

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiringnya berkembangnya era digital, pendidikan di Indonesia mengalami transformasi yang mendalam. Hal ini disebabkan oleh adopsi teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK), reformasi material ajar digital, dan penerapan sistem daring/hybrid yang menimbulkan peluang dan tantangan besar. Salah satu kajian menunjukkan bahwa literasi digital menjadi fondasi utama bagi generasi muda untuk menghadapi *Society 5.0*, meskipun terdapat kesenjangan akses teknologi, kebutuhan keterampilan baru, dan resiko informasi palsu yang menuntut kerja sama antara pemerintah, tenaga pendidik, dan masyarakat secara keseluruhan (Anggraini dkk, 2024).

Sejak masa pandemi COVID-19, teknologi informasi dan komunikasi menjadi tulang punggung utama dalam menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh (PJJ), menggantikan interaksi tatap muka secara mendadak. Berbagai platform digital digunakan oleh pendidik dan peserta didik secara sinkron dan asinkron untuk komunikasi, diskusi, penugasan, hingga pengiriman materi (Arta dkk, 2022). Terbukti bahwa penggunaan teknologi ini memungkinkan pembelajaran berlangsung di tengah pembatasan sosial dan PSBB pada saat itu, meski terdapat beberapa permasalahan. Selain itu, pendekatan ini juga mengubah pendidik, peserta didik, dan orang tua berkomunikasi, yang membuka peluang transparansi dan kerja sama, meskipun terdapat jarak, serta membuka jalan bagi model pembelajaran *hybrid* di masa kini dan mendatang (Wakiran, 2021).

Pemerintah melalui berbagai kebijakan, termasuk Perdirjen Nomor 7607/B.B1/HK.03/2023, telah mendorong profesionalisme guru dan akses infrastruktur, meski beberapa implementasinya masih terkendala kesenjangan jaringan internet dan literasi digital guru di wilayah terpencil (Nashrullah dkk, 2025). Di samping itu, teknologi memberikan peluang agar pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, visual, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Namun, berbagai pemangku kepentingan harus berkolaborasi untuk membangun ekosistem pendidikan digital yang inklusif. Sistem pendidikan selalu bergantung pada keberadaan kurikulum sebagai acuan utama yang mengarahkan seluruh proses pembelajaran agar berjalan secara terstruktur dan prosedural. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan upaya strategis yang mampu menyentuh aspek emosional, intelektual, dan spiritual peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan ini pada dasarnya diorientasikan untuk membangun dan meningkatkan kualitas moral individu agar menjadi lebih baik (Mahendra dkk, 2022).

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih cenderung fokus, gigih, dan antusias dalam menghadapi materi dan tugas yang diberikan (Hisna dkk, 2024). Motivasi intrinsik yang mencakup minat, rasa ingin tahu, dan kepuasan pribadi dengan proses belajar, berperan lebih banyak daripada motivasi ekstrinsik, seperti pengakuan atau hadiah. Tanpa motivasi yang kuat, lingkungan belajar yang paling baik sekalipun tidak dapat merangsang pertumbuhan intelektual peserta didik (Rosalinda dkk, 2025).

Lebih jauh, tingkat motivasi belajar yang tinggi tidak hanya berdampak pada hasil akademik, dalam jangka pendek, tetapi juga meningkatkan kreativitas,

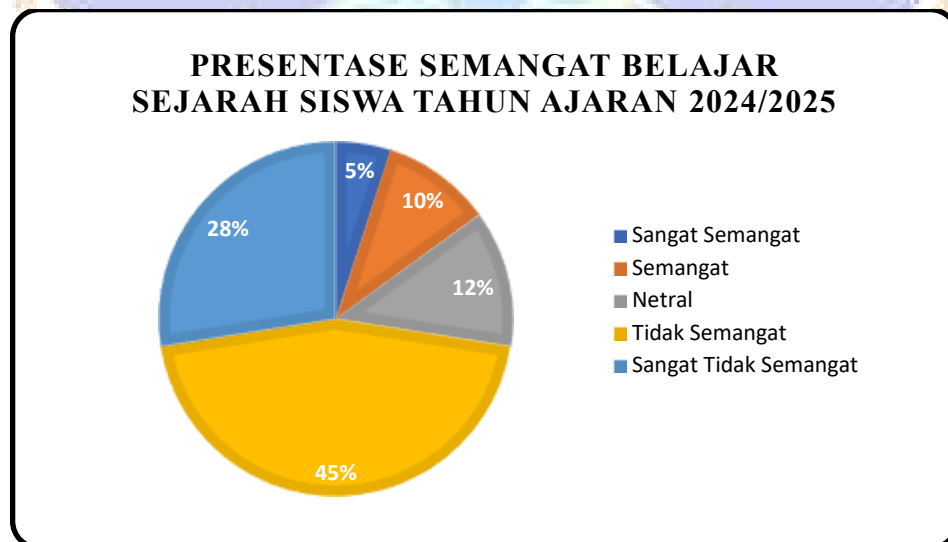
keterampilan bertahan hidup, dan kebiasaan belajar mandiri yang berguna sepanjang hidup. Menurut Lutfiwati (2020), dalam jurnalnya menyatakan bahwa motivasi belajar berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan prestasi akademik, dengan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa sebesar 88%.

Media digital telah menjadi tulang punggung transformasi pendidikan karena memungkinkan penyampaian materi yang tidak hanya tekstual tetapi juga interaktif, visual, dan adaptif sesuai kebutuhan peserta didik (Sari dkk, 2023). Teknologi seperti video, animasi, simulasi, *e-book*, aplikasi edukatif, dan platform *e-learning* memungkinkan peserta didik belajar dengan lebih fleksibel dan mendalam serta memungkinkan mereka bekerja sama dalam proyek melalui alat interaktif dan diskusi secara daring (Wardana dkk, 2024). Meskipun potensi media digital sangat besar, efektivitasnya sangat bergantung pada desain media, dukungan pendidik, kesiapan infrastruktur digital sekolah. Implementasi yang sistematis dan didukung kemampuan digital guru menjadi syarat agar media digital tidak hanya sekedar komoditas teknologi, tetapi juga dapat meningkatkan proses, motivasi, dan hasil belajar (Heraldi dkk, 2024).

Terdapat beberapa indikator yang jelas dan mudah diamati yang menandai menurunnya motivasi belajar sejarah pada peserta didik. Terlihat dari kehadiran peserta didik, seperti datang terlambat, sering izin atau bahkan tidak hadir selama jam pelajaran sejarah. Ini menunjukkan bahwa tidak ada rasa “ingin tahu” atau ketertarikan terhadap pelajaran sejarah (Pageh dkk, 2023). Selanjutnya, peserta didik sering menjadi pasif dan tidak berani bertanya atau mengemukakan pendapat, sehingga menyebabkan suasana kelas pada pembelajaran sejarah terasa sepi dan

satu arah (Orza, 2019). Kedua hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar yang menurun tidak semata-mata berasal dari bentuk kesulitan atau membosankan, melainkan terlihat jelas dalam sikap dan perilaku peserta didik selama pembelajaran sejarah.

Melalui hasil wawancara dengan Bapak Gede Adi Putra, S.Pd., M.Pd selaku guru pada mata pelajaran Sejarah di SMK Negeri 1 Singaraja, pemanfaatan media digital seperti video pembelajaran, *e-book* sejarah, dan infografis sejarah sudah diimplementasikan sejak satu tahun yang lalu. Namun, pemanfaatan media digital hanya digunakan pada beberapa pertemuan saja, dan belum optimal. Ini dikarenakan pada waktu yang terbatas dalam membuat media digital. Selain itu, *e-book* digital yang digunakan dalam pembelajaran sejarah merupakan desain yang sama dengan desain *PowerPoint*, hanya saja jika dipindahkan ke sebuah website akan menjadi media *e-book* digital.



Gambar 1.1 Presentase Semangat Belajar Sejarah Siswa Tahun Ajaran 2024/2025
SMK Negeri 1 Singaraja
Sumber: *Google Formulir*

Dalam diagram pada presentase semangat belajar sejarah siswa pada tahun ajaran 2024/2025 di SMK Negeri 1 Singaraja, dapat dilihat bahwa sebagian besar semangat belajar peserta didik masih relatif rendah dalam mata pelajaran Sejarah. Hal ini terlihat dari presentase peserta didik yang menyatakan “Tidak Semangat” sebesar 45% dan “Sangat Tidak Semangat” sebesar 28% yang mencapai total 73% menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik kurang memiliki semangat dalam belajar sejarah. Sementara itu, hanya 15% peserta didik yang menunjukkan sikap positif dengan 5% menyatakan “Sangat Semangat” dan 10% menyatakan “Semangat”. Presentase peserta didik yang menyatakan “Netral” sebesar 12% juga menunjukkan bahwa sebagian siswa belum memiliki pendapat yang jelas tentang semangat mereka dalam belajar sejarah. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa perlu adanya upaya untuk meningkatkan motivasi atau semangat belajar sejarah di kalangan peserta didik SMK Negeri 1 Singaraja.

Sementara itu, berdasarkan hasil penyebaran kuesioner terbuka berupa *Google Formulir* kepada peserta didik di SMK Negeri 1 Singaraja, mereka sebelumnya sudah dikenalkan oleh media digital sejarah yang beragam. Namun, sampai saat ini, sebagian besar dari mereka merasa bahwa mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami, di mana presentase sebesar 60% menganggap bahwa peserta didik merasa sangat kesulitan memahami materi sejarah, sehingga terjadi penurunan motivasi belajar sejarah. Ketersediaan media digital sejarah yang terdapat di sekolah maupun guru sejarah masih cukup minim, sehingga peserta didik kurang mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, termasuk pada materi sejarah Hindu-Buddha. Ini terlihat pada presentase yang diperoleh sebesar 75% menyatakan bahwa peserta didik belum pernah

menggunakan *smart e-book* dalam belajar sejarah mereka secara mandiri termasuk pada materi sejarah Hindu-Buddha. Sebanyak 81,3% peserta didik merasa sangat tertarik jika pembelajaran sejarah pada materi Sejarah Hindu-Buddha menggunakan *smart e-book* interaktif yang dapat dijadikan sebagai penunjang kebutuhan mereka saat kegiatan belajar di kelas maupun kegiatan belajar mandiri.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran sejarah di tingkat SMK menempatkan sejarah bukan hanya sekedar sebagai hafalan peristiwa di masa lalu, melainkan sebagai pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Artinya, sejarah diajarkan agar peserta didik SMK mampu memahami budaya dan sejarah bangsa, menghargai perjuangan para pendahulu, dan menanamkan nilai-nilai kebangsaan yang dapat mereka gunakan untuk bertindak di lingkungan kerja maupun masyarakat (Lestari dkk, 2023). Misalnya, peserta didik jurusan pariwisata dapat mempelajari sejarah lokal atau peninggalan masa Hindu-Buddha sebagai bagian dari pengenalan warisan budaya yang dapat dikembangkan dalam industri pariwisata.

Pada mata pelajaran Sejarah di SMA/SMK, khususnya materi kelas X (Fase E) dalam Kurikulum Merdeka berjudul Pengantar Ilmu Sejarah dan Jejak Peradaban di Nusantara, mencakup empat materi pokok yang telah ditetapkan, meliputi: 1) Pengantar Ilmu Sejarah, 2) Manusia, Ruang, dan Lingkungan (Masa Praaksara dan Peradaban Awal), 3) Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, dan 4) Kerajaan Islam di Indonesia. Capaian Pembelajaran (CP) secara keseluruhan membekali peserta didik dengan pemahaman konsep dasar manusia, ruang, waktu, prinsip diakronis (kronologi) maupun sinkronis, tujuan sejarah, teori sosial, metode penelitian sejarah, dan sejarah lokal. Melalui diskusi, kegiatan literasi, studi lapangan, dan

proyek kolaboratif, peserta didik dilatih untuk menganalisis serta mengevaluasi rekam jejak sejarah Indonesia, mulai dari asal-usul nenek moyang, jalur rempah, hingga era kerajaan Hindu-Buddha dan Islam. Selain itu, peserta didik dibekali kemampuan memanfaatkan sumber primer dan sekunder dalam meneliti sejarah lokal yang terhubung dengan identitas keindonesiaan, baik langsung maupun tidak langsung, secara diakronis maupun sinkronis, kemudian menuliskannya melalui media, termasuk tulisan dan lisan (Atmodjo dkk, 2025).

Relevansi penggunaan CP dan materi pengantar tersebut saat peserta didik memasuki materi Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, di mana konsep-konsep sejarah berfungsi sebagai alat analisis mendalam. Dibandingkan sekedar menghafal, peserta didik diajarkan untuk menerapkan keterampilan proses sejarah dengan menganalisis sumber primer seperti prasasti, peninggalan arca, dan catatan asing dari musafir Tiongkok untuk menguji kebenaran fakta sejarah. Selain itu, peserta didik juga melatih pemikiran diakronis dengan mempelajari alur perkembangan kerajaan dari era awal dibangun hingga masa keruntuhan, serta pemikiran sinkronis dengan mempelajari lebih lanjut mengenai struktur perdagangan dan maritim kerajaan (Kusuma dkk, 2025)

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMK Negeri 1 Singaraja mengenai motivasi belajar sejarah peserta didik, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menarik keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media digital berupa *smart e-book* yang dirancang secara interaktif dan kontekstual. *Smart e-book* ini menyajikan materi sejarah, khususnya materi Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dengan tampilan visual yang menarik, narasi yang ringkas namun padat, serta dilengkapi dengan

beberapa fitur seperti tombol interaktif, gambar, dan *quiz* interaktif, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar sejarah yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Adapun beberapa penelitian sejenis yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran sejarah, terutama pada *e-book* digital. Pertama, penelitian oleh Angriani (2019), dengan menyusun *e-book* interaktif berbasis *Flip PDF Profesional* sebagai media efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi “Kolonialisme dan Imperialisme Eropa”. Kedua, penelitian oleh Tanaya (2023), mengembangkan *e-book* interaktif dengan model 4D Thiagarajan menggunakan materi “Runtuhnya Hindia Belanda” di SMA NU 05 Brangsong.

Dari kedua penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa *e-book* digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Maka dari itu, pengembangan *e-book* digital sangat relevan diterapkan sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah, khususnya di tingkat satuan pendidikan menengah seperti SMA maupun SMK.

Melalui pengalaman sebelumnya, peneliti bersama tim telah mengembangkan sebuah media pembelajaran digital berupa *smart e-book* yang diberi nama “*Chronoboek Jilid I*”, dengan fokus pada materi masa Praaksara (Aulia, Utami, & Sutrisni, 2025). Berdasarkan pengalaman tersebut, peneliti memperoleh gambaran bahwa media digital yang menarik, interaktif, dan kontekstual dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik terhadap materi sejarah. Sehingga, pengalaman tersebut menjadi salah satu dasar bagi peneliti untuk kembali melanjutkan dalam mengembangkan media digital *smart e-book* dengan cakupan materi yang berbeda,

guna meningkatkan motivasi belajar sejarah, mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik..

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis ingin melakukan pengembangan media digital pembelajaran sejarah, yakni *smart e-book* interaktif berbasis materi “Masa Hindu-Buddha” serta mengkaji terkait permasalahan pembelajaran sejarah lebih lanjut di SMK Negeri 1 Singaraja dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Smart E-Book Interaktif Pada Materi Sejarah Hindu-Buddha Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Di SMK Negeri 1 Singaraja”*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi awal dan hasil survei di SMK Negeri 1 Singaraja, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi berkaitan dengan motivasi belajar sejarah siswa dalam pembelajaran sejarah, antara lain:

- 1.2.1 Para pendidik sejarah di SMK Negeri 1 Singaraja sudah menggunakan media digital dalam pembelajaran sejarah, tetapi belum optimal
- 1.2.2 Keterbatasan waktu pendidik dalam membuat inovasi pengembangan media digital dalam pembelajarn sejarah
- 1.2.3 Peserta didik di SMK Negeri 1 Singaraja merasa pelajaran sejarah masih sulit untuk dipahami meskipun pembelajaran sejarah sudah menggunakan media digital
- 1.2.4 Keberlangsungan media digital pembelajaran sejarah di kelas hanya digunakan pada beberapa pertemuan
- 1.2.5 Penjelasan materi pada media digital belum efektif

- 1.2.6 Belum adanya strategi media pembelajaran yang dapat mewujudkan pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran sejarah
- 1.2.7 Minimnya ketersediaan media digital sejarah yang terdapat di sekolah maupun guru sejarah

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlu adanya pembatasan terkait permasalahan tersebut dengan tujuan untuk mengatasi melebarnya penulisan ini. Adapun beberapa pembatasan masalah, antara lain:

- 1.3.1 Pengembangan media digital berupa *smart e-book* interaktif berkaitan dengan materi Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia
- 1.3.2 Media *smart e-book* interaktif berbasis materi Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik SMK Negeri 1 Singaraja
- 1.3.3 Media *smart e-book* interaktif berperan dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik, khususnya pada materi Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia

1.4 Rumusan Masalah

Adapun beberapa rumusan masalah yang dihasilkan merujuk pada latar belakang, identifikasi masalah serta pembatasan masalah, antara lain:

- 1.4.1 Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *smart e-book* interaktif pada materi Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia di SMK Negeri 1 Singaraja?

- 1.4.2 Bagaimana validitas dan kepraktisan media *smart e-book* interaktif berbasis materi Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik di SMK Negeri 1 Singaraja?
- 1.4.3 Bagaimana efektivitas penggunaan *smart e-book* interaktif berbasis materi Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik di SMK Negeri 1 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan masalah yang dirumuskan di atas, antara lain:

- 1.5.1 Untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *smart e-book* interaktif pada materi Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia di SMK Negeri 1 Singaraja
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas dan kepraktisan media *smart e-book* interaktif berbasis materi Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik di SMK Negeri 1 Singaraja
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan *smart e-book* interaktif berbasis materi Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik di SMK Negeri 1 Singaraja

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yang terbagi menjadi dua bagian, yakni manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Melalui hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan, ilmu, serta dapat memajukan pemikiran penulis maupun pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *smart e-book* interaktif, khususnya pada materi Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan teori bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran digital pada mata pelajaran lain atau tingkat pendidikan yang berbeda.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar sejarah yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Di samping itu, media ini memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun, sehingga mendorong kebiasaan belajar yang fleksibel dan tidak tergantung pada pembelajaran di kelas semata.

b. Bagi Guru Sejarah

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi, khususnya pada materi sejarah. Guru juga terbantu dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung karena media ini dirancang untuk mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini juga memberikan manfaat secara praktis bagi sekolah, khususnya SMK Negeri 1 Singaraja dalam menyediakan alternatif media pembelajaran sejarah alternatif yang adaptif di zaman digital. Selain itu, dapat menambah sumber belajar sejarah bagi guru sejarah dan peserta didik, khususnya pada materi Sejarah Hindu-Buddha.

d. Bagi Program Studi Pendidikan Sejarah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan, referensi, dan bahan evaluasi akademis bagi Program Studi Pendidikan Sejarah dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sekaligus mendorong peningkatan kualitas proses serta motivasi belajar sejarah peserta didik.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan referensi praktis dalam memilih dan memanfaatkan platform atau aplikasi pembuat *smart e-book* interaktif, termasuk desain tampilan, penyusunan konten sejarah, serta penyisipan elemen interaktif. Para peneliti juga dapat memanfaatkan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Terdapat beberapa spesifikasi dari produk yang diharapkan akan dikembangkan, antara lain sebagai berikut:

- a. *Smart e-book* interaktif bernama “*Chronoboek*” dalam jilid 2: Hindu-Buddha di Indonesia

- b. *Smart e-book* ini akan dikembangkan melalui platform website Heyzine Flipbook (<https://heyzine.com>)
- c. Materi pada *smart e-book* ini yakni Masa Hindu-Buddha di Indonesia yang berfokus pada proses masuk dan berkembangnya agama Hindu-Buddha, kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha, serta peninggalan pada masa itu. Selain itu, terdapat kontekstualisasi terhadap peninggalan Hindu-Buddha di Bali
- d. Terdapat *shortcut button* di dalam *e-book* untuk mempermudah peserta didik mengakses yang ingin mereka tuju
- e. Terdapat peta konsep terkait dengan materi
- f. Narasi pada materi singkat namun jelas dan mudah dipahami, disertakan gambar yang relevan dengan materi
- g. Terdapat *option button* versi video dan audio, menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik
- h. Terdapat *quiz* interaktif sebagai selingan saat melakukan pembelajaran melalui media *e-book* digital

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Adapun beberapa asumsi dalam pengembangan media *smart e-book* interaktif bernama *ChronoBoek* pada materi sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik di SMK Negeri 1 Singaraja adalah sebagai berikut:

- a. Asumsi dasar dalam pengembangan media *smart e-book* interaktif *ChronoBoek* adalah bahwa peserta didik zaman sekarang cenderung

memiliki tingkat ketertarikan yang tinggi terhadap media yang bersifat interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, media pembelajaran berupa *smart e-book* interaktif mampu meningkatkan perhatian dan menarik keterlibatan peserta didik pada pembelajaran sejarah, khususnya materi sejarah Hindu-Buddha yang dianggap membosankan karena sifatnya naratif dan kronologis.

- b. Pengembangan media *smart e-book* interaktif *ChronoBoek* juga diasumsikan mampu merangsang motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik. Dengan *ChronoBoek*, materi Hindu-Buddha disajikan dengan narasi yang singkat, jelas, mudah dipahami serta relevan dengan kehidupan masa kini, dilengkapi dengan gambar, video, audio, dan *quiz* interaktif. Asumsi ini didasarkan pada pendekatan teori ARCS yang menyatakan bahwa perhatian dan relevansi berperan besar dalam membangun motivasi belajar.
- c. Asumsi lainnya adalah bahwa media ini bukan menggantikan, melainkan untuk memperkaya bahan ajar yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. *ChronoBoek* ini dikembangkan sebagai alat tambahan yang dapat membantu guru menjelaskan konsep-konsep penting secara lebih menarik. Oleh karena itu, media ini dirancang agar tetap sejalan dengan kurikulum dan modul ajar yang berlaku, namun menawarkan pengalaman belajar peserta didik yang lebih modern dan menyenangkan.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian ini, terdapat keterbatasan dalam pengembangan media *smart e-book* interaktif *ChronoBoek* yang terletak pada cakupan materi, dimana *ChronoBoek* saat ini hanya berfokus pada satu topik, yaitu Sejarah Hindu-Buddha, sehingga belum dapat digunakan untuk mendukung keseluruhan pembelajaran sejarah di kelas secara menyeluruh. Maka dari itu, diperlukan pengembangan lanjutan agar media ini lebih berkelanjutan dan dapat menjawab berbagai kebutuhan pembelajaran digital.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam penggunaan istilah kunci dalam penelitian ini, maka disarankan untuk memberikan definisi istilah, sebagai berikut:

- 1.9.1 Pengembangan merupakan proses yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan kualitas, fungsi, atau efektivitas suatu produk, ide, atau sistem agar lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan atau tujuan yang diinginkan.
- 1.9.2 *Smart e-book* interaktif merupakan jenis media pembelajaran berbentuk buku elektronik yang tidak hanya menyajikan teks dan gambar seperti *e-book* biasa, tetapi juga dilengkapi dengan elemen interaktif seperti tombol navigasi hingga kuis yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan konten di dalamnya.
- 1.9.3 Masa Hindu-Buddha merujuk pada periode dalam sejarah Indonesia ketika pengaruh agama dan kebudayaan Hindu-Buddha mulai masuk, berkembang, dan membentuk peradaban awal di kepulauan Nusantara, diperkirakan berlangsung sejak abad ke-4.

- 1.9.4 Motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang muncul dalam seseorang untuk melakukan kegiatan belajar dengan tujuan mencapai keberhasilan atau pemahaman terhadap materi pelajaran.

