

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan anak bangsa dan mengantarkan mereka untuk dapat memahami lingkungan serta mengelolanya dengan baik. Dengan demikian, konsep yang diberikan dalam proses pembelajaran harus seirama dengan kemajuan Teknologi, aplikasi berbasis Digital dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa salah satunya aplikasi *heyzine flipbook*. tujuan dari *heyzine flipbook* bagi mahasiswa ialah meningkatkan pemahaman konsep akan materi yang disampaikan oleh dosen ketika proses belajar berlangsung, meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang nantinya hasil belajar peserta didik mampu meningkat (Ramadhina & Pranata, 2022).

Di negara berkembang seperti Indonesia, dibutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu berkontribusi untuk perkembangan IPTEK demi kemajuan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan yang diselenggarakan harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, sehingga nantinya para lulusan Perguruan Tinggi mampu menganalisis dan memecahkan permasalahan kontekstual yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran harus didesain untuk mengakomodasi peningkatan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa (Sari & Wulanda, 2019).

Keterampilan berpikir kreatif yaitu kemampuan menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang

tersedia. Dengan demikian, setiap mahasiswa menjadi terbiasa berpikir kreatif sehingga apabila dihadapkan pada suatu masalah mahasiswa mengalami kesulitan untuk mencari solusi dalam rangka memecahkan masalah atau memberikan beberapa alternatif pemecahan masalah. Pengajar diharapkan untuk dapat melengkapi Pembelajaran dengan menerapkan keterampilan berpikir kreatif untuk setiap konsep atau topik yang diajarkan terutama yang berkaitan dengan mata kuliah. Berpikir kreatif akan menjadikan mahasiswa terbiasa berpikir kritis dengan intuisinya, berimajinasi, dan mengungkapkan ide baru yang menakjubkan (Juniarso, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Elektronika Digital mengungkapkan bahwa saat pembelajaran berlangsung menunjukkan jika masih kurangnya keterampilan berfikir kreatif dari mahasiswa. pada saat pembelajaran berlangsung di kelas mahasiswa lebih banyak menerima informasi dari dosen (*Teacher Center*) belum banyak yang melaksanakan pembelajaran yang berpusat dari mahasiswa (*Student Centre*). Senada dengan hal itu, beliau membutuhkan Modul Pembelajaran yang tepat serta dapat menarik perhatian dan minat mahasiswa agar berperan aktif dalam Pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berfikir kreatif mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti maka diidentifikasi masalah untuk dijadikan bahan penelitian yaitu dosen membutuhkan Modul Pembelajaran yang menarik praktis dan mudah di mengerti untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa. Modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang menarik dan mudah dimengerti (Yuristia, Hidayati, & Ratih, 2022).

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti mempunyai solusi yaitu Modul Pembelajaran Elektronika Digital Berbasis Aplikasi Heyzine Flipbook, *heyzine flipbook* ini adalah Modul Digital yang dapat digunakan dimana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa kemana saja. (Ramadhani et al., 2023) mengungkapkan bahwa aplikasi *Heyzine Flipbook* merupakan aplikasi yang digunakan untuk dapat mengakses bahan ajar secara Digital. Modul Digital dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi, proses Pembelajaran tidak lagi bergantung pada pendidik sebagai satu-satunya sumber informasi. Peneliti berharap dengan dikembangkannya Modul berbasis aplikasi *heyzine flipbook* ini dapat membantu meningkatkan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa dalam belajar dan membantu menambah instrumen Pembelajaran di mata kuliah Elektronika Digital.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti Pengembangan Modul Pembelajaran Elektronika Digital Berbasis Aplikasi *Heyzine Flipbook* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Mahasiswa Semester 2 Pendidikan Teknik Elektro UNIPMA, dapat menjadi pilihan terbaik dalam pembelajaran di perkuliahan. Peneliti akan mengambil judul penelitian “Pengembangan Modul Pembelajaran Elektronika Digital Berbasis Aplikasi *Heyzine Flipbook* untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Mahasiswa Semester 2 Pendidikan Teknik Elektro UNIPMA”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kelayakan Modul Pembelajaran Elektronika Digital berbasis aplikasi *heyzine flipbook* untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa semester 2 Pendidikan Teknik Elektro UNIPMA dalam belajar?
2. Bagaimana validitas terhadap pengembangan Modul Pembelajaran Elektronika Digital berbasis aplikasi *heyzine flipbook* untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa semester 2 Pendidikan Teknik Elektro UNIPMA dalam belajar?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa terhadap pengembangan Modul Pembelajaran Elektronika Digital berbasis aplikasi *heyzine flipbook* untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa semester 2 Pendidikan Teknik Elektro UNIPMA dalam belajar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan Modul Pembelajaran Elektronika Digital berbasis aplikasi *heyzine flipbook* untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa semester 2 Pendidikan Teknik Elektro UNIPMA dalam belajar.
2. Untuk mengetahui validitas pengembangan Modul Pembelajaran Elektronika Digital berbasis aplikasi *heyzine flipbook* untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa semester 2 Pendidikan Teknik Elektro UNIPMA dalam belajar.
3. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa dari pengembangan Modul Pembelajaran Elektronika Digital berbasis aplikasi

heyzine flipbook untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa semester 2 Pendidikan Teknik Elektro UNIPMA dalam belajar?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis, diharapkan dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pembelajaran di bangku perkuliahan.
2. Bagi Mahasiswa, diharapkan dapat memudahkan mahasiswa dalam memecahkan masalah melalui Modul Pembelajaran Elektronika Digital berbasis aplikasi *heyzine flipbook* untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa semester 2 Pendidikan Teknik Elektro UNIPMA.
3. Bagi Dosen, diharapkan dapat menambah bahan ajar di dalam mata kuliah Elektronika Digital.
4. Bagi Universitas, dapat dijadikan referensi untuk menambah keberagaman penggunaan modul pembelajaran khususnya pada Program Studi Pendidikan Teknik Elektro.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi yang akan dihasilkan berupa bahan ajar berbentuk Modul Pembelajaran untuk mata kuliah Elektronika Digital semester 2. Modul yang dimaksud adalah pengembangan Modul Pembelajaran Elektronika Digital berbasis aplikasi *heyzine flipbook* untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa semester 2 Pendidikan Teknik Elektro UNIPMA, keunggulan aplikasi *heyzine Flipbook* ialah pencipta buku *flip* gratis yang membolehkan siapapun membuat buku *flip* tanpa iklan atau *watermark*. dapat mengubah pdf menjadi buku

flip interaktif dengan menambahkan audio, video, tautan, foto dan komponen lain. aplikasi *heyzine flipbook* menyediakan pengalaman membaca materi Digital yang sangat menarik. Setiap *flipbook* yang dibuat menggunakan aplikasi *heyzine flipbook* mempunyai kesan interaktif yang membuat keterampilan berfikir kreatif mahasiswa meningkat dan mahasiswa akan terbiasa menggunakannya selama perkuliahan Elektronika Digital.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Modul Pembelajaran Elektronika Digital berbasis aplikasi *heyzine flipbook* untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa semester 2 Pendidikan Teknik Elektro UNIPMA dapat menciptakan kegiatan perkuliahan lebih efisien, dan diharapkan dapat menunjang kegiatan belajar mengajar yang interaktif serta memunculkan ide-ide kreatif dari mahasiswa, menarik minat belajar, tidak mudah bosan dan secara otomatis dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

G. Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahan persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Modul Pembelajaran

Modul Pembelajaran adalah salah satu bentuk bahan ajar dikemas secara utuh dan sistematis, yang didalamnya terdapat seperangkat pengalaman belajar yang memiliki tujuan yang akan dicapai dan didesain untuk membantu mahasiswa yang mampu menguasai tujuan belajar secara spesifik. Media yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa secara individual adalah Modul(Alfiriani & Hutabri, 2017).

2. Elektronika Digital

Elektronika Digital adalah sistem elektronika yang menggunakan isyarat Digital representasi dari aljabar boolean. Elektronika Digital ini digunakan di komputer, telepon genggam, dan produk lainnya. Mata kuliah Elektronika Digital merupakan materi yang sangat penting untuk dipelajari, khususnya di bidang Elektronika. Elektronika Digital adalah mata kuliah dasar (Izza & Azhar, 2022)

3. *Heyzine Flipbook*

Heyzine Flipbook adalah platform *online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat majalah Digital interaktif dari berbagai konten, seperti artikel, gambar, video, dan audio. Dengan *Heyzine flipbook*, Anda dapat mengubah konten Anda menjadi format majalah yang menarik dan mudah dibaca. aplikasi *Heyzine Flipbook*, merupakan aplikasi yang digunakan untuk dapat mengakses bahan ajar secara Digital (Ramadhina & Pranata, 2022)

4. Keterampilan Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan mental dan teknik yang memberdayakan individu untuk menghasilkan ide-ide inovatif, menemukan solusi unik terhadap masalah, dan menghadapi tantangan dengan perspektif segar. Sederhananya, keterampilan berpikir kreatif adalah perangkat kreativitas Anda, membantu Anda mengatasi tantangan dengan orisinalitas dan bakat. pembelajaran harus didesain untuk mengakomodasi peningkatan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa (Sari & Wulanda, 2019).