

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban bagi seluruh rakyat di Indonesia. Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan juga kelangsungan hidup bermasyarakat disuatu wilayah dan akan menjadikan kualitas hidup seseorang menjadi lebih baik dimasa yang akan datang. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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 yang wajib di tempuh oleh warga negara di Indonesia ialah 12 tahun, yaitu 6 tahun tingkat Sekolah Dasar, 3 tahun tingkat Sekolah Menengah Pertama, dan 3 tahun tingkat Sekolah Menengah Atas.

Pendidikan merupakan wahana penting dan media yang efektif untuk mengajarkan norma, mensosialisasikan nilai, dan menanamkan etos kerja dikalangan warga masyarakat (Irianto, 2010). Pendidikan di Indonesia yang telah diatur dalam undang-undang nasional memiliki tujuan dan fungsi dari pendidikan itu sendiri, tujuan dan fungsi penelitian bermaksud untuk pendidikan di Indonesia terlihat dengan jelas dan memiliki visi- misi yang baik untuk masa yang akandatang dan mempersiapkan bekal untuk para penerus bangsa. Fungsi pendidikan adalah menghilangkan segala sumber penderitaan rakyat dari kebodohan dan ketertinggalan serta fungsi pendidikan Indonesia menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat (Widya, 2019). Dengan demikian bisa disimpulkan tujuan dari pendidikan yaitu untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran disekolah. Menurut (Nasution, 2013) setiap sekolah mendidik anak supaya mampu menjadi anggota masyarakat yang berguna, namun pendidikan di sekolah lebih sering tidak relevan dengan kehidupan masyarakat (Widya, 2019).

Pendidikan pada era revolusi 4.0 sudah diterapkan di Indonesia, revolusi ini ditandai dengan percampuran pembelajaran siswa dikelas dengan menggunakan teknologi dalam sistem pendidikan. Revolusi 4.0 dalam bidang pendidikan harus didukung oleh guru dengan kemampuan dan menguasai keahlian dalam bidang

teknologi. Pendidikan era revolusi 4.0 ini mengandalkan literasi data, dan juga literasi sumber daya manusia (Lase, 2019). Literasi data merupakan kemampuan untuk membaca, menganalisa informasi yang diperoleh dengan menggunakan basis data, sedangkan literasi manusia yaitu kemampuan manusia itu dalam berinteraksi dengan baik.

Revolusi 4.0 juga terjadi dalam revolusi digital dengan adanya perkembangan komputer elektrik digital seperti komputer pribadi untuk memudahkan pekerjaan dalam sehari-hari. Tidak hanya dimudahkan dalam mempermudah pekerjaan tetapi revolusi 4.0 memiliki tantangan pada dunia pendidikan yang perlu dikembangkan yaitu mendidik anak-anak dengan cara berlatih sambil belajar, menanamkan kepercayaan terhadap diri sendiri, bertanggung jawab, dan juga berani, pembelajaran yang diberikan tidak hanya dalam sekolah tetapi juga di luar sekolah (Saymsuar, 2019). Adanya *system* baru dalam pendidikan di Indonesia ini menjadikan para pengajar dan juga peserta didik dipermudah dalam setiap kegiatannya. Seiring dengan kecepatan pengaksesan datad an internet, ada tahun 2017 pemerintah Indonesia merancang tiga jenis salah satunya literasi digital dalam menghadapi revolusi *industry* 4.0 (Risdianto, 2019). Dalam hal pembelajaran di era revolusi *industry* 4.0, para pendidik dapat menerapkan model *hybrid/blended learning*. *Blended learning* adalah metode yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dikelas dengan pembelajaran online (Wilson, 2015).

Kegiatan pembelajaran di era 4.0 yang sudah menggunakan campuran sekolah tatap muka dan juga sekolah *online* pastinya memiliki tantangan tersendiri, yaitu ketersediannya jaringan internet disuatu daerah, pemahaman dari pengajar dan juga peserta didik, dan ketersediannya teknologi yang mencukupi. Jaringan internet di Indonesia ini belum mencakup di daerah-aerah yang masih sangat terpencil menjadikan pengajar dan peserta didik mengalami kesulitan, sedangkan pemahaman dan ketersediaan teknologi sangat penting bagi guru dan juga peserta didik.

Dalam mengakses dan penguasaan teknologi pendidikan guru disekolah masih rendah tingkat pemahamannya dan juga rendahnya tingkat literasi dikalangan guru dan juga peserta didik. Untuk itu peran guru dalam mempersiapkan materi pembelajaran *online* ini harus ditingkatkan lagi. Sedangkan untuk peserta didik harus mempelajari teknologi untuk menunjang pembelajaran *blended learning*. Pembelajaran *blended learning* membutuhkan konsep yang tidak biasa agar peserta didik tidak merasakan bosan karena pembelajaran tatap mukan dan juga *online*. Tingkat konsentrasi dalam pembelajaran *blended learning* sangat dibutuhkan, karena pembelajaran ini dilakukan

secara *online* maka dari peserta didik sendiri harus tetap fokus dalam belajar.

Model pembelajaran *blended learning* merupakan perpaduan antara pembelajaran secara konvensional dengan pembelajaran mediasi Komputer. *Blended learning* merupakan perpaduan dari teknologi multimedia, CD Room, video streaming, kelas virtual, voice-mail, telekonferensi, dan animasi teks online (Riantika, 2019). Model pembelajaran *blended learning* ini memiliki kelebihan yaitu diantaranya menjadikan peserta didik lebih konsentrasi dan tidak merasakan bosan. Konsentrasi merupakan pemusatan perhatian dalam proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian terhadap sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi (Aviana, 2015). Media pembelajaran *e-book* atau *elektronik book* adalah buku teks yang dikonversi menjadi format digital, *e-book* juga memiliki pengertian yaitu aplikasi yang mengandung database multimedia (Fajar & Riantika, 2019). *E-book* interaktif memiliki beberapa kelebihan yaitu meningkatkan interaksi antara guru dengan peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh, dengan demikian peserta didik lebih tertarik dalam menggunakan *e-book* interaktif yang tidak hanya berisikan tulisan dari materi saja, tetapi ada berbagai aktifitas yang bisa dikerjakan oleh peserta didik.

Dengan demikian peserta didik yang memiliki konsentrasi rendah akan mengalami kesulitan dalam beraktivitas, dan dapat menjadikan ketidakseriusan dalam belajar. Ketidakseriusan itulah yang menghambat daya pemahaman materi bagi peserta didik. Dalam meningkatkan tingkat keseriusan peserta didik dalam belajar para guru diharuskan menciptakan kreasi dalam belajar yaitu dengan menggunakan *e-book* yang memiliki kelebihan dalam meningkatkan keseriusan dalam belajar, meningkatkan tingkat kreatifitasnya dan juga inovatif. Pembelajaran dengan model campuran ini harus digunakan se kreatif mungkin agar peserta didik memiliki tingkat konsentrasi yang stabil. Dalam penelitian ini penulis memilih materi Dinamika Litosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan.

Dengan demikian adanya penelitian ini diharapkan tingkat pemahaman materi pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Surakarta dapat memahami materi pembelajaran dari media interaktif *e-book*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *e-book* interaktif untuk peserta didik. Peneliti ingin melihat apakah disekolah yang memiliki akreditasi bagus dalam pembelajaran sudah menggunakan media yang tepat atau belum, dan juga peserta didik apakah sudah terbiasa belajar dengan menggunakan media pembelajaran *e-book* interaktif dalam kelas. Tujuan peneliti memilih media

pembelajaran *e-book* ialah agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi tidak harus membawa buku kemana-mana.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya era revolusi 4.0 membuat guru agar menyediakan media pembelajaran yang sesuai dalam bidang pendidikan tingkat SMA.
2. Kebutuhan media pembelajaran *e-book* interaktif.
3. Kebutuhan materi Dinamika Litosfer dalam media ajar *e-book* Interaktif agar peserta didik tidak mudah bosan dalam kegiatan belajar dikelas.
4. Perlunya literasi untuk peningkatan kualitas pendidikan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini diberikan pembatasan masalah agar peneliti terstruktur,terfokus pada tujuan, pembatasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan penelitian *research and development* model pengembangan *ADDIE*.
2. Penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan atau *development*.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat uji kelayakan dalam media pelajaran *e-book* interaktif.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan *e-book* interaktif dalam materi Dinamika Litosfer dan Dampaknya Bagi Kehidupan?.
2. Bagaimana analisis kelayakan *e-book* interaktif dalam materi dinamika litosfer dan dampaknya bagi kehidupan dikelas X SMA Negeri 1 Surakarta?.

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Pengembangan *e-book* pemahaman materi Dinamika Litosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan bagi peserta didik kelas X.
2. Menganalisis kelayakan *e-book* materi setelah menggunakan media pembelajaran

*e-book* interaktif.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Dari hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan menjadikan kajian dalam menggunakan media pembelajaran.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa mengkaji pentingnya media pembelajaran agar peserta didik menjadi aktif dan kreatif.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi Guru

Membantu guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dikelas.

#### b. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini diharapkan peneliti mendapatkan pengalaman dan mengenal aplikasi media pengembangan pendidikan. Serta dapat menggunakan aplikasi media pengembangan untuk membantu peserta didik.