

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan suatu yang berharga sebagai investasi di masa depan bangsa dan negara, baik buruknya suatu peradaban bangsa kelak sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan saat ini. Pendidikan berperan penting sepanjang kehidupan manusia, dengan dibekalkan pendidikan akan membentuk manusia yang memiliki wawasan luas, memiliki sikap yang baik serta memiliki keterampilan yang baik (Rahmi dkk.2019). Pendidikan juga berlangsung sepanjang hayat kehidupan (Pristiwanti dkk.2022). Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan tersusun dalam menciptakan suasana belajar pada proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar mempunyai kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan juga keterampilan yang harus diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Yusuf, 2018).

Pendidikan merupakan tindakan sadar yang dilakukan seseorang ataupun sekelompok orang dewasa kepada peserta didik untuk merubah tingkah laku dalam proses belajar dan melakukan pembelajaran dalam mengembangkan potensi yang terdapat dalam diri peserta didik, baik potensi pengetahuan, keterampilan, sosial dan emosional bekal dimasa akan datang sehingga dapat bersaing di sistem pendidikan saat ini. Pendidikan bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh sesorang bertujuan membentuk manusia yang cerdas, watak yang baik dan wawasan yang luas (Sujana, 2019). Terdapat lima unsur penting demi kelancaran pendidikan, yaitu (1) pendidik, (2) peserta didik, (3) tempat, (4) prograf

belajar, dan (5) pemimpin (Lida, 2021). Dari hal ini dapat disimpulkan pendidikan dapat berjalan dengan baik dengan adanya keselarasan dan dukungan keseluruhan unsur-unsur ini. Seperti yang dituliskan Lida bahwasannya pendidik/guru mempunyai rencana yang matang untuk setiap proses pembelajaran yang dilakukan.

Memasuki era zaman sekarang dengan serangkaian kemajuan teknologi yang mengglobal mempengaruhi semua aspek dan bidang baik dalam bidang pendidikan, kebudayaan, politik dan kesehatan. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berevolusi seiring dengan adanya globalisasi. Kemajuan teknologi tidak ada hentinya seiring berjalannya ilmu pengetahuan yang terus memberikan inovasi baru dalam kaca pendidikan. Menurut Sharon (2019) belajar dapat memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran serta memberikan bantuan dalam belajar peserta didik. Sebagai pendidik seorang guru harus dapat memilih teknologi serta media apa yang terbaik buat peserta didik sehingga terciptalah bibit unggul yang dapat bersaing di era 5.0.

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) cara yang digunakan dalam mengelola seperti memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan serta memanipulasi data serta mendapat hasil informasi yang berkualitas dan bernilai guna. Saat ini *trend* penggunaan elektronik (E-) bermunculan seperti *E-Learning*, *E-Education*, *E-Book* dan *E-Modul*. Saat ini teknologi informasi seakan sudah mengubah fungsi guru, buku, dan sistem pengajaran yang terlihat konvensional. Perkembangan TIK meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia khusus dibidang pendidikan (Mursid, 2017).

Inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan guru saat ini adalah dengan bantuan *smartphone*. Dewasa ini pengguna internet tahun 2024 diproyeksikan mencapai 221.563.479 jiwa dari jumlah penduduk Indonesia sebesar 278.696.200 jiwa pada tahun 2023 dengan peningkatan sebesar 1,4% dari data sebelumnya menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII).

Pengguna internet di Indonesia jika dilihat dari gender bersumber dalam kontribusi laki-laki 50,7% dan perempuan 49,1%. Dari segi umur di dunia maya dikuasai Gen Z (kelahiran 1997-2012) sebanyak 34,40%. Lalu, berusia generasi milenial (kelahiran 1981-1996) sebanyak 30,62%. Kemudian berikutnya, Gen X (kelahiran 1965-1980) sebanyak 18,98%, Post Gen Z (kelahiran dibawah tahun 2023) sebanyak 9,17%, baby boomers (kelahiran 1946-1964) sebanyak 6,58% dan pre boomer (kelahiran 1945) sebanyak 0,24% (APJII, 2024).

Data yang disajikan oleh APJII (2024) memberikan gambaran penting tentang lanskap pengguna internet di Indonesia. Berdasarkan proyeksi jumlah pengguna internet yang mencapai 221.563.479 jiwa, kita bisa melihat bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia terhubung secara digital. Hal ini berarti potensi teknologi, terutama *smartphone*, sebagai alat pembelajaran sangat besar.

Restu Rahayu (2022) dalam pembelajaran Abad 21 ini sangat populer dengan membawa perubahan yaitu pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Pada dasarnya pembelajaran abad 21 adalah implikasi dari perkembangan masyarakat dari masa ke masa. Sebagaimana diketahui bahwa masyarakat berkembang dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris, selanjutnya ke masyarakat industri, dan sekarang

bergeser ke arah masyarakat informatif. Pemerintah telah menetapkan Kurikulum Merdeka secara resmi menjadi kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk seluruh satuan pendidikan di Indonesia. Kurikulum yaitu suatu seperangkat atau sistem rencana mengenai bahan pembelajaran yang dipedomani dalam proses pembelajaran. Kebijakan Mengenai kurikulum dan pembelajaran ini merupakan upaya yang lebih menyeluruh untuk meningkatkan mutu pendidikan terlihat dari semua karakter peserta didik yang bervariasi. Kurikulum merdeka juga memberikan kepercayaan yang lebih besar kepada sang guru untuk merancang pembelajaran dari kebutuhan peserta didik melihat kondisi satuan pendidikan yang beredat diseluruh daerah Indonesia. Setiap sekolah harus mendukung dalam menyediakan fasilitas belajar dimana untuk menunjang proses kegiatan belajar seperti media pembelajaran. Menurut Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain (2020) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat menggali minat, merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sehingga terjalin komunikasi edukasi antara peserta didik dan guru. Media adalah kebutuhan penting bagi guru dalam pembelajaran adalah modul pembelajaran. Guru harus mampu dalam mendesain kegiatan pembelajaran membuat lebih menarik dan efektif sehingga peserta didik lebih antusias dalam belajar dan merasa senang dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Namun, kenyataannya di dunia pendidikan belum keseluruhan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa bahkan masih mengandalkan buku teks sedangkan untuk era modernisasi saat ini dengan kurikulum nasional memerlukan media pembelajaran

yang memanfaatkan teknologi dengan itu pengetahuan dengan dukungan teknologi akan menciptakan media pembelajaran yang menarik. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, yaitu: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran, (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Ada banyak ragam dan jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi yang muncul, menurut Azhar Arsyad (2019) media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu : 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Dengan ini dapat disimpulkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas tidak dapat dipisahkan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. T. G. Ratumanan dan Imas Rosmiati (2019) menyatakan "bahwa bahan ajar adalah seperangkat bahan atau materi yang disusun secara sistematis untuk mendukung terlaksananya pembelajaran secara efektif".

Kegiatan pembelajaran didukung dengan adanya bahan ajar dimana rancangan atau disusun untuk mencapai tujuan akhir dari pembelajaran, untuk

bahasa dalam bahan ajar harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik atau pengguna bahan ajar, agar pembaca atau pengguna mudah memahami isi materi dalam bahan ajar tersebut. Materi, buku, video, dan yang lainnya dapat dikatakan bahan ajar haruslah sudah khusus dirancang dan disusun secara sistematis untuk keperluan yakni mencapai tujuan dari suatu proses kegiatan pembelajaran (Asri, 2020). Menurut Asri, seorang guru memiliki hak dan wewenang dalam mengembangkan komponen yang apa yang diperlukan dalam bahan ajar miliknya dilihat dari kondisi karakter peserta didik yang didalam kelas. Mengembangkan bahan ajar salah satu kompetensi relevan yang dimiliki oleh seorang guru, pengembangan ini sangat penting agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien dan segala sesuatu terstruktur dari kegiatan awal, pertengahan dan akhir di dalam kelas. Kompetensi pengembangan dan penyusunan bahan ajar ini seharusnya sudah dikuasai setiap guru akan tetapi faktanya terlihat masih banyak para pengajar yang masih belum menguasai hal ini, terlihat dilapangan belum semuanya guru memakai media pembelajaran pada proses kegiatan pembelajaran.

Menghadapi peserta didik yang sudah melek akan teknologi sesuai dengan kodrat zaman, jika ditawarkan pembelajaran yang konvensional maka peserta didik akan bosan. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi harus dimanfaatkan guru untuk melakukan inovasi sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak merasa bosan. Hal ini didukung oleh (Hasrah :2019) pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yaitu (1) menambah mutu kegiatan pembelajaran, (2) meningkatkan akses pada pembelajaran dan pendidikan, (3) mempermudah memahami materi pembelajaran yang sedang dialami, (4) mengembangkan gagasan yang bersifat abstrak, (5) menyambungkan materi satu dengan materi yang

lain, (6) menampilkan materi pembelajaran yang menarik. Dari pendapat Hasrah, pemanfaatan teknologi dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar sehingga semakin efektif, efisien dan kreatif. Akan tetapi yang menjadi polemik masih banyak guru yang melek akan teknologi dan tidak dapat mengelola teknologi dalam pembelajaran.

Teknologi juga bersamai kurikulum terlihat perubahan kurikulum tahun ketahunnya. Kurikulum di Indonesia sudah berganti-ganti sampai tahun 2023 dikenal dengan kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka yang disebutkan oleh Marlina (2022) menyoroti bahwa esensi utama dari kurikulum ini adalah memberikan kebebasan berpikir dan kreativitas seluas-luasnya kepada siswa. Pengembangan kurikulum menunjukkan bahwa kurikulum memiliki peran sentral dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Kurikulum disebut sebagai jantung pendidikan, yang berarti bahwa keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada bagaimana kurikulum tersebut dirancang dan diimplementasikan (Damayanti dkk., 2023). Kurikulum merdeka mewarnai dunia pendidikan dengan desain pembelajaran yang dirancang guru sesuai dengan kebutuhan. Desain pembelajaran yang efektif memungkinkan pengajaran yang berorientasi pada hasil, sementara pengembangan kurikulum yang tepat memastikan bahwa pendidik memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi yang diajarkan serta metode pengajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik (Rahman et al., 2021).

Pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka ini didukung pada teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme menekankan proses aktif belajar individu secara mandiri membangun pengetahuan, keterampilan, atau teknologi yang diperlukan untuk perkembangan diri (Thobroni & Mustofa, 2013). Dalam

menjejaki dunia belajar, peserta didik dikategorikan mandiri pada pembelajaran sesuai dengan profil pelajar pancasila, yaitu beriman bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif. Namun, dilapangan kenyataannya tidak sejalan dengan apa yang diharapkan sesuai dengan program Kemendikbudristek pemahaman serta implementasi merdeka belajar belum di aplikasikan dengan sempurna. Dalam hal ini dapat diamati pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Babalan.

Peneliti melakukan observasi awal langsung studi lapangan. Fakta di lapangan ditemukan masih adanya kesenjangan kurang pengetahuan tentang merdeka belajar, bukan hanya itu peneliti menemui pembelajaran geografi tidak variatif. Hal ini membuat peserta didik yang melek teknologi akan bosan ketika guru tidak mendesain dan mengembangkan pembelajaran geografi dengan menarik dan berpusat pada siswa, dimana siswa selalu menggunakan *smartphone* dalam kegiatan apapun ini terus menerus maka kompetensi peserta didik akan berdampak buruk minat belajar siswa akan terus-menerus menurun dan hasil belajar peserta didik juga tidak memuaskan, terlihat dari hasil perolehan nilai peserta didik pada mata pelajaran geografi dapat di lihat pada Tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Daftar Perolehan Nilai Hasil Belajar Pelajaran Geografi kelas Fase E TP. 2024/2025

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
2023/2024	<75	19	52,8%	Tidak Kompeten
	76-83	7	19,4%	Cukup Kompeten
	84-91	6	16,7%	Kompeten
	92-100	4	11,1%	Sangat Kompeten
	Jumlah	36	100%	

(Sumber: Nilai Sumatif Tengah Semester Geografi Kelas Fase E)

Berdasarkan data Tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwasannya nilai peserta didik pada pelajaran geografi masih tergolong rendah. Hal ini terlihat perolehan

nilai dibawah 75 melebihi 50%. Sedangkan Kriteria Kecapaian Tujuan Pembelajaran pada mata pelajaran Geografi adalah 75.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti terlihat kurang efektifnya penerapan merdeka belajar yang berlandaskan teori belajar konstruktivisme yang dilakukan oleh guru. Pelajaran geografi yang seharusnya dapat lebih variasi dibuat membosankan membuat peserta didik tidak berminat untuk belajar geografi, sehingga kurang efektifnya pembelajaran didalam kelas. Dari penelitian awal, dapat disimpulkan bahwa tidak efektifnya pelaksanaan pembelajaran geografi sesuai dengan kurikulum merdeka dikarenakan:

1. Pembelajaran belum berpusat pada peserta didik
2. Pembelajaran belum menggunakan E-Modul
3. Pembelajaran yang dilakukan belum bervariasi
4. Pembelajaran belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik
5. Masih rendahnya nilai peserta didik
6. Peserta didik belum maksimal melakukan pembelajaran budaya mandiri sesuai dengan profil pelajar pancasila
7. Belum mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan pengetahuan siswa
8. Sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik belum interaktif
9. Media pembelajaran belum bervariasi sesuai gaya belajar peserta didik

Permasalahan diatas haruslah dicari penyelesaiannya, maka disinilah peran besar dari peneliti untuk dapat mengembangkan pembelajaran dari sumber belajar dalam bentuk bahan ajar yang didesain dengan media pembelajaran serta memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Solusinya adalah bahan ajar yaitu

E-Modul. E-Modul yang dikembangkan pada mata pelajaran geografi diharapkan menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi guru di SMA Negeri 1 Babalan. Peneliti melihat hal yang sama dan berhasil dari penelitian Eka (2024), Silvy (2024), Vidya (2024) dan Nurhidaya (2024). Penelitian yang telah mereka lakukan dapat diketahui bahwasannya hasil pengembangan E-Modul solusi yang layak digunakan serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E-Modul adalah Modul versi elektronik dimana akses dan penggunaannya dilakukan melalui alat elektronik seperti komputer, laptop, tablet atau bahkan *smartphone*. E-Modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis yang disajikan dalam format elektronik, setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan (*link*) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif (Kemendikbud, 2017). E-Modul media pembelajaran yang memberikan interaksi sehingga peserta didik termotivasi untuk aktif, mandiri, dan kreatif dalam proses belajar mengajar (Belia dkk, 2022). Dari pendapat keduanya E-Modul memiliki kelebihan dalam pembelajaran interaktif meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas serta dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, bervariasi membuat peserta didik tidak bosan karena didukung adanya gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/ kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana dalam Putrianata, 2019).

Penjelasan yang lengkap dari narasi diatas menyimpulkan bahwasannya E-Modul merupakan bahan ajar dengan di dukung adanya gambar, audio, video dan animasi yang bersifat elektronik dengan bantuan internet yang dapat digunakan kapan saja, dimana saja tanpa terkait ruang dan waktu dengan tampilan E-Modul

yang menarik mengundang peserta didik untuk senang dan nyaman belajar dan ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik terlihat dari kodrat zaman.

Zaman teknologi saat ini, E-Modul adalah kunci untuk membuka pintu pendidikan, bahan ajar digital dukungan *smartphone* serta tersedianya internet E-Modul dapat diakses oleh guru dan siswa tanpa melihat ruang dan waktu. Dari hal ini peserta didik dapat mengatur waktunya belajar sendiri sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Pusat fokus E-Modul ini bukan hanya untuk peserta didik akan tetapi untuk pengajar, guru juga dapat mengakses E-Modul dimana saja dan kapan saja. Setelah E-Modul didesain langsung oleh guru dengan melihat serta memenuhi kebutuhan belajar sesuai karakteristik peserta didik. E-Modul adalah bahan ajar maka akan dilakukannya pengembangan E-Modul geografi pada salah satu materi di tingkat SMA untuk meningkatkan efektivitas belajar peserta didik sebagai pelajar pancasila serta terapannya pada kurikulum merdeka.

E-Modul dapat dikembangkan melalui beragam aplikasi salah satunya dengan *flipbook*. *Flipbook* merupakan salah satu aplikasi online yang dapat membantu guru dalam mengembangkan E-Modul menyesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Penggunaan akses pada *flipbook* ini sangat sederhana dan lebih efisien namun dapat memfasilitasi guru dalam pengembangan E-Modul sesuai dengan yang diharapkan karena aplikasi *flipbook* dapat memadukan ragam media pembelajaran, seperti gambar, video, grafis, audio dan sudah terhubung langsung dengan beberapa aplikasi editing lainnya, seperti *canva*. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan E-Modul Geografi berbasis *Project Based Learning* di SMA Negeri 1 Babalan".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan yang menjadi permasalahan yang relevan pada penelitian ini:

1. Pembelajaran Geografi kurang bervariasi sampai ke peserta didik dikarenakan media pembelajaran yang belum interaktif dan belum maksimal terpenuhinya kebutuhan peserta didik
2. Masih kurangnya materi geografi yang dimiliki peserta didik masih menggunakan bahan ajar seadanya
3. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi masih rendah
4. Belum menggunakan bahan ajar yang interaktif sesuai dengan kebutuhan peserta didik
5. Guru membutuhkan Modul yang interaktif seperti E-Modul
6. Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang kreatif menghasilkan produk sesuai dengan model *Projeck Based Learning*

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini agar permasalahan penelitian lebih jelas dan terstruktur, penelitian ini dibatasi berkenaan dengan:

1. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran geografi dengan materi Litosfer di SMA Negeri 1 Babalan
2. Penelitian ini memfokuskan pengembangan E-Modul pada mata pelajaran geografi dengan menggunakan aplikasi *Canva-Flipbook*.
3. Hasil belajar yang diukur hanya fokus ke ranah kognitif peserta didik

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah E-Modul Geografi berbasis *Project Based Learning* layak digunakan di SMA Negeri 1 Babalan?
2. Apakah E-Modul Geografi berbasis *Project Based Learning* praktis digunakan di SMA Negeri 1 Babalan?
3. Apakah E-Modul berbasis Geografi berbasis *Project Based Learning* efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Babalan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Menganalisis E-Modul Geografi berbasis *Project Based Learning* layak digunakan di SMA Negeri 1 Babalan.
2. Menganalisis E-Modul Geografi berbasis *Project Based Learning* praktis digunakan di SMA Negeri 1 Babalan.
3. Menganalisis E-Modul Geografi berbasis *Project Based Learning* efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Babalan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan menghasilkan temuan yang memberikan masukan berharga bagi penyempurnaan pelaksanaan pembelajaran, dengan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar di kelas. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Adapun manfaat dalam melakukan pengembangan E-Modul geografi secara teoritis, yaitu:

1. Memperkaya ilmu pengetahuan di dunia pendidikan yang berkenaan dengan mengembangkan bahan ajar
2. Memperluas dan mengembangkan teori dalam bidang pendidikan secara khusus mengaplikasikan teori belajar konstruktivisme
3. Memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian lanjutan tentang hal yang sama dengan menggunakan teori dan metode lain yang belum pernah digunakan sebelumnya

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat dalam melakukan pengembangan E-Modul geografi secara praktis, yaitu:

1. Peserta didik
 - a. Dapat menjadi sumber belajar yang fleksibel bagi peserta didik
 - b. Dapat membantu peserta didik untuk mengimplementasikan merdeka belajar
 - c. Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi
2. Guru Geografi
 - a. Menjadi bahan ajar dengan media pembelajaran inovatif yang memenuhi kebutuhan belajar peserta didik
 - b. E-Modul dapat digunakan sebagai alat di bidang pendidikan untuk meningkatkan standar pengajaran

- c. Menginspirasi pembuatan E-Modul interaktif dalam pelaksanaan merdeka belajar
 - d. Memberikan bimbingan kepada pendidik untuk memilih bahan ajar yang efisien dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Sekolah
- a. Memperkaya sumber belajar geografi
 - b. Solusi penting dalam pemanfaatan bahan ajar berbasis teknologi abad 21 yang mendukung pelaksanaan merdeka belajar di sekolah
 - c. Sebagai panduan bagi sekolah menggunakan sumber belajar yang efisien dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Peneliti lainnya
- Dijadikan referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian mengenai seperti ini.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan E-Modul geografi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengimplementasikan merdeka belajar adalah.

- 1. E-Modul dikembangkan dalam bentuk media elektronik memuat konten geografi kebutuhan belajar peserta didik
- 2. E-Modul dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *flipbook* pada mata pelajaran geografi dengan fokus materi Litosfer.
- 3. E-Modul dirancang secara inovatif dan dapat diakses secara fleksibel melalui komputer ataupun *gadget* peserta didik

4. E-Modul dapat diakses kapan saja oleh peserta didik, baik dalam bentuk pdf atau dalam jaringan.



THE
Character Building
UNIVERSITY