

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses belajar yang berlangsung seumur hidup dalam berbagai kondisi yang mempengaruhi pertumbuhan setiap individu.¹ Pendidikan menjadi sarana dalam mendukung perkembangan dan kemajuan suatu negara, di samping itu, pendidikan juga dianggap sebagai investasi jangka panjang dalam perkembangan sumber daya manusia yang signifikan bagi keberlangsungan peradaban manusia di seluruh dunia.² Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang direncanakan dan disadari untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Pendidikan memiliki kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan, karakter dan peradaban suatu negara yang bermartabat untuk mengoptimalkan kualitas hidup masyarakat. Sasaran pendidikan adalah untuk memaksimalkan kapasitas peserta didik sehingga dapat mewujudkan pribadi yang taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, berpengetahuan, berakhlak baik, mandiri, kreatif, kompeten, dan menunjukkan perilaku bertanggung jawab serta egaliter.³

Membekali diri melalui pendidikan, memberi kesempatan kepada individu untuk meningkatkan kemampuannya agar dapat menghadapi berbagai transformasi yang terjadi khususnya dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).⁴ Oleh sebab itu, pendidikan dipandang sebagai salah satu modal penting untuk mengembangkan suatu negara, tingkat pendidikan yang ada dalam suatu bangsa dapat menunjukkan kesejahteraan dan kemajuan negara tersebut.⁵ Ferlinda juga

¹ Desi Pristiwanti et al., "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Vol 4, no. 6 (2022): 7915.

² Edi Wibowo dan Dona Dinda Pratiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook Maker* Materi Himpunan," *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018): 149.

³ Alprianti Pare dan Hotmaulina Sihotang, "Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital," *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol.7, No. 3 (2023): 27782.

⁴ Wibowo dan Pratiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook Maker* Materi Himpunan."148

⁵ Ibid.148

mengungkapkan bahwa pendidikan adalah cara terbaik untuk membawa kemajuan dan pertumbuhan suatu negara, dan dengan adanya pendidikan, manusia dapat memotivasi diri mereka untuk memiliki kemampuan dalam menghadapi kemajuan IPTEK.⁶ Melalui pentingnya pendidikan bagi setiap kehidupan manusia maka pendidik diharapkan dapat mempersiapkan SDM yang berkualitas tinggi untuk kemajuan dan perkembangan bangsa melalui IPTEK, sebab IPTEK telah memengaruhi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran.⁷

Dalam mewujudkan pembelajaran dengan inovasi baru maka dibutuhkan keterampilan abad 21.⁸ Keterampilan abad 21 merupakan suatu kompetensi yang dianggap penting bagi individu untuk berkembang di dunia yang terus berubah. *The Partnership 21st century skills* membagi keterampilan ini menjadi tiga kategori, yaitu keterampilan belajar (daya cipta dan pembaharuan, dan pemecahan masalah, dan kerja sama); keterampilan literasi (media, informasi, Teknologi Informasi dan Komunikasi); dan keterampilan hidup (fleksibilitas dan adaptabilitas, keterampilan sosial dan lintas budaya, tanggung jawab dan produktivitas).⁹

Salah satu keterampilan yang mendukung atau mewujudkan pembelajaran dengan inovasi baru yang dibutuhkan pada abad 21 yaitu keterampilan literasi digital. Dimana literasi digital yaitu kemampuan memahami dan menjalankan alat-alat komunikasi, media digital, untuk menemukan, menilai, dan mendayagunakan dengan sehat, bijaksana, cerdas, teliti, dan tepat.¹⁰ Dengan memahami literasi digital, masyarakat akan dibentuk dengan cara berpikir yang lebih kritis dan kreatif. Keberhasilan dalam menciptakan literasi digital adalah salah satu tanda penting dari

⁶ Ferlinda Herdianti Widiana dan Brillian Rosy, "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 3, No. 6 (2021): 3729.

⁷ Indah Permata Putri, Nury Yuniasih, dan Siti Halimatus Sakdiyah, "Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar" Vol. 4 (2020): 524.

⁸ Wibowo dan Pratiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan." *Desimal: Jurnal Matematika* Vol. 1, No. 2 (2018): 147.

⁹ Pare dan Sihotang, "Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital." *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol.7, No. 3 (2023): 27782.

¹⁰ Kemendikbud, *Materi Pendukung Literasi Digital* (Jakarta: TIM GLN Kemendikbud, 2017).

pencapaian di sektor pendidikan dan kebudayaan.¹¹ Kemampuan literasi digital bukan hanya bertujuan agar membantu peserta didik memahami informasi, namun juga untuk membangun keterampilan yang relevan dengan tuntutan perkembangan zaman.

Perkembangan zaman yang semakin pesat di era digital memiliki pengaruh yang kuat terhadap dunia pendidikan terutama pada proses pembelajaran, maka dari itu, metode pembelajaran senantiasa perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi, terutama pemanfaatan TIK untuk meningkatkan mutu pendidikan. Keberadaan teknologi dinilai vital terhadap kehidupan manusia karena dapat mempermudah berbagai kegiatan baik dalam bekerja maupun dalam hal pendidikan. Hal ini memberikan peluang bagi pendidik untuk menggunakan teknologi sebagai sarana dalam belajar atau dalam menyampaikan materi kepada peserta didik melalui aplikasi ataupun *platform* belajar yang fleksibel yang dapat dikonfigurasi dengan preferensi belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan partisipasi serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.¹² Hal ini didukung oleh Esti bahwa pembelajaran digital akan sangat bermanfaat bagi semua pihak dimana segala sesuatunya lebih mudah diakses dan lebih menyenangkan sehingga peserta didik memiliki kebebasan dalam belajar untuk mencapai keterampilan yang ingin mereka peroleh atau kuasai.¹³

Pembelajaran yang efektif memerlukan sumber belajar yang baik dan mampu melibatkan antusiasme dan minat peserta didik hingga materi yang disampaikan mudah dipahami, hal ini dikarenakan sumber belajar merupakan suatu elemen penting dalam proses belajar.¹⁴ Bahan ajar berperan sebagai panduan untuk menuntun

¹¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Materi Pendukung Literasi Digital*, ed. Luh Anik Mayani, Munafsin Aziz, dan Nurjaman (Jakarta: TIM GLN Kemendikbud, 2017).5

¹² Apriyanti R.S, Djoys Anneke Rantung, dan Lamhot Naibaho, "Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) Sebagai Peluang dan Tantangan di Era Digital," *Journal On Education* Vol 06, no. 01 (2023): 7609.

¹³ Esti Regina Boiliu dan Dkk, "Inovasi Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Suatu Analisis Pendidikan Agama Kristen," *Journal of Christian Education* 2 (2022): 94.

¹⁴ Putri & Yuniasih, "Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar," *In Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* Vol. 4, No. 1 (2020): 523.

peserta didik memahami materi pelajaran, sedangkan bagi pendidik, bahan ajar digunakan sebagai acuan dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga pendidik dapat menjamin bahwa topik pembelajaran yang disampaikan selaras dengan tujuan pembelajaran.¹⁵ Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu berinovasi dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembuatan modul dan media yang menarik. Salah satu referensi belajar yang dapat diadaptasikan yaitu bahan ajar dalam format elektronik. Bahan ajar dalam bentuk elektronik disebut elektronik modul atau *e-modul*.¹⁶

E-modul merupakan sarana belajar yang mencakup materi dalam format teks, audio dan visual yang dimanfaatkan sebagai media interaktif.¹⁷ Menurut Nur, *e-modul* adalah bentuk materi pembelajaran yang mengacu pada *learning experience* yang dikonseptualisasikan dan dipersiapkan guna membantu peserta didik dalam menggapai tujuan pembelajaran, mendampingi untuk belajar mandiri, memberikan dukungan bagi yang menghadapi kesulitan belajar, serta memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari topik bahasan cara yang terstruktur.¹⁸ Pada dasarnya *e-modul* tetap mengacu pada prinsip-prinsip modul cetak secara umum, hanya saja penggunaan *e-modul* ini diterapkan pada layar komputer atau *handphone* bagi penggunaanya. *E-modul* menyajikan materi secara terstruktur, menarik, dan interaktif. Hal ini terlihat dalam penyajiannya mengintegrasikan video, audio, dan gambar serta topik dalam *e-modul* disajikan selaras dengan keperluan peserta didik.¹⁹

Dalam menyajikan *e-modul* yang terstruktur, menarik, dan interaktif pendidik dapat menggunakan aplikasi *3D Page Flip Professional*, *Exelearning*, *Nicesoft Flip*

¹⁵ Ibid. 523

¹⁶ Wibowo dan Pratiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook Maker* Materi Himpunan." *Desimal: Jurnal matematika* Vol. 1, No. 2 (2018): 149.

¹⁷ Sukma Yuyun dan Dkk, "Pengembangan *E-Modul* Fisika Berbasis *Flipbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi (JPFT)* (2022): 164.

¹⁸ Anak Agung meka Maharcika, Ni Ketut Suarni, dan I Made Gunamantha, "Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* Vol 5, no. 2 (2021): 167.

¹⁹ A.A.M. Maharcika, N.K. Suarni, dan I.M.Gunamantha, "Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas IV SD/MI," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* Volume 5, no. 2 (2021): 167.167

Book Maker, Flip PDF, dan Kvisoft Flipbook Maker,²⁰ dan *Flipbook maker*. Pada penelitian ini, peneliti memilih memakai software *flipbook maker* untuk mengembangkan *e-modul*. *Flipbook maker* adalah sebuah aplikasi yang dapat menampilkan sejenis buku elektronik dan diterapkan sebagai media belajar digital dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun tampilan *flipbook maker* antara lain *pertama*, memberi efek *flip* sehingga seperti membaca buku sesungguhnya; *kedua*, tidak hanya terdiri dari teks, tetapi juga disertai gambar, animasi, suara, dan video hingga lebih menarik perhatian peserta didik.²¹ Berdasarkan pemaparan tersebut bisa dipahami bahwa *e-modul* berbasis *flipbook maker* menjadi salah satu media pembelajaran digital yang mampu mendukung pendidik dalam memaparkan materi serta meningkatkan minat belajar peserta didik.²²

E-modul merupakan bagian dari media dalam belajar yang sangat relevan di era digital karena *e-modul* tersebut dirancang untuk mendukung pembelajaran yang telah terintegrasi dengan teknologi yang penyebarannya melalui teks, gambar, dan video. Namun pada kenyataannya, *flipbook maker* sering kali belum dipergunakan dengan baik dalam menunjang rangkaian pembelajaran. Hal ini terlihat secara khusus dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK). Secara umum, proses pembelajaran biasanya lebih menekankan pada pemahaman bahwa pengetahuan adalah kumpulan informasi dan fakta-fakta yang harus diingat melalui pengajaran dari para pendidik. Hal ini menyebabkan kelas menjadi kurang interaktif karena pendidik mengandalkan metode pembelajaran tradisional, seperti pemanfaatan buku cetak dan papan tulis.²³ Perkembangan teknologi digital membuka peluang besar bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran PAK. Salah satu cara yang dilakukan pendidik mata pelajaran PAK untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan

²⁰ Ibid.167

²¹ Heny Sholikhatul Awwaliyah, Rina Rahayu, dan Ahmad Muhlisin, "Pengembangan *E-modul* Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Tema Cahaya," *Indonesian Journal Of Natural Science Education (IJNSE)* Vol 4, no. 02 (2021): 517.

²² Ferlinda Herdianti Widiani dan Brilliant Rosy, "Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 3, No. 6 (2021): 3730.

²³ Hendrik Legi, "Implikasi Metode Mengajar Bagi Guru Pendidikan Agama Kristen," *DIDASKO: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* Vol. 1, No. 1 (2021): 14.

merancang materi pembelajaran, seperti *e-modul* yang disajikan dan disusun secara komprehensif dan sistematis yang didalamnya ada panduan belajar guna mempermudah peserta didik dalam belajar mandiri serta mengatasi beragam tantangan dan kebutuhan cara belajar peserta didik. Melalui pembuatan media pembelajaran dengan *flipbook maker* yang kreatif dapat menstimulasi antusiasme dan semangat belajar yang baru bagi peserta didik.²⁴

Dalam penerapan kurikulum merdeka, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menerbitkan *e-modul* dan *e-book* dalam berbagai tampilan. *E-modul* yang diterbitkan sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran PAK, yang memudahkan peserta didik. Namun, dalam penelitian ini, peneliti fokus kepada pengembangan *e-modul* sebagai sarana belajar yang interaktif dengan memanfaatkan *flipbook maker*, bukan sekedar menghadirkan materi dalam bentuk digital, melainkan juga menyajikannya dalam format yang lebih interaktif dan menyenangkan. *E-modul* berbasis *flipbook maker*, didesain secara terstruktur dan menyeluruh, dilengkapi dengan panduan pembelajaran yang memberi peluang bagi peserta didik belajar secara mandiri, serta mengatasi berbagai tantangan dan kebutuhan gaya belajar peserta didik.

Temuan dari hasil pengalaman lapangan dan wawancara dengan pendidik mata pelajaran PAK di SMAN 48 Jakarta, diketahui bahwa pembelajaran PAK di sekolah sering menghadapi tantangan dalam menghadirkan kegiatan belajar yang atraktif dan relevan sesuai kebutuhan peserta didik di era digital. Salah satu kendala yang ditemui ialah proses pembelajaran masih diterapkan secara konvensional yaitu memanfaatkan bahan ajar dalam bentuk buku cetak dan modul ajar, sedangkan materi yang di ajarkan disampaikan melalui media LCD/Proyektor dan *powerpoint*. Hal ini membuktikan bahwa pendidik belum mengaplikasikan media interaktif seperti *e-modul* berbasis *flipbook maker* sebagai kebutuhan belajar pada abad 21, secara khusus topik materi Kebudayaan dan IPTEK sebagai Anugerah Allah pada kelas XI. Pada topik materi ini, diharapkan peserta didik mampu mendalami bahwa segala aspek kehidupan, termasuk budaya dan perkembangan teknologi merupakan

²⁴ Tasya Salsabela et al., "Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Soup," *JTB Jurnal Tata Boga* Vol 11, no. 2 (2022): 129.

bagian dari karunia yang diberikan Allah kepada manusia. Selain itu peserta didik belajar bahwa kebudayaan lahir dari akal dan kreativitas manusia yang dikaruniakan oleh Allah, sehingga memungkinkan manusia untuk mengembangkan berbagai bentuk seni, tradisi, norma sosial, serta sistem kehidupan yang harmonis dalam masyarakat.

Dalam mengajarkan materi Kebudayaan dan IPTEK sebagai Anugerah Allah maka pendidik diharapkan dapat memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi agar dapat mengajar secara efektif. Pendidik tidak hanya menyampaikan materi secara teori, tetapi menjadi contoh dalam menerapkan teknologi yang bertanggung jawab secara khusus dalam proses belajar-mengajar. Namun kondisi sekolah pendidik menghadapi tantangan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya ketertarikan peserta didik dalam belajar dan sering merasa bosan dan jenuh selama proses belajar berlangsung. Selain itu materi tentang kebudayaan dan IPTEK sebagai anugerah Allah memerlukan pemahaman yang mendalam, yang tidak dapat dicapai hanya dengan pendekatan berbasis teks. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik diharapkan dapat mengembangkan materi dan sumber belajar yang relevan sesuai kebutuhan belajar pada abad 21.²⁵ Untuk mendukung penyusunan bahan ajar yang menarik, dapat digunakan modul digital interaktif yang dirancang menggunakan software *flipbook maker*. Modul ini memungkinkan penyajian materi dalam format digital yang dinamis, mencakup elemen teks, gambar, audio, dan video. Melalui penggunaan *e-modul*, pendidik mampu menyajikan materi kebudayaan dan IPTEK sebagai anugerah Allah lebih interaktif, dan selaras dengan karakteristik belajar peserta didik.

Melalui uraian latar belakang, peneliti berpikir mengembangkan bahan ajar elektronik yang mudah dan interaktif, berupa *e-modul* berbasis *flipbook maker* materi Kebudayaan dan IPTEK Sebagai Anugerah Allah pada pelajaran PAK di kelas XI.

²⁵ Herlinda Rahayu Riskyniany, Lina Novina, dan Tustiyana Windiyani, "Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* Materi Manusia dan Lingkungan," *Jurnal On Education* Vol. 06, No 03 (2024): 16091.

1.2 Identifikasi Masalah

Melalui penjelasan latar belakang, penelitian ini mengidentifikasi beberapa masalah, seperti:

1. Pembelajaran masih menggunakan media dan bahan ajar konvensional, peserta didik mudah merasa jenuh dan merasa bosan.
2. Pendidik mengalami tantangan menghadirkan suasana belajar yang atraktif dan sesuai kebutuhan serta gaya belajar peserta didik di era digital.
3. Pendidik telah memakai bahan ajar elektronik atau *e-modul*, tetapi belum melakukan pengembangan.
4. Keterbatasan bahan ajar dan media interaktif yang relevan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Kristen pada materi kebudayaan dan IPTEK sebagai anugerah Allah
5. Pendidik belum menggunakan *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada materi kebudayaan dan IPTEK sebagai anugerah Allah.

1.3 Batasan Penelitian

Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian, perlu ditetapkan batasan masalah untuk memperjelas ruang lingkup penelitian. Fokus penelitian ini adalah “Pengembangan *E-modul* Pembelajaran PAK Berbasis *Flipbook Maker* Pada Materi Kebudayaan dan IPTEK sebagai Anugerah Allah Pada Kelas XI di SMAN 48 Jakarta”

1.4 Rumusan Masalah

Melaui penjabaran latar belakang, berikut adalah rumusan masalah yang hendak dijawab dalam penelitian ini:

1. Bagaimana tahapan mengembangkan *e-modul* berbasis *flipbook maker* sebagai bahan ajar pada materi kebudayaan dan IPTEK sebagai Anugerah Allah pada kelas XI di SMAN 48 Jakarta?

2. Sejauh mana kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook maker* menurut ahli materi, bahasa dan media pada materi kebudayaan dan IPTEK sebagai Anugerah Allah pada kelas XI di SMAN 48?
3. Bagaimana persepsi peserta didik serta pendidik mengenai *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada materi Kebudayaan dan IPTEK Sebagai Anugerah Allah pada kelas XI di SMAN 48 Jakarta, berdasarkan angket respon peserta didik?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan *e-modul* berbasis *flipbook maker* sebagai bahan ajar pembelajaran materi kebudayaan dan IPTEK sebagai Anugerah Allah pada kelas XI di SMAN 48 Jakarta.
2. Mengevaluasi tingkat kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook maker* materi kebudayaan dan IPTEK sebagai Anugerah Allah pada kelas XI di SMAN 48 Jakarta melalui ahli.
3. Melihat respons pendidik serta persepsi peserta didik mengenai *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada materi Kebudayaan dan IPTEK sebagai Anugerah Allah pada kelas XI di SMAN 48 Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Merujuk pada latar belakang dan tujuan penelitian yang sudah diuraikan, penelitian ini memiliki manfaat yang terdiri dari:

1. Studi ini dapat dijadikan sebagai acuan teoritis untuk mendapatkan wawasan tentang pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook maker*. Selain itu, dapat dimanfaatkan sebagai sumber media serta bahan untuk pembelajaran peserta didik.
2. Manfaat praktis studi ini antara lain:
 - a. Penelitian ini dapat memperkaya ragam media pembelajaran yang dimiliki pendidik, serta memberikan inspirasi dalam mengembangkan bahan ajar yang interaktif.

- b. Keberadaan *e-modul*, dapat diaplikasikan sebagai sumber media yang inovatif bagi peserta didik, serta memudahkan pembaca dalam memahami materi Kebudayaan dan IPTEK sebagai Anugerah Allah.
- c. Kepada peneliti, penelitian ini mampu meningkatkan keterampilan dalam menciptakan bahan ajar berupa *e-modul* dengan bantuan *flipbook maker* yang layak dan bermanfaat bagi peserta didik.

