

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia. Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya proses belajar. Melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik sehingga mampu menjadi sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang berkualitas digunakan alat bantu yang disebut sebagai media.

(Basuki, 2022,) Berdasarkan Permendikbudristek No. 7 Tahun 2022, Standar isi pada pendidikan Anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, bahwa:

“Standar isi dikembangkan melalui perumusan ruang lingkup materi yang sesuai dengan kompetensi lulusan. Ruang lingkup materi merupakan bahan kajian dalam muatan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan: 1) muatan wajib sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan; 2) konsep keilmuan; dan 3) jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Standar isi menjadi acuan untuk Kurikulum 2013, Kurikulum darurat dan Kurikulum Merdeka”.

Pendidikan adalah suatu proses terus menerus yang menghantarkan manusia ke arah kedewasaan, yaitu dalam arti kemampuan untuk memperoleh pengetahuan, pengembangan kemampuan/keterampilan, mengubah sikap serta kemampuan mengarahkan diri sendiri, baik dibidang pengetahuan, keterampilan serta dalam memaknai proses pendewasaan itu sendiri dan kemampuan menilai. Dalam upaya mewujudkan profesionalitas dan kompetensi para guru seperti yang diharapkan pada hakekatnya bukan tanggung jawab pendidik itu sendiri akan

tetapi tanggung jawab bersama dari semua pihak terkait, terutama pemerintah, orang tua dan masyarakat luas (Dedi Lazuardi, 2017).

Proses pembelajaran peserta didik tidak hanya terlihat dalam lingkungan sekolah saja, akan tetapi juga teraplikasikan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Aktivitas pembelajaran dikelas, memiliki nilai yang tinggi bagi peserta didik, dengan berbagai komponen materi pelajaran yang bermacam-macam tujuan dan fungsinya, maka perlu dibuatkan perencanaan pembelajaran dengan matang agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif, efisien, dan menyenangkan. Guru sebagai salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran memiliki posisi yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, karena fungsi utama guru ialah merancang, mengelola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran (Kisno & Sianipar, 2019).

Media pembelajaran menggunakan bahan ajar cetak pada hakekatnya adalah isi dari mata pelajaran atau bidang studi yang diberikan kepada peserta didik sesuai dengan kurikulum yang digunakannya. Sebuah bahan ajar paling tidak mencakup antara lain: a) petunjuk belajar b) kompetensi yang akan dicapai c) informasi pendukung d) latihan-latihan e) petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja (LK), dan f) evaluasi. Bahan ajar yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun bagaimana jika bahan ajar tersebut dapat membuat minat belajar peserta didik semakin menurun, itu dikarenakan bahan ajar yang sangat monoton dan itu-itu saja (Muqodas et al., 2015).

Bahan ajar buku cetak sering kali tidak cocok untuk peserta didik ada sejumlah alasan yang membuat ketidakcocokan tersebut, yaitu: lingkungan sosial, geografis,

dan lain sebagainya. Adapun bahan ajar cetak ini tidak dapat digunakan atau dibaca dalam keadaan gelap, memakan ruang dan tempat, berat saat dibawah terutama saat berpergian, waktu menunggu terbitan yang lebih panjang, harga yang ditentukan oleh kepentingan penerbit dan negara, dan biaya yang sangat mahal dalam mendistribusikannya dan terkadang sulit dalam misinya. Banyaknya buku sekolah yang diterbitkan, maka banyak bermunculan pihak marketing dari para penerbit yang membantu penjualan buku tersebut. Para penerbit tidak hanya mengandalkan toko buku saja akan tetapi mereka langsung mendatangi sekolah bahkan ada juga yang menjanjikan memberikan komisi kepada pihak sekolah yang bersangkutan menggunakan buku tersebut. Hal inilah yang menjadikan penyebab sering bergantinya buku pelajaran yang digunakan oleh sekolah, buku sekolah tidak lagi dapat dimanfaatkan turun temurun mulai dari kakak sampai adik, padahal jika diteliti buku yang diterbitkan oleh penerbit yang sama setiap tahunnya secara isis tidak banyak mengalami perubahan, paling-paling hanya sedikit perubahan halaman (Kisno & Sianipar, 2019).

Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan bahwa guru dituntut untuk menguasai perkembangan teknologi yang ada dan dapat menyediakan fasilitas pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi aktif. Hal ini menjadi peluang untuk memaksimalkan pemanfaatan media berbasis teknologi lainnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui media yang beragam , diantaranya penggunaan bahan ajar berbasis digital sebagai salah satu bahan ajar yang kemudian dapat diakses secara *online* maupun *offline*.

Bahan ajar berbasis digital ini memiliki berbagai fungsi, yaitu; a.sebagai salah satu alternatif media pembelajaran b.dapat memuat pelajaran yang menarik dan menyenangkan c.bahan ajar berbasis digital dapat disebarluaskan dengan sangat mudah. Bahan ajar berbasis digital memiliki keunggulan seperti biaya lebih sedikit, tanpa dicetak, dan penyimpanan yang lebih mudah. menambahkan bahwa bahan ajar berbasis digital memiliki kelebihan, yaitu harga lebih murah, tidak dibatasi ruang dan waktu, praktis ketika dibawa, dan digunakan serta dampaknya sangat ramah lingkungan karena tidak menggunakan bahan kertas atau tidak dicetak. Buku digital ini dapat dengan mudah untuk mencari teks, dapat dibaca dalam cahaya redup, bahkan dalam kegelapan, ekonomis dan ramah lingkungan, bisa menambahkan berbagai solusi seperti video, tabel, kuis, animasi, *background* dengan berbagai tema, dan produksi biaya murah dan dapat di distribusikan dengan mudah.

Menurut (Wajdi & Fadhilah, 2022) berpendapat bahwa; bahan ajar yang dikembangkan dikatakan baik jika memenuhi tiga kriteria, yaitu: 1) aspek validitas 2) aspek kepraktisan 3) keefektifan. Buku ajar sebagai bahan ajar yang valid adalah bahan ajar yang layak digunakan. Validitas buku ajar dilihat berdasarkan validitas isi dan validitas konstruk. Dilihat dari validasi isi maksudnya buku ajar dikatakan valid jika pengembangannya dilandasi oleh rasional teoritik yang kuat. Sedangkan validasi konstruk maksudnya kajian buku ajar tersebut memiliki keterkaitan yang konsisten antara berbagai komponen yang ada pada model pembelajaran yang diterapkan. Suatu buku ajar yang dikembangkan dikatakan praktis jika dalam pelaksanaan pembelajaran mudah digunakan didalam kelas. Buku ajar yang praktis dalam implementasinya di lapangan akan sangat bergantung dari kemudahan dalam

praktik di lapangan. Aspek kepraktisan hanya dapat dipenuhi jika praktis atau dalam ini hal guru dan peserta didik menyatakan bahwa perangkat tersebut mudah diterapkan. Suatu bahan ajar dikatakan efektif jika mampu mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan dalam artian dapat meningkatkan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik. Dalam penelitian ini bahan ajar yang dikembangkan terbatas pada pemenuhan kriteria validitas dan kepraktisan.

Bahan ajar berbasis digital merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis, dipelajari secara mandiri, dan aktif oleh peserta didik sesuai dengan kecepatan dan kemampuan peserta didik tanpa bimbingan guru. Versi digital yang dirancang untuk diaplikasikan dengan perangkat elektronik seperti laptop, komputer, dan handphone. Bahan ajar ini merupakan yang lengkap, menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik dapat meningkatkan daya berpikir kritis dan mengembangkan keterampilannya. Dalam proses pembelajaran peserta didik hanya bertumpu pada buku tema yang telah disediakan dari sekolah sebagai sumber belajar sehingga, menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, banyak peserta didik kurang memahami materi pembelajaran karena materi yang disajikan pada buku tema bersifat umum tidak spesifik, sehingga memerlukan sumber belajar yang lebih kreatif dan kontekstual. Maka dari itu perlunya inovasi dalam mengembangkan bahan ajar agar proses pembelajaran lebih efektif dan menarik.

Setelah observasi dan wawancara disekolah bersama dengan salah satu guru di SMA Negeri 7 Tana Toraja, peneliti menemukan masalah bahwa disekolah tersebut masih menggunakan bahan ajar cetak yang dimana bahan ajar cetak ini digunakan

dalam proses pembelajaran serta masih sangat monoton dan minat belajar peserta didik menurun. Hal ini dikarenakan bahan ajar yang digunakan kurang menarik dan kreatif. Bahan ajar cetak ini digunakan oleh peserta didik sebagai buku pegangan, dimana buku cetak setiap mata pelajaran akan dibawa pulang satu buku cetak dan terdapat sepuluh mata pelajaran yang artinya peserta didik akan membawah sepuluh buku cetak. Hal ini juga dapat membuat peserta didik jenuh dan merasa terbebani. Dari masalah yang peneliti dapatkan, peneliti tertarik dan akan mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang dimana akan membantu peserta didik dalam hal mudah dibawa, penyimpanan lebih mudah, tidak dibatasi ruang dan waktu, dan juga peserta didik dapat mengakses video sesuai materi, animasi-animasi, background yang menarik dengan berbagai tema.

Adanya bahan ajar yang sesuai dan efektif digunakan maka diharapkan dapat membantu kelancaran kegiatan proses pembelajaran khususnya pada kelas XI.2 mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 7 Tana Toraja. Pengembangan bahan ajar berbasis digital ini menggunakan aplikasi *flipbook* yang dapat mengintegrasikan peserta didik dalam peningkatan karakter dan kesadaran peserta didik untuk berpikir kritis, *problem solving* dan logis.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian yaitu “Pengembangan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi *flipbook* pada Kelas XI.2 Mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 7 Tana Toraja”. Bahan ajar ini dikembangkan untuk melihat desain dan akan diuji kevalidan dan kelayakan oleh ahli materi dan ahli media sebelum diuji cobakan. Jika dinyatakan

valid atau layak oleh ahli, maka media ini akan di uji cobakan dan di uji kepraktisannya oleh guru mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 7 Tana Toraja.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kebutuhan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi *flipbook* pada kelas XI.2 mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 7 Tana Toraja?
2. Bagaimana desain pengembangan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi *flipbook* pada kelas XI.2 mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 7 Tana Toraja?
3. Bagaimana tingkat validitas dan tingkat kepraktisan dari pengembangan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi *flipbook* pada kelas XI.2 Mata Pelajaran Informatika di SMA 7 Tana Toraja?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan tentang kebutuhan pengembangan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi *flipbook* pada kelas XI.2 Mata Pelajaran Informatika di SMA 7 Tana Toraja.
2. Untuk mengetahui desain pengembangan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi *flipbook* pada kelas XI.2 Mata Pelajaran Informatika di SMA 7 Tana Toraja.

3. Untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan dari pengembangan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi *flipbook* pada kelas XI.2 Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 7 Tana Toraja.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan kontribusi dalam hal:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini, diharapkan dengan menggunakan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi *flipbook* dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran dan dapat menciptakan suasana yang menarik serta cepat tanggap.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik dengan penggunaan bahan ajar yang berbasis digital menggunakan aplikasi *flipbook* dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, dapat dijadikan rujukan maupun referensi dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik dan kreatif demi memperbaiki mutu pendidikan serta menambah wawasan.
- c. Bagi peserta didik, dengan adanya bahan ajar yang menarik dan kreatif dapat menumbuhkan minat serta meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada proses pembelajaran Informatika.