ceramah hanya guru yang berperan aktif di dalam kegiatan pembelajaran, dan penggunaan buku cetak sebagai sumber belajar membuat peserta didik cepat tanggap tetapi cepat pula lupa yang mengakibatkan timbulnya rasa bosan, mengantuk, tidak konsentrasi, dan ribut sehingga peserta didik kurang semangat dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu kiranya seorang pendidik untuk mencoba mengatasi hal tersebut dengan mengembangkan sumber belajar yang lebih bersifat interaktif, serta meningkatkan konsentrasi peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru sehingga peserta didik mampu memahami konsep materi pembelajaran dengan optimal, yaitu salah satunya dengan pengembangan Buku Teks Digital Interaktif.

Hasil studi pendahuluan menunjukkan guru jarang menggunakan sumber pembelajaran yang menarik dalam mata pelajaran Geografi. Seringkali guru hanya menggunakan buku teks sebagai sumber belajar. Hal ini bertolak belakang dengan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas bahwa sumber pembelajaran sebaiknya dikemas secara interaktif dan menarik agar dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, serta merupakan komponen pembelajaran yang tidak boleh dihilangkan. SMA Laboratorium Percontohan UPI juga memiliki Laboratorium Komputer di mana di dalamnya terdapat kurang lebih 30 komputer yang tentunya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran Geografi, tetapi guru kurang memanfaatkan fasilitas tersebut.

Selain itu, berdasarkan hasil studi pendahuluan juga diketahui bahwa dari jumlah peserta didik secara keseluruhan yaitu 101 orang, tingkat pemahaman konsep 50 peserta didik dengan persentase 49,50%, masih terdapat pada kategori rendah (≤ 60). Oleh karena itu, penelitian ini mencoba memberikan usulan pengembangan Buku Teks Digital Interaktif sebagai sumber belajar, untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan tersebut, maka diadakan penelitian mengenai "Pengembangan Buku Teks Digital Interaktif untuk Pemahaman Konsep Geografi".

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tuntutan zaman. Integrasi pembelajaran menggunakan teknologi informasi sangat diperlukan. Namun demikian, belum semua guru geografi menerapkan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi.
2. Konsep materi yang kompleks menyulitkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan. Apabila pembelajaran tidak menggunakan sumber belajar yang variatif, maka peserta didik akan kesulitan untuk memahami konsep materi yang kompleks tersebut.
3. Kegiatan pembelajaran yang bersifat konvensional dapat membuat peserta didik merasa bosan. Hal ini merupakan permasalahan yang harus segera diatasi, mengingat apabila peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, maka akan berpengaruh terhadap kemampuannya dalam memahami konsep materi pembelajaran.
4. Proses pembelajaran Geografi selama ini masih kurang mengikutsertakan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep terhadap peserta didik masih terbatas dalam mengembangkan sikap belajar.
5. Kegiatan pembelajaran Geografi selama ini tidak memanfaatkan fasilitas Laboratorium Komputer, sehingga fasilitas yang tersedia tersebut belum dimanfaatkan dengan baik.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengembangan Buku Teks Digital Interaktif untuk Pemahaman Konsep Geografi?”. Dari rumusan masalah tersebut, secara khusus dan terperinci penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah tingkat pemahaman konsep peserta didik kelas XI SOSHUM di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung?
2. Bagaimanakah pengembangan Buku Teks Digital Interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik?
3. Bagaimanakah efektifitas uji coba pemanfaatan Buku Teks Digital Interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengembangkan Buku Teks Digital Interaktif untuk pemahaman konsep peserta didik. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi pemahaman konsep peserta didik kelas XI SOSHUM di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung.
2. Mengembangkan Buku Teks Digital Interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik.
3. Mengidentifikasi efektifitas uji coba pemanfaatan Buku Teks Digital Interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama mata pelajaran Geografi. Selain itu juga dapat mengembangkan konsep dan prinsip-prinsip implementasi model pembelajaran berbasis Buku Teks Digital

Interaktif terhadap pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Geografi di Sekolah Menengah Atas (SMA).

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan pengetahuan dan keterampilan dalam penyusunan rencana program pembelajaran bagi guru, khususnya terkait penggunaan Buku Teks Digital Interaktif sebagai sumber pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah awal bagi peserta didik untuk memahami konsep materi pembelajaran dengan maksimal.
- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi penyelenggara pendidikan, dalam usahanya memanfaatkan Buku Teks Digital Interaktif sebagai pengembangan model pembelajaran di sekolah.

F. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi dari penelitian ini, meliputi sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan terdiri dari Latar Belakang Penelitian, Identifikasi Masalah Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Tesis.

Bab II Kajian Pustaka terdiri dari Pembelajaran Geografi, Sumber Belajar, Buku Teks Digital Interaktif, Pemahaman Konsep, Konsep Geografi, Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning*, Hasil Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Penelitian.

Bab III Metode Penelitian terdiri dari Desain Penelitian, Subjek Penelitian, Definisi Operasional, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, Teknik dan Hasil Analisis Instrumen, dan Teknik Analisis Data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan terdiri dari Deskripsi Lokasi Penelitian, Hasil Penelitian, dan Pembahasan Hasil Penelitian. Hasil Penelitian meliputi Pemahaman Konsep Peserta Didik, Tahapan Pengembangan Buku Teks Digital Interaktif untuk Pemahaman Konsep, dan Analisis Data Temuan Penelitian.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi.