

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini pertumbuhan teknologi informasi serta komunikasi melaju begitu cepat, sehingga hal ini mempengaruhi ke segala jenis sektor kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu yang mendapat dampak yang cukup besar pada perkembangan teknologi informasi serta komunikasi. Pendidikan merupakan bidang yang mendapat pengaruh positif yang cukup bermakna dalam pertumbuhan IPTEK di era globalisasi ini yaitu dalam pemanfaatan teknologi informasi yang digunakan dalam praktik kegiatan ajar mengajar sehingga mempermudah cara menyajikan informasi oleh guru terhadap siswa.¹ Kemajuan sains dan pertumbuhan teknologi kian mengharuskan adanya usaha dalam pemanfaatan teknologi ketika melakukan praktik belajar mengajar. Guru diharuskan mampu dan bisa memanfaatkan media pembelajaran yang telah difasilitasi oleh lembaga atau sekolah, dan media yang telah ada harus sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan zaman.

Sesuai dengan definisi teknologi pendidikan menurut AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) 1994, Ruang lingkup teknologi pendidikan membahas tentang penyusunan pembelajaran, peningkatan, penggunaan, manajemen serta mengevaluasi proses belajar dan sumber belajar untuk memperbaharui serta memajukan kualitas pendidikan.² Melalui perkembangan pendidikan ilmu pengetahuan dan diiringi dengan teknologi yang lebih maju saat ini memudahkan proses peningkatan ilmu pengetahuan sehingga menghasilkan manusia yang berkualitas, berbudi perkerti yang luhur dan bermoral baik.³ Teknologi pendidikan sebagai suatu penerapan teknologi untuk mendukung kegiatan pendidikan atau pengajaran sebagai media pembelajaran untuk memperbaiki dan memajukan atau

¹ Dendi Tri Suarno and Sukirno Sukirno, "Pengembangan Media Pembelajaran Ips Dengan Tema Pemanfaatan Dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas Vii Smp," *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 2, no. 2 (2015): 115–125.

² Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2015).

³ Qustahalani, *Pendidikan Tanpa Kertas Abad 21* (Bogor: Guepedia publisher, 2019).hal.9

meningkatkan proses belajar peserta didik.⁴ Dengan kemajuan teknologi sekarang ini, pendidik diharuskan untuk lebih inovatif dalam penyampaian materi pelajaran. Untuk itulah dibutuhkan media pembelajaran yang didukung dengan adanya teknologi pendidikan. Oleh sebab itu dengan tersedianya bahan ajar atau media pembelajaran bisa mewujudkan metode belajar mengajar yang efisien serta efektif dan produktif sehingga diharapkan siswa lebih bersinergi dalam proses pembelajaran. Pendidik juga bisa menciptakan suatu pembelajaran yang modern yang menjadikan siswa lebih aktif dan guru hanya sebagai fasilitator serta tetap bertanggungjawab atas jalannya pembelajaran yang menyenangkan agar kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan metode ceramah dan hanya berpacu dengan buku siswa atau buku paket saja.

Disebutkan dalam Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2005 pasal 8, mencantumkan bahwa “Guru dituntut memiliki kualifikasi akademik, kemampuan, kualifikasi pendidik (kompetensi), sehat jasmani dan rohani, serta kemampuan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Yang dimaksudkan kemampuan guru menurut undang-undang meliputi kemampuan mengajar (pedagogi) dan kemampuan profesional yang ditempuh melalui pendidikan profesi”.⁵ Dari masing-masing kemampuan tersebut maka intinya pendidik harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang yang diajarnya dan menyelenggarakan kegiatan pengembangan pembelajaran untuk kemampuan mengajar, serta mengembangkan rangkaian bahan ajar yang menggunakan informasi dan komunikasi untuk pengajaran yang kreatif dan inovatif. Teknologi untuk mengembangkan potensinya menjadi pendidik yang berkompentensi profesional. Guru pada saat ini harus melek teknologi dituntut mampu membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif sehingga dapat menciptakan media ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual, ataupun bahan ajar

⁴ Endang Switri, “Teknologi Dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran” (Qlara Media, 2019), <https://books.google.co.id/books?id=KA-5DwAAQBAJ>.

⁵ Presiden Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen,” *Produk Hukum* (2005).

yang interaktif yang selaras dengan kurikulum, dan selaras dengan kebutuhan siswa di era kemajuan teknologi saat ini.

Pada penelitian yang ditulis oleh Hendra Pratama (2016), menyatakan setiap sekolah atau setiap mata pelajaran hendaknya guru memiliki bahan ajar yang disusun sesuai konsep dan teori secara sistematis agar siswa dapat memahami dan mencerna secara maksimal materi pelajaran yang disajikan. Adanya bahan ajar juga mengurangi aktivitas mencatat peserta didik sehingga mereka lebih mempunyai banyak waktu untuk memahami lebih banyak materi.⁶

Seperti halnya E-modul adalah modul elektronik yang berbentuk dokumen ataupun artikel berbasis elektronik yang memiliki banyak kegunaan sebagai media pembelajaran yang penggunaannya bisa diakses melalui komputer, *laptop*, *tablet* atau *smartphone*. Membuat e-modul bisa menggunakan *Microsoft Word*. Agar e-modul bisa menjadi media bahan ajar yang interaktif dibutuhkan program aplikasi khusus *e-modul* interaktif seperti *Flip Pdf Professional*, *kvisoft flip book maker*, *sigil*, *ePUB*, *anyflip* dan lainnya.⁷

Pembelajaran interaktif merupakan suatu teknik pembelajaran yang biasa digunakan guru ketika menyajikan bahan pelajaran. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana interaktif yang edukatif dengan adanya interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan lingkungannya, begitu juga siswa dengan sumber pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan belajar. Bahan ajar interaktif sangat dan perlu diterapkan dalam pembelajaran untuk mendukung pembelajaran konvensional yang hanya berpusat kepada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada kegiatan siswa sebagaimana yang diinginkan dalam Kurikulum nasional.⁸

⁶ Hendra Pratama, "Revitalisasi Pengembangan Bahan Ajar Geografi," *Pedagogy* 4, no. 1 (2017): 29–35, <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/45>.hal.29

⁷ Rahadian Zainul, Budhi Oktavia, and ananda putra, "Pengenalan Dan Pengembangan E-Modul Bagi Guru- Guru Anggota MGMP Kimia Dan Biologi Kota Padang Panjang" (2018).

⁸ Manihar Situmorang, Marham Sitorus, and zakarias situmorang, "Pengembangan Bahan Ajar Kimia SMA/MA Inovatif Dan Interaktif Berbasis Multimedia," in *Prosiding SEMIRATA 2015 Bidang MIPA BKS-PTN Barat Universitas Tanjungpura, Pontianak, 2015.*, hal.534

Sejalan dengan yang dikemukakan Dwi Astuti Wahyu Nurhayati berkembangnya media online yang banyak digunakan saat ini untuk menciptakan siswa yang mandiri aktif, kreatif yang mampu membangun ide serta aktif bertanya dapat didukung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi saat ini agar siswa mempunyai pengalaman yang berkesan ketika belajar.⁹ Maka diperlukan kreativitas guru dalam menciptakan susana belajar dikelas menjadi lebih menarik, interaktif serta menyenangkan agar pembelajaran lebih berkesan menurut peserta didik.¹⁰

Menurut Evi proses pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu perwujudan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Center Learning*) yang memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan kreatifitas, mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan sehingga guru hanya sebagai penggerak merdeka belajar atau guru hanya sebagai fasilitator.¹¹

Penelitian yang dilakukan oleh Nurulita Imansari dan Ina Sunaryantiningsih (2017), mengemukakan bahwa pemanfaatan bahan ajar e-modul interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi mahasiswa. Rata-rata mahasiswa yang telah belajar menggunakan bahan ajar elektronik dinyatakan tuntas dalam kategori baik.¹² Penelitian lain yang sama tentang pengembangan e-modul interaktif yang ditulis oleh Riu Sidiq dan Najuah (2020), menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar modul interaktif mampu membuat suasana belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta dapat menumbuhkan minat belajar mahasiswa. Hal tersebut dibuktikan sesuai

⁹ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Students' Perspective on Innovative Teaching Model Using Edmodo in Teaching English Phonology: A Virtual Class Development," *Dinamika Ilmu* 19, no. 1 (2019), <https://eric.ed.gov/?id=EJ1217826>.hal.14

¹⁰ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Redesigning Instructional Media In Teaching English Of Elementary Schools' Students: Developing Minimum Curriculum," *International Conference 2014* (2014): 927–931, https://www.academia.edu/44391690/English_Language_Curriculum_Development_Implications_for_Innovations_in_Language_Policy_and_Planning_Pedagogical_Practices_and_Teacher_Professional_Development.

¹¹ Evi Hasim, "Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Perguruan Tinggi Di Masa Pandemi Covid-19," in *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo "Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Penulisan Karya Ilmiah Menuju Anak Merdeka Belajar*, 2020.hal.72

¹² Nurulita Imansari and Ina Sunaryantiningsih, "Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja," *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 2, no. 1 (2017): 11.

analisis hasil belajar mahasiswa dengan dalam menggunakan e-modul interaktif berbasis *android*, yang mana hasil nilai *postest* lebih besar dibanding *pretest*.¹³ Pada penelitian Nita Sunarya Herawati dan Ali Muhtadi (2018) menunjukkan penggunaan bahan ajar modul elektronik interaktif pada pembelajaran kimia yang diukur dari hasil *pretest* dan *postest* efektif mempengaruhi hasil belajar siswa, ditunjukkan dari hasil uji t dengan signifikansi $0,000 < 0,05$.¹⁴ Studi-studi tersebut hanya menganalisis pengaruh pemanfaatan bahan ajar modul elektronik yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran tingkat perguruan tinggi dan tingkat SMA pada pelajaran Kimia saja. Di riset ini peneliti akan menggunakan e-modul interaktif sebagai bahan ajar di bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII Semester Genap.

Pendidikan IPS merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang meliputi disiplin ilmu Geografi, Sejarah, Ekonomi, Sosiologi dan ilmu sosial lainnya.¹⁵ Pendidikan IPS memiliki tujuan untuk membentuk para siswa agar bisa beradaptasi di kehidupan masyarakat dengan baik, serta mampu mencari *problem solving* mengenai masalah pribadi atau permasalahan sosial yang tumbuh di masyarakat, sehingga siswa perlu dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, perilaku dan nilai dalam mengambil keputusan. Pada kurikulum 2013 saat ini, bidang studi IPS tergolong dalam kelompok A. Kelompok A merupakan suatu kelompok bidang studi yang berorientasi pada kompetensi aspek kognitif dan afektif.¹⁶

Dalam menguasai kemampuan itu dibutuhkannya bahan ajar yang bisa memajukan prestasi siswa atau kompetensi siswa dengan melakukan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang harus diraih siswa.¹⁷ Faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah faktor motivasi belajar dan kegiatan belajar. Minat belajar

¹³ Ricu Sidiq and Najuah, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar," *Jurnal Pendidikan Sejarah* 9, no. 1 (2020).hlm.1

¹⁴ Nita Sunarya Herawati and Ali Muhtadi, "Pengembangan Modul Elektronik (e-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5, no. 2 (2018).

¹⁵ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran*, Book (Bandung: Rosdakarya, 2017). hal.11

¹⁶ Permendikbud No 68, "Permendikbud Nomor 68 Th 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah," *Permendikbud* 53, no. 9 (2013).

¹⁷ R. Benny A. Pribadi, *Modul 1 Bahan Ajar* (Pustaka Universitas Terbuka, n.d.). hal.1.12

merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam kegiatan belajar, minat merupakan motivasi bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar tanpa menjadikan pelajaran sebagai beban.

Selain dorongan minat belajar peserta didik, alasan internal lain yang mempengaruhi prestasi anak didik adalah kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mengacu pada semua kegiatan (guru dan siswa) yang dilakukan selama interaksi untuk mendukung keberhasilan pembelajaran. Kegiatan yang dimaksud di sini berfokus pada siswa, karena situasi belajar aktif tercipta melalui kegiatan belajar siswa ketika proses pembelajaran. Pembelajaran aktif adalah sistem pembelajaran yang menekankan pada aktivitas fisik, mental, intelektual, dan emosional siswa untuk memperoleh perpaduan hasil belajar kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Saat ini buku ajar yang banyak digunakan adalah buku ajar berbasis web, yang saat ini banyak dijadikan dan dipergunakan ketika praktik ajar mengajar. Bahan ajar berbasis web pada dasarnya berbentuk digital dan berisi informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh pengguna. Bahan ajar dapat digunakan dengan mengakses jaringan atau internet untuk mempelajari, mengunggah dan mengunduh bahan ajar. Bahan ajar berbasis web pada dasarnya bersifat virtual dan dapat digunakan kapan saja saat diinginkan dan dapat digunakan belajar mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS MTsN 5 Tulungagung, dari sudut pandang guru permasalahan yang muncul ketika mengajar pelajaran IPS adalah belum maksimalnya siswa dalam memahami materi IPS dengan model pembelajaran saat ini yaitu menggunakan buku cetak dan media *power point*. Kegiatan pembelajaran yang monoton tersebut cenderung mengakibatkan siswa merasa bosan. Permasalahan bertambah ketika pembelajaran dilakukan secara *online* yaitu minat belajar siswa berkurang dan menurunnya hasil belajar siswa. Siswa juga merasa salah satu faktor minat dan hasil belajarnya menurun dikarenakan guru tidak menyampaikan atau menuntun langsung kegiatan pembelajaran seperti halnya pembelajaran dikelas. Guru telah memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran online seperti *google form untuk kuiz* dan *powerpoint* berformat pdf. Meski guru

sudah memaksimalkan pembelajaran berbasis online peserta didik masih merasa bosan dengan pembelajaran tersebut.

Hal tersebut terjadi karena belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran. Dengan kondisi pembelajaran yang serba online banyak sekali media atau aplikasi pembelajaran yang tersedia dan bisa dikembangkan oleh guru agar materi pembelajaran bisa tersampaikan secara keseluruhan. Selain itu kurang menariknya kegiatan pembelajaran yang dibuat. Selain itu guru IPS juga mengatakan bahwa peserta didik lebih suka pembelajaran yang mengandung unsur keterampilan.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada kelas VIII terhadap kebutuhan media pembelajaran IPS, dengan gaya belajar saat ini yaitu pembelajaran berbasis daring dengan memanfaatkan media *powerpoint*, video pembelajaran dan buku teks 36% siswa belum bisa memahami materi yang diajarkan, 25% sedikit bisa memahami materi pembelajaran dan 41% siswa cukup bisa memahami materi IPS. Dilihat dari hasil ulangan harian pelajaran IPS kelas VIII rata-rata 62% masih tergolong menengah kebawah sisanya tergolong baik.

Maka dari itu dibutuhkan suatu media ajar yang lebih menarik tidak monoton dan kondusif sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa dengan media interaktif. Kemudian peneliti mencari informasi melalui internet mengenai pembelajaran yang jarang dan belum pernah dilakukan oleh guru IPS dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Dalam hal ini guru akan mencoba mencari inovasi baru dengan media lain yang berbeda. Salah satu media belajar yang menarik untuk siswa dan membuat sikap belajar siswa lebih aktif, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Untuk siswa Sekolah Menengah Pertama media yang cocok adalah penggunaan media buku digital berbasis *flipbook*. *Flipbook* merupakan jenis *software* animasi klasik yang membuat tampilan buku seperti tumpukan kertas yang mirip dengan buku tebal, disetiap halamannya terdapat suatu proses yang menggambarkan sesuatu yang seolah-olah bergerak atau beranimasi layaknya buku cetak. Salah satu *software* untuk membuat E-modul dalam bentuk *flipbook* adalah *Flip Pdf Professional*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ade Fitri Simamora dan Rosmaini (2019) menunjukkan pembelajaran menggunakan bahan ajar berbentuk majalah elektronik dengan *Flip Pdf Professional* yang dikembangkan mendapat respon siswa 72.41% dan termasuk dalam kategori layak dijadikan bahan ajar khususnya pada materi teks fable bagi siswa kelas VII.¹⁸ Penelitian lain yang dilakukan oleh E Watin dan R Kustijono (2017), mengemukakan pengembangan buku digital atau buku elektronik menggunakan Flip Pdf Professional akan lebih efektif dalam mengasah skill proses sains. Pada penelitian E Watin dan R Kustijono hasil validasi mengungkapkan bahwa penggunaan *Flip Pdf Professional* untuk melatih keterampilan proses sains masuk dalam kategori baik. Menurutnya Pengembangan modul berbasis elektronik dengan *Flip Pdf Professional* lebih baik karena *Flip Pdf Professional* dapat dijalankan pada laptop dan *mobile device*.¹⁹ Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Indah Sriwahyuni, Eko Risdianto dan Henny Johan (2019), hasilnya menunjukkan tanggapan siswa terhadap bahan ajar elektronik dengan Flip Pdf Professional menarik perhatian siswa dan siswa sangat antusias dalam penggunaannya. Berdasarkan hasil angket respon siswa menunjukkan respon sangat baik dari segi penyajian, segi materi dan kebermanfaatan.²⁰ Studi-studi tersebut menganalisis kelayakan dan efektivitas penggunaan bahan ajar majalah elektronik, e-book pada pembelajaran Fisika, IPA dan Bahasa Indonesia. Pada *research* ini peneliti menggunakan bahan ajar berbentuk modul elektronik dengan menggunakan *software Flip Pdf Professional* dalam pembelajaran IPS kelas VIII.

Pada penelitian ini pengambilan sampel untuk uji coba skala kecil menggunakan teknik *simple random sampling* sedangkan untuk uji coba skala besar pengambilan sampel menggunakan teori Roscoe (1975).

¹⁸ Ade Fitri Simamora and Rosmaini Rosmaini, "Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Majalah Elektronik Berbantuan Flip Book Maker Materi Teks Fabel Kelas VII Di SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019," *Basastra* 8, no. 3 (2019).

¹⁹ R Kustijono and E Watin, "Efektivitas Penggunaan E-Book Dengan Flip PDF Professional Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains," *Seminar Nasional Fisika (SNF) FMIPA UNESA* 1, no. 1 (2017): 124–129, <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/25>. hlm.124

²⁰ Indah Sriwahyuni, Eko Risdianto, and Henny Johan, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma," *Jurnal Kumparan Fisika* 2, no. 3 (2019): 145–152.

Penggunaan bahan ajar *e-modul* interaktif menggunakan *Flip Pdf Professional* adalah termasuk bahan pembelajaran yang perlu dibuat atau perlu dilakukannya pengembangan oleh seorang praktisi pembelajaran sehingga menjadi penunjang tambahan sumber belajar yang ada. Modul yang bersifat interaktif bukan hanya menyajikan teks saja tetapi juga menyajikan materi berupa video, audio, game interaktif dan multimedia lainnya yang dikemas dalam buku atau satu kegiatan pembelajaran. Selaras dengan pernyataan Dwi Astuti Wahyu Nurhayati bahwa mengenai penggunaan video pembelajaran yang efektif juga dapat mengatasi kurangnya pemahaman peserta didik ketika proses pembelajaran.²¹ Pembelajaran yang dikembangkan merupakan materi mata pelajaran IPS kelas VIII dengan tujuan siswa diharapkan mampu menguasai seluruh materi IPS yang bersifat terpadu ini serta menjadi bahan ajar yang bisa dijadikan sumber belajar siswa dan bisa digunakan secara mandiri.

Pada latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, peneliti ingin melakukan sebuah *research* berjudul “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis *Flip PDF Professional* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 5 Tulungagung”

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan penemuan permasalahan, maka hal-hal yang ditemukan adalah:

1. Menurunnya semangat dan hasil belajar siswa terutama ketika kegiatan belajar bersifat daring
2. Kurangnya inovasi penggunaan dan pengembangan media pembelajaran menyebabkan rendahnya minat belajar siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS
3. Kurangnya pengembangan media yang dibutuhkan untuk menjelaskan materi pembelajaran yang bersifat abstrak.

²¹ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, “The Progress Of The First Semester Students In Listening Skill,” *Jurnal Bahasa Lingua Scientia* 2 (1) (2010): 13–21, <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/ls/article/view/2095/pdf>.

4. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis internet

C. Batasan Masalah

Setelah menentukan permasalahan di atas, peneliti memutuskan penelitiannya hanya fokus pada yaitu:

1. Ruang lingkup yang akan diteliti yaitu pengembangan media ajar IPS.
2. Pengembangan media pembelajaran IPS hanya akan menggunakan e-modul berbasis Flip PDF Professional
3. Hanya pokok bahasan materi dalam mata pelajaran IPS Kelas VIII Semester Genap
4. Penelitian dilakukan di MTsN 5 Tulungagung

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan batasan permasalahan yang dipaparkan, rumusan masalah pada riset ini adalah :

1. Bagaimanakah pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *Flip PDF Professional* sebagai bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTsN 5 Tulungagung?
2. Bagaimanakah tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan e-modul interaktif berbasis *Flip PDF Professional* sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Kelas VIII di MTsN 5 Tulungagung ?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan *e-modul* interaktif berbasis *Flip PDF Professional* sebagai bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di MTsN 5 Tulungagung
2. Mengetahui tingkat kevalidan,kepraktisan dan keefektifan penggunaan *e-modul* interaktif berbasis *Flip PDF Professional* sebagai bahan ajar untuk pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di MTsN 5 Tulungagung

F. Hipotesis Produk

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk menciptakan produk bahan ajar berupa e-modul interaktif. Bahan ajar yang dibuat bertujuan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII MTsN 5 Tulungagung. Asumsi produk yang dikembangkan adalah:

1. Produk yang diciptakan berupa modul interaktif yang dibuat di aplikasi *Flip PDF Professional* yang berisi materi dan soal evaluasi materi IPS kelas VIII.
2. Media pembelajaran ini sebagai sumber tambahan bagi siswa untuk mempermudah memahami materi IPS
3. Media pembelajaran ini didesain sesuai dengan karakteristik siswa sehingga bisa digunakan ketika belajar bersama disekolah maupun belajar sendiri dirumah
4. Desain media ajar ini menggunakan multimedia seperti, audio, video animasi, teks biasa maupun teks beranimasi, yang di gabungkan menjadi buku elektronik
5. Produk akhir dari media ini berupa file HTML yang dapat di upload *website* untuk dilihat online

G. Kegunaan Penelitian

Diharapkan hasil dari penelitian dan pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *Flip PDF Professional* sebagai bahan ajar pada bidang studi IPS kelas VIII MTsN 5 Tulungagung dapat bermanfaat untuk :

1. Teoritis

Reasearch ini diharapkan mampu memberikan atau mampu menyajikan materi yang abstrak melalui beberapa contoh yang lebih nyata atau jelas, menjadi fasilitas korelasi antara guru dengan peserta didik, memberikan berbagai evaluasi media ajar dengan mengupayakan membuat suasana belajar mengajar lebih efektif dan efisien yang mampu meningkatkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil penelitian pengembangan bahan ajar ini bisa dimanfaatkan sebagai tambahan referensi sumber belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII atau dapat menjadi bahan masukan untuk pokok bahasan lainnya dan dapat meningkatkan proses pembelajaran serta hasil pembelajaran anak didik.

2. Praktis

- a. Untuk peneliti agar bisa meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mengenai segala cara dalam pengembangan serta pemanfaatan bahan ajar *e-modul* dengan memanfaatkan media *Flip PDF Professional* pada bidang studi IPS kelas VIII, sebagai transformasi ilmu

- pengetahuan yang telah didapatkan selama duduk dibangku perkuliahan.
- b. Bagi peserta didik diharapkan setelah mempelajari bahan ajar modul elektronik berbasis *Flip PDF Professional* dapat membantu dan memudahkan proses pembelajaran dalam memahami materi, peserta didik mendapatkan pengalaman belajar menggunakan e-modul, meningkatkan motivasi atau daya tarik siswa ketika belajar mempelajari mata pelajaran IPS kelas VIII, meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan prestasi siswa.
 - c. Bagi guru dapat dijadikan bahan alternatif untuk proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, aktif menyenangkan dan mempermudah penyampaian materi pelajaran IPS kelas VIII. Meningkatkan kualitas belajar mengajar serta menambah keilmuan mengenai pemanfaatan bahan ajar elektronik.

H. Penegasan Istilah

1. Secara konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan didefinisikan sebagai penelitian sistematis untuk mengkaji, menambah dan melengkapi ilmu pengetahuan, ide/teori, tindakan dan bahan ajar yang ada, sehingga membuatnya lebih praktis, serta efektif dan juga efisien.²²

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan berbagai model atau bentuk dan alat untuk menyajikan informasi yang didesain atau digunakan menurut teori pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran menyampaikan informasi, mengembangkan ide, perasaan, perhatian dan keinginan siswa. Sehingga mendorong pembelajaran siswa menjadi lebih terarah dan terkontrol yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.²³

²² Sugiyono, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)," *Bandung: Alfabeta* (2016). hal.5

²³ N. Suryani, A. Setiawan, and A. Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latif (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018). hal.5

c. E-modul

Modul adalah sejenis media bahan ajar yang dibuat secara komprehensif dan sistematis, yang berisi sekumpulan bahan ajar dan evaluasi yang dirancang secara teratur dan membantu agar siswa mampu menguasai tujuan pembelajaran. E-modul atau modul elektronik adalah bahan ajar yang disajikan berbasis elektronik yang didalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program.

d. *Flip PDF Professional*

Flip PDF Professional adalah pembuat flipbook yang mempunyai banyak menu yang berfungsi untuk edit halaman. *Flip PDF Professional* dapat membuat halaman yang mempunyai efek membalikkan buku yang dapat ditampilkan di perangkat iPad, iPhone, perangkat Android, dan desktop. Dengan *Flip PDF Professional* dapat digunakan untuk membuat buku digital yang interaktif dengan menambahkan multimedia seperti video, YouTube, gambar, dan *hyperlink* pada tampilan flipbook.²⁴

e. Hasil belajar

Menurut Julhadi hasil belajar adalah nilai akhir dalam bentuk angka-angka yang diperoleh oleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran yang diikuti oleh perubahan tingkah laku.²⁵

f. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pendidikan IPS adalah kombinasi dari macam-macam disiplin ilmu sosial dan humaniora yang meliputi disiplin ilmu Geografi, Sejarah, Ekonomi, Sosiologi dan ilmu sosial lainnya.²⁶ Pendidikan IPS memiliki tujuan untuk membentuk para siswa agar bisa beradaptasi di kehidupan masyarakat dengan baik, serta mampu mencari *problem solving* mengenai masalah pribadi atau permasalahan sosial yang tumbuh dimasyarakat, sehingga siswa perlu dibekali dengan

²⁴ Flip Builder, "Flip PDF Professional for Windows," last modified 2020, accessed April 5, 2021, <https://www.flipbuilder.com/flip-pdf-pro/>.

²⁵ Julhadi, *Hasil Belajar Peserta Didik Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2021), hal.48.

²⁶ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran*. hal.11

pengetahuan, keterampilan, perilaku dan nilai dalam mengambil keputusan.

2. Secara operasional

- a. Berkembang pesatnya teknologi saat ini sebagai pendidik milenial dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaannya. Saat ini sudah banyak sekali pembelajaran berbasis internet, adanya internet memudahkan dalam mengakses segala hal terkait penunjang pendidikan. Penelitian ini mengembangkan produk e-modul berbasis *Flip PDF Professional*. Software yang memudahkan para guru untuk menjalankan proses pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Media atau bahan ajar pembelajaran tidak cukup jika hanya mengandalkan buku teks cetak. Untuk menjelaskan istilah atau pembahasan yang abstrak media tersebut hadir guna mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu *Flip PDF Professional* juga memudahkan mengadakan evaluasi pembelajaran peserta didik.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan laporan penelitian memuat isi yang menggambarkan alur bahasan, agar memberi kemudahan kepada pembaca laporan. Sistematika pembahasan pada riset ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bab awal skripsi ini mencakup : lembar cover skripsi, lembar judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian, lembar motto, lembar persembahan, lembar kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, daftar gambar dan abstrak.

2. Bagian Inti

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini mencakup: Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Hipotesis Penelitian, Kegunaan Penelitian, Penegasan Istilah, Sistematika Pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini mencakup : Deskripsi Teori, Kerangka Berfikir, Hipotesis, Penelitian Terdahulu.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini mencakup: Metode Penelitian Tahap I, Metode Penelitian Tahap II

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini mencakup : Penyajian Hasil Penelitian dan Pengembangan, Penyajian Data Uji Coba, Revisi Produk, Uji Coba Lapangan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini mencakup : Kesimpulan dan Saran

3. Bagian Akhir

Padabagian ini mencakup daftar rujukan dan lampiran-lampiran yang menyangkut penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.