

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Pembelajaran Interaktif

Menurut Rohmalina Wahab strategi 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 begitu juga siswa dengan sumber pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan belajar. Pembelajaran interaktif juga terdapat proses pembelajaran yang melibatkan siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau antara siswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi memungkinkan kemampuan siswa akan berkembang dari segi mental dan intelektual.²⁷

b. Langkah-langkah Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif

Menurut Mulyanta dan Marlon Leong langkah-langkah praktik pembelajaran interaktif yaitu :

1) Kegiatan Awal

Tahap awal yang perlu dilakukan oleh seorang guru sebagai fasilitator adalah mempersiapkan kondisi siswa dan lingkungan pembelajaran agar semua peserta didik dalam kondisi siap dan termotivasi, agar saat pembelajaran berlangsung seluruh siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga tercapainya hasil pembelajaran yang memuaskan dan berkualitas.

2) Kegiatan Inti

Pada bagian kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa agar berperan aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi

²⁷ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016). hal.179

prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir memuat refleksi dan kesimpulan materi yang telah dipelajari. Sebelumnya memilih satu atau beberapa orang siswa sebagai perwakilan kelompok untuk menyajikan jawabannya, sedangkan kelompok lain diminta memberikan tanggapan.²⁸

Menurut Komara E, dalam bukunya belajar dan pembelajaran interaktif adapun langkah-langkah praktik pembelajaran interaktif sebagai berikut :

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran, menentukan tujuan yang jelas yang dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas keberhasilan proses pembelajaran. suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil ketika siswa mampu mencapai tujuan secara optimal.
- 2) Persiapan guru. Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk mampu memotivasi siswa supaya mempunyai minat belajar. Guru harus mampu mengolah siswa dan mempunyai daya aktivitas yang tinggi dalam menciptakan keberhasilan dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat mentransformasikan ilmu pengetahuan dan memotivasi siswa dalam belajar, yang akhirnya siswa bisa selalu aktif dalam melibatkan dirinya saat mengikuti pembelajaran.
- 3) Persiapan kelas. Siswa maupun kelas harus sudah dipersiapkan untuk menerima pelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran tertentu.
- 4) Langkah penyajian dan pemanfaatan strategi. Pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan strategi pembelajaran.

²⁸ Marlon Leong Mulyanta, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif-Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009).hal.4

- 5) Langkah kegiatan belajar siswa. pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan strategi pengajaran.
- 6) Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi sampai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh strategi sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.²⁹

Dari beberapa pendapat diatas mengenai langkah-langkah praktik pembelajaran interaktif , guru berperan penting karena guru akan berperan aktif dalam pembelajaran, demi tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Manfaat Pembelajaran Interaktif

Menurut Sudjana dan Rivai yang dikutip oleh Arsyad dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran* manfaat strategi pembelajaran interaktif antara lain:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa.
- 3) Strategi mengajar akan lebih bervariasi dan tidak membosankan.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar³⁰

d. Karakteristik Pembelajaran Interaktif

Menurut Suparman, pembelajaran interaktif memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Adanya variasi kegiatan kelompok, dan perseorangan
- 2) Keterlibatan mental (pikiran, perasaan) siswa tinggi
- 3) Guruberperan sebagai fasilitator, narasumber, dan manajer kelas yang demokratis

²⁹ Endang Komara, *Belajar Dan Pembelajaran Interaktif* (Bandung: PT Refika Aditama, 2014).hal.12

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. Asfah Rahman (Jakarta: Rajawali Press, 2014).hal.28

- 4) Menerapkan pola komunikasi banyak arah
- 5) Suasana kelas yang fleksibel, demokratis, menantang, dan tetap terkendali oleh tujuan

Menurut Munir interaktif memiliki karakteristik yang merupakan:

- 1) Menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik
- 2) Memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran
- 3) Memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran³¹

2. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Kementerian Pendidikan memberikan beberapa definisi mengenai pengertian bahan ajar, seperti berikut³²:

- 1) Bahan ajar adalah suatu instrumen berupa suatu data, fakta atau informasi serta buku ajar yang dibutuhkan seorang pendidik untuk merencanakan serta melaksanakan penelitian dan edukasi.
- 2) Bahan ajar merupakan berbagai macam buku teks yang dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pendidikan disekolahan.
- 3) Bahan ajar dapat berbentuk tulis maupun bahan non tulis.
- 4) Bahan ajar gabungan dari beberapa pokok bahasan yang dirancang secara teratur dan sistematis berupa materi tertulis dan non tertulis bertujuan agar kondisi belajar siswa menjadi lebih efektif.

Nasional Centre for Competency Based Training 2007 dalam Prastowo mengatakan kalau bahan ajar merupakan seluruh wujud materi yang bisa menolong pengajar ketika menjalankan pengajaran di kelas. Bahan ajar ialah kumpulan modul yang disusun secara sistematis baik dalam wujud tertulis ataupun tidak tertulis untuk menghasilkan

³¹ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, 2008.hal.235

³² Departemen Pendidikan Nasional, "Panduan Pengembangan Bahan Ajar" (2008).

lingkungan untuk siswa dalam belajar.³³ Anindya mengatakan bahwa bahan ajar ialah keseluruhan isi kurikulum dan harus dikuasai oleh siswa berdasarkan kemampuan dasarnya agar dapat memenuhi standar kemampuan setiap mata pelajaran pada satuan pendidikan tertentu.³⁴

b. Tujuan dan Manfaat Pembuatan Bahan Ajar

Beberapa tujuan dan manfaat penggunaan bahan pembelajaran dalam pembelajaran ialah :

- 1) Menyajikan materi ajar yang selaras dengan kurikulum dan dengan memikirkan keperluan partisipan siswa agar bahan ajar cocok ciri partisipan didik serta area ataupun area sosialnya.
- 2) Bagi guru, keunggulan yang dimiliki bahan ajar salah satunya ialah referensi belajar yang diperoleh tidak lagi bergantung pada buku cetak, tetapi berdasarkan persyaratan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa. Selain itu, berbagai referensi digunakan untuk mengembangkan bahan ajar guna memperluas wawasan pengetahuan dan memperluas wawasan guru dalam bahan ajar menulis. Guru dapat meningkatkan nilai kredit dengan menulis sebuah buku dan menerbitkannya.
- 3) Untuk siswa, keuntungannya merupakan aktivitas pendidikan jadi lebih menarik, berkesempatan belajar mandiri serta menurunkan ketergantungan pada keberadaan guru, dan memudahkan menekuni tiap keahlian yang wajib dipahami.

Menurut Depdiknas menyebutkan bahan ajar disusun dengan tujuan :

- 1) Mencermati kebutuhan siswa dengan menyajikan bahan ajar yang cocok dengan kurikulum.
- 2) Mendukung siswa mendapatkan buku teks alternatif, karena terkadang sulit mendapatkan buku teks
- 3) Mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran

³³ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015).hal.16

³⁴ Anindya Fajarini, *Membongkar Rahasia Pengembangan Bahan Ajar IPS* (Jember: GEMA Press, 2018). hal.2

Kementerian Pendidikan menyatakan bahwa apabila guru mengembangkan bahan ajar sendiri, banyak utilitas yang didapat, ialah:

- 1) Pengajar mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan mendapatkan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi siswa
- 2) Bukan hanya mengandalkan bahan ajar cetak yang biasanya sukar didapat.
- 3) Melakukan penyempurnaan dengan mengembangkan bahan ajar akan memperbanyak referensi sumber belajar
- 4) Menambah pengalaman dan meningkatkan wawasan guru dalam mengembangkan dan menulis buku ajar.
- 5) Buku ajar membantu guru dan siswa berkomunikasi lebih efektif karena siswa akan lebih percaya pada guru mereka.

c. Unsur-unsur Bahan Ajar

Ada sejumlah unsur bahan ajar yang hendak dipenuhi pada pembuatan bahan ajar menurut Prastowo adalah sebagai berikut :

1) Petunjuk belajar

Unsur ini ditujukan untuk pendidik dan siswa. Di dalamnya menjelaskan bagaimanakah pengajar seharusnya menyampaikan materi pada anak didik dan aturan siswa seharusnya memahami materi dalam buku teks.

2) Kompetensi yang akan dicapai

Sebagai pendidik hendak menuliskan dan menjelaskan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator perolehan evaluasi hasil belajar dalam bahan ajar yang hendak dikuasai siswa.

3) Informasi pendukung

Masukkan berbagai fakta atau berita lain yang sesuai dengan tema pembelajaran untuk dapat melengkapi buku teks agar siswa sedikit lebih gampang dalam menguasai pengetahuan yang sudah diajarkan serta yang sudah dipelajari. Pengetahuan siswa akan lebih komprehensif.

4) Latihan-latihan

Unsur ini berupa bentuk penyaluran yang ditujukan untuk peserta didik, bertujuan dalam melatih penguasaan pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran.

5) Portofolio atau lembar kerja

portofolio atau LKS adalah selembar kertas atau lembaran-lembaran yang memuat banyak langkah prosedural tentang bagaimana melaksanakan kegiatan atau kegiatan tertentu yang berkaitan dengan praktek yang harus dilakukan siswa.

6) Evaluasi

Penilaian adalah bagian dari evaluasi. Pada elemen penilaian ini banyak pertanyaan yang akan diajukan kepada siswa untuk mengukur kemampuannya dan mengukur berhasilnya penguasaan materi setelah mengikuti proses pembelajaran.³⁵

d. Macam-macam Bahan Ajar

1) Berdasarkan Bentuk Bahan Ajar

Bahan ajar dari segi bentuknya menurut Abdul Majid di kelompokkan dalam empat kelompok, yaitu:

- a) Bahan ajar cetak seperti handout, buku, modul, LKS, brosur, foto / gambar
- b) Bahan ajar berbasis audio, misalnya kaset, radio, CD audio.
- c) Materi audiovisual, misalnya, video CD, film, orang/narasumber
- d) Bahan ajar interaktif, seperti CD-ROM interaktif

2) Berdasarkan Cara Kerjanya

Bahan ajar berdasarkan cara kerjanya menurut Prastowo, bahan ajar dikelompokkan 5 kelompok :

a) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan

Buku ajar ini merupakan bahan pembelajaran tanpa membutuhkan perangkat proyektor untuk memproyeksikan

³⁵ Indri Lestari, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Dengan Memanfaatkan Geogebra Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep," *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2018). hal.26-36

isinya. Memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara langsung melalui membaca, menonton dan mengamati. Seperti foto, diagram, tampilan, model, dan lainnya.

b) Bahan ajar yang diproyeksikan

Buku ajar yang diproyeksi merupakan bahan pembelajaran yang membutuhkan proyektor untuk digunakan dan dipelajari. Contohnya termasuk tayangan *slide*, film, *Overhead Transparency* (OHP), dan proyeksi komputer.

Bahan ajar yang diproyeksikan merupakan bahan pembelajaran yang membutuhkan proyektor sehingga dapat digunakan dan dipelajari. Seperti *slide*, film, *Overhead Transparency* (OHP) dan proyeksi komputer.

c) Bahan ajar audio

Bahan pembelajaran berbasis audio merupakan bahan pembelajaran berbentuk sinyal audio yang direkam menggunakan media perekam. Memakai bahan ajar berbasis audio kita membutuhkan media player, seperti *tape recorder*, CD, VD, multimedia player. Seperti kaset, CD, *flash drive*, dan lain sebagainya.

d) Bahan ajar video

Bahan pembelajaran ini membutuhkan pendukung median lain, biasanya dalam bentuk pemutar kaset video, DVD, dan lain sebagainya. Bahan pembelajaran berupa video ini sedikit menyerupai seperti buku teks audio, maka diperlukan alat perekam. Tetapi, perbedaan di buku teks terletak pada gambarnya. Oleh karena itu, saat bahan ajar digunakan akan menampilkan suara dan gambar, seperti video atau film.

e) Bahan Ajar Berbasis komputer

Bahan pembelajaran berbasis komputer adalah semua ragam buku teks bukan cetak yang memerlukan bantuan komputer untuk menampilkan materi yang perlu dipelajari. Misalnya, instruksi yang dimediasi komputer, dan multimedia atau *hypermedia* berbasis komputer.

3) Berdasarkan Sifatnya

Menurut Prastowo dilihat dari segi sifatnya, bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi 4 yaitu :

- a) Bahan ajar cetak, seperti buku, brosur(pamflet), lembar kerja siswa, buletin, dan lain sebagainya
- b) Bahan ajar berteknologi, misalnya slide *powerpoint* , video, flim, video tutorial, video interaktif, multimedia, dan tutorial berbasis komputer.
- c) Bahan ajar yang dipakai dalam latihan atau penelitian, seperti formulir mengamati(observasi), formulir *interview* (wawancara) , dan lainnya
- d) Bahan ajar yang bermanfaat untuk berinteraksi antar manusia, apalagi yang digunakan untuk kepentingan pendidikan jarak jauh, seperti zoom, *video conference*, dan lain sebagainya.

e. **Bahan Ajar Interaktif**

Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar aktif. Kata interaktif itu sendiri memiliki arti sama-sama membuat aksi atau adanya keterkaitan timbal balik yang saling aktif. Bahan ajar interaktif bahan ajar yang didesain agar para siswa bisa semakin aktif dengan disediakan bahan ajar yang sudah didesain supaya bisa melaksanakan perintah balik kepada pengguna ataupun peserta didik untuk melaksanakan aktivitas sehingga siswa ikut serta saling berpartisipasi dengan bahan pembelajaran yang tengah dialami.

Ditjen Dikdasmenum mengatakan bahwa saat mengembangkan bahan ajar yang bersifat interaktif memerlukan pengetahuan dan keterampilan yang cukup, yang terpenting mengetahui cara mengoperasikan perangkat yang biasanya disajikan dalam bentuk CD, seperti komputer, kamera, camcorder, dan kamera video. Artinya bahan pembelajaran yang interaktif adalah suatu bahan ajar yang memadukan berbagai multimedia antara lain audio, video

teks, atau grafik interaktif yang dikemas kedalam satu media. Maka dari itu, terdapat interaksi antara bahan ajar dan siswa.³⁶

Pengertian tersebut sejalan dengan Prastowo dalam Jamilah dkk, mengatakan pengertian bahan ajar yang bersifat interaktif merupakan bahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai media pembelajaran interaktif dengan audio, teks, video dan grafik untuk mengontrol perintah. Kesimpulannya bahwa bahan ajar interaktif termasuk dalam bahan ajar yang dirancang agar pengguna aktif dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dirancang dengan memadukan audio, video, teks dan grafik yang dikemas dalam suatu materi pembelajaran, yang dapat menciptakan timbal balik antara siswa dan guru atau satu sama lain.

Bahan ajar interaktif sangat dan perlu diterapkan dalam pembelajaran untuk mendukung pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang berpusat pada kegiatan siswa sebagaimana yang diinginkan dalam Kurikulum nasional.³⁷

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Media merupakan perantara (وسائل) atau penyampai pesan dari pengirim pesan ke penerima. Menurut Gerlach & Ely dari Arsyad, media berarti suatu kejadian, materi maupun manusia, yang merupakan syarat bagi anak didik dalam mendapatkan wawasan, skill atau sikap.³⁸ Informasi ini dapat berupa informasi apapun yang mengandung pendidikan, politik, teknologi atau informasi. *Association for Educational Communications and Technology* (AECT, 1979) mengatakan Media

³⁶ Nur Jamilah, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif 'POST' Dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi Untuk Siswa Kelas X SMA," *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 3, no. 1 (2020): 14–23.

³⁷ Situmorang, Sitorus, and situmorang, "Pengembangan Bahan Ajar Kimia SMA/MA Inovatif Dan Interaktif Berbasis Multimedia.," hal.534

³⁸ Arsyad, *Media Pembelajaran*. hal.3

adalah seluruh hal dan metode dalam penyajian informasi.³⁹ Maka dari itu kesimpulannya adalah bahwa media ialah sesuatu yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan secara umum, terutama tujuan pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran, sebagai seluruh bentuk alat komunikasi fisik berbentuk fitur keras serta lunak, berupa bagian kecil dari teknologi pendidikan yang wajib diciptakan(dirancang serta dikembangkan), digunakan serta dikelola (dievaluasi) dalam memenuhi kebutuhan pendidikan guna menggapai tujuan pendidikan agar pembelajaran lebih efektif serta efisien.⁴⁰ Sanaky mendefinisikan media pembelajaran merupakan instrumen fungsional yang bisa digunakan untuk mengirimkan berbagai informasi terkait pembelajaran. Media ajar diartikan juga sebagai alat yang bisa dimanfaatkan dalam menguraikan beberapa konten yang sulit dijelaskan dalam RPP secara keseluruhan. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan media yang bisa dimanfaatkan sebagai media pokok dalam menunjang seluruh kegiatan pembelajaran, atau hanya menjadi penyempurna atau pelengkap saja.

Calon guru dan guru sebaiknya mempelajari keterkaitan antara media dan pembelajaran. Pendidik harus memahami media mana yang cocok untuk pembelajaran di kelas dengan melihat kemampuan peserta didik. Dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh bentuk serta fasilitas penyampaian informasi yang diciptakan ataupun digunakan menurut teori pendidikan, serta bisa digunakan untuk kepentingan tujuan pendidikan menyampaikan informasi, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa, sehingga bisa mendorong motivasi belajar, agar lebih terorganisir.⁴¹

³⁹ Suryani, Setiawan, and Putra, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*.Op.cit, hal.2

⁴⁰ Arsyad, *Media Pembelajaran*.Op.cit, hal.2-7

⁴¹ Suryani, Setiawan, and Putra, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*.Op.cit, hal.4-5

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Azhar fungsi media mencakup fungsi sematik, manipulative, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis.

1) Fungsi Sematik

Sematik berhubungan melalui arti suatu kata atau istilah. Istilah dan simbol sering muncul dalam berbagai topik, terutama kimia, fisika, dan matematika. Simbol, terminologi, ciri-ciri objek, kaitan antara ide, teknik, dan sebagainya yang dituturkan secara verbal yang bisa menyebabkan siswa menangkap pemahaman yang kurang tepat tentang terminologi. Oleh karena itu, diperlukan media dalam memecahkan permasalahan komunikasi yang sulit. Media pembelajaran mempunyai fungsi semantik, artinya media pembelajaran dapat mengungkapkan gagasane tertentu dan mengemukakan informasi yang jelas, sehingga pengetahuan dan pengalaman belajar menjadi semakin jelas dan tidak sukar dipahami.

2) Fungsi Manipulatif

Media memiliki tugas manipulasi yaitu dapat memanipulasi objek dan kejadian sesuai dengan kondisi, kejadian, tujuan dan maksud. Manipulasi juga diartikan dengan berbagai ide dalam menggambarkan objek yang sulit dijangkau atau belum bisa dilihat secara langsung.

3) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif merupakan peranan media dalam menangkap, menaruh, serta menunjukkan kembali objek ataupun peristiwa yang telah lama terjalin. Dengan media pembelajaran siswa bisa mengenali peristiwa yang tidak berlangsung pada saat pembelajaran berlangsung.

4) Fungsi Distributif

Fungsi distributif media ialah terikat dengan keterampilan media menangani batas- batas ruang serta waktu, dan menangani keterbatasan indriawi manusia.

5) Fungsi Sosiokultural

Media pendidikan mempunyai fungsi sosiokultural, ialah untuk mengakomodasi perbezaan sosiokultural yang terdapat antara partisipan didik. Disini media pula bisa berperan dalam menanamkan nilai-nilai toleransi serta keharmonisan terpaut sosiokultural.

6) Fungsi Psikologis

Dari perspektif psikologi, media pembelajaran mempunyai fungsi-fungsi yaitu

- a) Fungsi atensi, peran media pembelajaran dalam memikat ketertarikan siswa
- b) Fungsi afektif, peran media pembelajaran untuk merangsang, emosi, keterbukaan dan perlawanan terhadap belajar siswa
- c) Fungsi kognitif, peran media pembelajaran dapat menyajikan pengetahuan dan wawasan baru
- d) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran membantu siswa dalam memahami teks agar serta mampu mengorganisasikan informasi agar memudahkan mengingatnya kembali
- e) Fungsi psikomotorik, peran media dalam mendukung siswa memperoleh skill atau keterampilan motorik, seperti tersedianya laboratorium.⁴²

Keuntungan media pembelajaran untuk guru dan siswa adalah sebagai berikut

- 1) Kegunaan media pembelajaran untuk guru
 - a) Mendukung serta memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar
 - b) Tersedia tatacara sistematis dalam arahan dan rangkaian pengajaran.
 - c) Mendukung kecermatan dan ketelitian penyajian topik
 - d) Menunjang materi yang lebih spesifik, khususnya topik yang masih abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain

⁴² Rohani, *DIKTAT Media Pembelajaran* (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019).hal.22

- e) Banyak model dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan
 - f) Ciptakan kondisi belajar yang mengasyikkan dan bebas stres
 - g) Membantu meningkatkan kegunaan waktu dengan menyajikan informasi inti secara sistematis dan mudah dikomunikasikan
- 2) Kegunaan media pembelajaran untuk siswa
- a) Menumbuhkan keingin tahuan belajar
 - b) Mendorong siswa agar dapat belajar bersama di kelas ataupun belajar secara mandiri
 - c) Memudahkan siswa dalam mempelajari dan menguasai topik yang diperkenalkan secara terstruktur dengan menggunakan media
 - d) Menyajikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, agar siswa lebih terpusat pada pembelajaran
 - e) Melalui berbagai media yang ditampilkan, siswa disadarkan akan penentuan pemilihan media pembelajaran terbaik dalam pembelajaran

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa spesifikasi, antara lain:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu:
 - a) Media auditif merupakan media dari suara, misalnya CD/DVD, MP3, dan radio
 - b) Media visual merupakan media yang menampilkan suatu gambar yang bisa dilihat tanpa ada suara, seperti gambar, poster dan segala bentuk bahan cetakan lainnya
 - c) Media audiovisual merupakan media yang menampilkan elemen gambar dan suara, seperti video animasi
- 2) Media dari segi kemampuan jangkauannya, media pembelajaran dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu:
 - a) Media mempunyai kemampuan meliputi yang meluas dan teratur atau sistematis seperti halnya radio dan televisi.

- b) Media yang memiliki keterbatasan kemampuan dalam meliput karena keterbatasan ruang dan waktu seperti video, flim, slide
- 3) Dilihat dari metode atau tatacara penggunaannya, media pembelajaran dikelompokkan 2 bagian, yaitu:
 - a) Media proyeksi merupakan salah satu media yang memerlukan dorongan proyeksi ketika menunjukkan siaran. Tanpa dorongan proyeksi, media tidak akan berfungsi ataupun belum bisa digunakan.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan, semacam foto, gambar, siaran, serta lain- lain.⁴³

Dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow(1990) media pembelajaran dikelompokkan 2 kategori yaitu:

- 1) Media Tradisional
 - a) Visualisasi diam yang diproyeksikan menggunakan proyeksi *opaque*, *proyeksi overhead*, *slides*, *filmstrips*
 - b) Visualisasi yang tak diproyeksikan seperti gambar,foto, grafik. Poster
 - c) Audio,
 - d) menampilkan multimedia menggunakan slide bersuara atau multi image
 - e) Visualisasi dinamis yang diproyeksikan seperti flim, dan televisi
 - f) Cetak, seperti buku teks, majalah, modul dan workbook
 - g) Game seperti kuis dan teka-teki, simulasi, dan permainan papan
 - h) Realita seperti, model, *specimen*(contoh) dan manipulatif
- 2) Media Teknologi Mutakhir
 - a) Media berbasis telekomunikasi, seperti *e-learning*, pembelajaran jarak jauh.

⁴³ Hisbiyatul Sumiharsono, Rudy; Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2018). hal.32-33

- b) Media berbasis *mikroprosesor*, seperti instruksi berbantuan komputer, permainan komputer, sistem tutor cerdas, interaktif, *hypermedia*, compact (*video disc*).

Jenis-jenis media menurut Taksonomi Leshin dan kawan-kawan 1992 (dalam Arsyad) yaitu:

1) Media Berbasis Manusia

Media yang dijalankan manusia adalah salah satu media yang sudah lama dimanfaatkan untuk menyampaikan dan mengirim pesan atau kabar. Pengaruh faktor manusia memandu proses pembelajaran di bawah bimbingan, dan menganalisis dari waktu ke waktu untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Media pembelajaran menurut Socrates adalah:

- a) Mengidentifikasi pertanyaan heuristik dan mintalah siswa untuk berbagi, menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis pekerjaan / pekerjaan mereka.
- b) Pendidik dapat dimulai dengan pembelajaran diskusi kelompok besar dan kecil sebagai diskusi eksplorasi. Siswa dapat dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membahas masalah dengan mengutarakan ide yang dimiliki ketika pembelajaran bersama kelompok.
- c) Menentukan apakah siswa harus bekerjasama dalam kelompok atau mengerjakan secara individu atau mandiri.

2) Media Berbasis Cetakan

Bahan ajar berupa media cetak yang banyak ditemukan seperti buku cetak, modul, jurnal, dan majalah. Enam hal yang perlu diperhatikan saat mendesain bahan ajar berbasis cetak, ialah bahan ajar harus konsistensi atau ajek, terstruktur, terorganisir, memiliki daya tarik, ukuran font, dan penggunaan *white space*. Desain pembelajaran hendaknya mengupayakan agar materi media berbasis teks menjadi interaktif. Ada beberapa petunjuk untuk membantu dalam mempersiapkan media interaktif berbasis teks.

- a) Mempersiapkan latihan berdasarkan kebutuhan siswa.

- b) Mempertimbangkan hasil analisis tanggapan siswa. Bagaimana siswa dapat menjawab soal atau melakukan latihan memberikan waktu untuk menyelesaikan latihan, menyiapkan contoh, atau membuat saran sumber bacaan lainnya.
- c) Mempersiapkan siswa untuk belajar dengan tenaga yang dimiliki dan kecepatan mereka sendiri. Keberhasilan penggunaan media berbasis teks dalam menyajikan materi sangat bergantung pada kesempatan siswa untuk belajar sesuai dengan kemahiranya.
- d) Menggunakan berbagai tes dan penilaian, misalnya pemecahan studi kasus, mengadakan kompetisi atau simulasi.

3) Media Berbasis Visual

Media visual memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media visual dapat meningkatkan pemahaman, meningkatkan daya ingat dan meningkatkan minat belajar siswa, serta dapat memberikan penghubung antara isi topik dan dunia nyata.⁴⁴ Secara garis besar, elemen pada media berbasis visual terdiri dari tekstur, warna, bentuk dan garis. Dalam membangun daya tarik dan menghasilkan respon emosional, perlu adanya penekanan pada penambahan warna.⁴⁵ Menurut Arsyad media visual bisa berupa :

- a) Gambar representasi, mirip seperti gambar, kanvas, atau gambar yang menunjukkan sesuatu.
- b) Grafik atau diagram yang menggambarkan hubungan antara ide atau konsep, organisasi dan desain substansi material.
- c) Peta yang menunjukkan hubungan spasial antar komponen dalam materi.
- d) Ilustrasi seperti tabel, diagram, atau hubungan antara sekumpulan gambar atau angka.

⁴⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran*.Op.cit, hal.89

⁴⁵ Sumiharsono, Rudy ; Hasanah, *Media Pembelajaran*.Op.cit, hal.24

4) Media Berbasis Audio-Visual

Media visual yang dikombinasikan dengan pemanfaatan suara membutuhkan kerja ekstra untuk memproduksinya. Salah satu tugas penting yang dibutuhkan untuk memproduksi media audiovisual adalah pembuatan naskah terlebih dahulu dan ringkasan plot yang membutuhkan banyak persiapan, rencana dan eksplorasi. Teknologi audiovisual adalah cara menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menghasilkan atau mengirimkan materi untuk mengirimkan pesan audiovisual. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011) karakteristik media berbasis audio-visual sebagai berikut:

- a) Bersifat linear.
- b) Menyajikan visualisasi yang dinamis.
- c) Digunakan dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- d) Merupakan representasi fisik dari ide-ide asli atau abstrak.
- e) Dikembangkan berdasarkan prinsip behaviorisme dan psikologi kognitif.
- f) Biasanya memfokuskan pada guru, siswa kurang terlibat dan kurang interaktif.

5) Media Berbasis Komputer

Komputer saat ini merupakan salah satu teknologi pendidikan dengan fungsi yang berbeda di bidang pendidikan dan pelatihan. Peran komputer sebagai asisten belajar berbantuan, kegunaannya untuk memberikan informasi tentang materi pelajaran dan pelatihan.⁴⁶ Teknologi berbasis komputer adalah cara untuk mengirimkan dan menyampaikan materi dengan memanfaatkan sumberdaya berbasis digital. Media berbasis komputer menurut Kustandi dan Sutjipto 2011 (dalam Nunuk) memiliki karakteristik sebagai berikut.

⁴⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran*. Op.cit, hal.93

- a) Dapat digunakan secara acak, tidak berurutan atau linier.
- b) Dapat digunakan sesuai keinginan siswa, atau sesuai keinginan perancang atau pengembang desain.
- c) Kreatifitas diperkenalkan dalam gaya kata-kata, gambar, simbol dan grafik abstrak.
- d) Prinsip ilmu kognitif pengembangan media.
- e) Pembelajaran berfokus pada siswa dan melibatkan

d. Prinsip Penggunaan Media

Dalam mewujudkan kondisi belajar yang lebih baik perlu melakukan suatu pendekatan yaitu melakukan pemanfaatan media dalam pembelajaran. Tentunya agar tidak terjadi penyimpangan dari tujuan pembelajaran harus berpegang teguh pada kaidah pemanfaatan medi ajar. Berikut prinsip-prinsip yang dijelaskan oleh Miarso sebagai pakar teknologi pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak ada media yang terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap jenis media pasti memiliki kekurangan dan kelebihan. Maka dari itu, kombinasi dari setidaknya dua media akan lebih membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Pemanfaatan media pembelajaran selalu memperhatikan kesesuaian antara karakteristik media dengan tema yang dikemukakan.
- 3) Pemanfaatan media hendaknya disesuaikan dengan jenis latihan pembelajaran yang dilakukan, seperti pembelajaran secara klasikal, pembelajaran berkelompok, pembelajaran individu atau mandiri.
- 4) pemanfaatan media harus diimbangi dengan perencanaan yang matang, seperti dipersiapkannya segala perlengkapan yang akan diperlukan sebelum siswa masuk ke dalam kelas dan sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran.
- 5) Sebelum menggunakan media pembelajaran, siswa perlu dipersiapkan agar dapat mengalihkan perhatiannya pada hal-hal penting ketika berbicara melalui media langsung.

- 6) Usahakan menggunakan media agar siswa selalu terlibat aktif.⁴⁷

Sementara itu, menurut Sudjana, ia mengemukakan beberapa prinsip yang harus diperhatikan ketika memilih dan menggunakan media pembelajaran yaitu

- 1) Menentukan jenis media yang tepat, mengandung arti bahwa pendidik harus terlebih dahulu memilih media mana yang sesuai dengan tujuan dan mata pelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Topik yang ditentukan harus tepat dan sesuai, artinya perlu mempertimbangkan pemanfaatan media berdasarkan kemampuan / kedewasaan siswa.
- 3) Pemberian media yang tepat mengandung makna bahwa strategi dan teknik pemanfaatan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan sasaran, materi, strategi, waktu dan strategi yang berlaku.
- 4) Letakkan atau tunjukkan media pada waktu, tempat, dan keadaan yang tepat. Artinya, sejauh pemanfaatan media pembelajaran, jelas tidak akan ditampilkan terus-menerus.

Menurut Sanjaya penjabaran yang lebih detail mengenai prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik dalam menggunakan media harus tepat dan sesuai dalam mencapai target pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai sarana hiburan, atau tidak hanya dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi dapat sangat mendukung siswa dalam belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pembelajaran memiliki keunikan dan kerumitannya masing-masing. Media yang digunakan harus sesuai dengan kerumitan materi pembelajaran.

⁴⁷ Suryani, Setiawan, and Putra, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*.Op.cit, hal.32-33.

Misalnya, untuk menunjukkan perkembangan populasi siswa di Indonesia, pengajar perlu membuat grafik yang mencerminkan perkembangan ini.

- 3) Pendidik harus memilih media pembelajaran yang sesuai dengan mempertimbangkan minat, kebutuhan, dan keadaan siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan guru harus fokus pada setiap kapasitas dan gaya yang berbeda tersebut.
- 4) Media yang digunakan harus fokus pada efektivitas dan efisiensinya. Media yang membutuhkan perangkat keras yang mahal mungkin tidak dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Begitu juga, media yang sangat sederhana bisa lebih berharga. Setiap media yang didesain oleh guru perlu memperhatikan keefektifan penggunaannya yaitu peserta didik.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan operasional guru. guru harus terlebih dahulu mempelajari cara kerja medianya. Hal ini perlu digaris bawahi, karena para pendidik sering melakukan kesalahan pada prinsipnya ketika menggunakan media pembelajaran yang akhirnya akan membingungkan siswa, atau bahkan mempersulit.

4. Modul Elektronik

a. Pengertian Modul Elektronik

Modul pada dasarnya merupakan bahan ajar yang mudah dipahami yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, sehingga mereka mampu belajar dengan mandiri tanpa bantuan atau bimbingan pendidik. Dengan menggunakan bahan ajar modul, siswa juga dapat menaksir penguasaan materi yang didiskusikan di setiap unit modul. Begitu pula sebaliknya, jika siswa tidak menguasai materi tersebut, mereka akan mengulang dan belajar lagi.⁴⁸

Menurut Darmiyatun Modul adalah buku teks atau bacaan yang dirancang secara sistematis sesuai dengan mata pelajaran tertentu dan dikemas dalam satuan pembelajaran terkecil,

⁴⁸ Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*.Op.cit,hlm.106

sehingga layak untuk digunakan secara mandiri satuan waktu tertentu, sehingga siswa dapat mampu menguasai kemampuan yang akan diajarkan..⁴⁹ Berdasarkan beberapa pengertian modul, modul pembelajaran merupakan suatu bentuk bahan ajar yang dikemas secara sistematis dan menarik sehingga mudah dipelajari secara mandiri.

Menurut Dede modul elektronik merupakan jenis materi ajar yang direncanakan secara sistematis pada kurikulum tertentu, dikemas dalam satuan waktu tertentu, kemudian ditampilkan dengan menggunakan gadget elektronik (seperti PC atau android). Modul elektronik merupakan bagian dari e-learning berbasis elektronik yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya gadget elektronik seperti yang diungkapkan Nurma. Modul elektronik cenderung dianggap sebagai sekumpulan media pembelajaran digital atau non-cetak yang diatur dalam suatu sistem pembelajaran mandiri.⁵⁰

b. Karakteristik Modul

1) Self Instruction

Peserta didik diberikan modul agar mampu mengeksplor dan bisa belajar sendiri dan tidak bersandar pada pihak lain . Peserta didik dianggap mampu belajar mandiri dengan memperoleh sedikit bantuan dari pihak guru. Maka dari itu modul harus memenuhi karakter sebagai berikut :

- a) Tertuliskan dengan jelas tujuan pembelajaran, dapat menggambarkan perolehan standar kompetensi dan kemampuan dasar.
- b) Tertuliskan materi pembelajaran yang disusun dan dikemas pada satuan kegiatan kecil, dengan tujuan agar siswa dapat melakukan pembelajaran dengan tuntas.

⁴⁹ Sitti Fatimah S.Sirate and Risky Ramadhana, "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi," *Inspiratif Pendidikan* 6, no. 2 (2017).

⁵⁰ Moh Fausih and T Danang, "Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan 'Instalasi Jaringan Lan (Local Area Network)' Untuk Siswa Kelas Xi Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di Smk Negeri 1 Labang Bangkalan Madura," *Jurnal UNESA* 01, no. 01 (2015): 1–9, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/10375>.

- c) Dalam penyajian materi terdapat beberapa contoh atau ilustrasi untuk mendukung pembelajaran agar lebih jelas.
- d) Terdapat beberapa latihan soal atau sejenisnya, yang dapat digunakan untuk melihat sejauh mana kemahiran peserta didik.
- e) Kontekstualitas, yaitu bahan pembelajaran yang berkaitan dengan kondisi lingkungan, karakteristik, model evaluasi, dan kegiatan disesuaikan dengan kondisi siswa.
- f) Terdapat ringkasan topik pembelajaran.
- g) Menggunakan bahasa komunikatif dan sederhana.
- h) Terdapat alat evaluasi yang memudahkan siswa untuk melakukan evaluasi diri.
- i) Terdapat tindak lanjut pada evaluasi siswa agar siswa dapat memahami tingkat pemahaman materi.
- j) Tersedia informasi tentang rekomendasi sumber dan referensi yang mendukung atau yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

2) *Self Contained*

si modul memuat semua materi, LKS, Evaluasi dari satu kompetensi yang harus dipelajari siswa. Tujuan konsep ini adalah untuk memberikan siswa kesempatan untuk mempelajari materi yang disajikan secara tuntas, karena materi pembelajaran dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh.

3) Berdiri Sendiri (*Stand Alone*)

Modul yang digunakan tidak bergantung pada media lain, juga tidak harus digunakan dengan media lain. Oleh karena itu, modul dapat digunakan sendiri tanpa media lain sebagai pelengkap

4) Adaptif

Modul ini harus mampu beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Modul bersifat adaptif karena dapat beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan juga bersifat fleksibel dan dapat digunakan di berbagai perangkat keras (*hardware*).

5) Bersahabat/Akrab (*User Friendly*)

Modul harus sesuai dengan aturan yang ramah bagi penggunanya. Setiap uraian dan penyajian informasi yang disajikan dapat membantu pembaca, termasuk memberikan pemahaman dan informasi sederhana yang dapat dipahami siswa

5. Flip PDF Professional

a. Pengertian *Flip PDF Professional*

Media interaktif *Flip PDF professional* merupakan media yang bisa dengan mudah memperbanyak berbagai tipe media animasi ke flipbook. Cukup seret serta lepas ataupun klik, langsung bisa memasukkan video YouTube, hyperlink, bacaan animasi, foto, audio, serta Flash ke dalam buku animasi ataupun flipbook. Siapapun bisa dengan gampang membuat buku flip yang luar biasa.⁵¹

Software flip PDF profesional adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengubah PDF menjadi publikasi halaman flipping digital, yang memungkinkan kita membuat konten pembelajaran interaktif dengan berbagai fungsi yang didukung. PDF profesional berbeda dari jenis pdf yang biasanya. Dilihat dari aspek tampilan, *Flip PDF profesional* menampilkan semacam buku elektronik yang bisa dibolak-balik dikala membaca.⁵²

Berdasarkan pada uraian sebelumnya, disimpulkan bahwa, *flip PDF professional* merupakan sejenis *software* yang berguna mengubah catatan PDF, gambar, teks dan rekaman menjadi satu struktur seperti buku. Halaman dapat ditambahkan fungsi editing video, gambar, suara, *hyperlink*, dan objek multimedia lainnya ke halaman untuk membuat halaman buku media semakin interaktif dan menjadi mudah menggunakan *software* ini.

⁵¹ Builder, "Flip PDF Professional for Windows."Op.cit,

⁵² Bagas, "Flip PDF Professional v2.4.8.0 Multilingual Full Version," last modified 2017, accessed April 5, 2021, <http://www.bagas31.download/2017/04/flip-pdf-professional-v2480.html>.

b. Kelebihan *Flip PDF Professional*

- 1) *Interactive publishing*. Dapat menampilkan buku digital yang dengan menambahkan video, link, animasi, dan media lainnya ke dalam flipbook sehingga buku digital menjadi lebih menarik dan interaktif.
- 2) Format *output* yang fleksibel, seperti html untuk meng-upload ke website untuk dilihat online, dapat mendistribusikan buku digital lewat email yang berformat ZIP/EXE, Mac App, dan versi seluler dan *burn* ke CD.
- 3) Ada bermacam template, tema, panorama alam, latar belakang, serta plugin untuk menyesuaikan dengan buku digital yang didesain.
- 4) Buku digital dapat dipadukan dengan berbagai multimedia dan dengan teks atau audio.⁵³

6. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Setiap kegiatan belajar mengajar memiliki tujuan, yaitu hasil belajar, apabila metode pembelajaran yang digunakan sesuai dan motivasi yang diberikan juga sesuai maka akan hasil evaluasi pembelajarannya pun juga akan baik. Menurut Sudjana Hasil belajar adalah kemampuan dan juga keahlian yang diperoleh siswa dari hasil mengikuti pengalaman belajar. Hasil belajar menurut Hasan Alwi, “hasil” mengacu pada sesuatu yang dipegang (dijadikan / diproduksi) melalui kerja keras, dan “belajar” memiliki banyak arti, termasuk setelah melalui proses perubahan pada manusia.⁵⁴ Pada kegiatan pembelajaran, tugas guru bukan hanya menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, guru dituntut untuk berhasil

⁵³ Builder, “Flip PDF Professional for Windows.” accessed April 5, 2021, <https://www.flipbuilder.com/flip-pdf-pro/>

⁵⁴ Muh. Yusuf Mappedasse, “Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar,” *Jurnal Medtek* (2009). hal 1-6.

menyelesaikan tema pengajaran dengan mengevaluasi hasil belajar mengajar.⁵⁵

Slameto (2008) mengatakan hasil belajar diperoleh melalui kerja keras siswa dalam mengikuti kegiatan ajar mengajar yang diukur melalui tes untuk melihat kemajuan dan perkembangan siswa. Kesimpulannya adalah hasil belajar adalah hasil yang didapat siswa dari upayanya dalam rangka menambah informasi, pengetahuan dan pengalaman. Melalui hasil belajar yang diperoleh, siswa dapat mengukur kemampuannya sendiri dan menentukan apa yang harus dilakukannya kedepannya, sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang terbaik.⁵⁶

b. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor adalah sebagai berikut:

- 1) Indikator motivasi dilihat dari seberapa besar usaha yang dilakukan oleh anak dalam mencapai hasil belajar.
- 2) Kecerdasan dini dan pengetahuan profesional anak terhadap materi yang dipelajarinya berarti guru perlu menetapkan tujuan pembelajaran berdasarkan kemampuan intelektual anak dan pencapaian tujuan pembelajaran, perlu menggunakan bahan perseptual, yaitu apa yang sudah dipahami anak digunakan sebagai batu loncatan untuk menguasai pengetahuan baru.
- 3) Adanya kesempatan yang diberikan untuk siswa berarti guru perlu merancang dan mengelola pembelajaran agar anak dapat leluasa mengeksplorasi lingkungannya.

7. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Dalam dokumen kurikulum ilmu pendidikan sosial ataupun yang umumnya disingkat IPS ialah salah satu nama bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar serta menengah ataupun nama

⁵⁵ Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," *JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA* 3 (2015). hal.37

⁵⁶ Anastasia Nandhita Asriningtyas, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD," *JIPMat* 3, no. 1 (2018). hal.24

program studi di jenjang perguruan tinggi yang identik dengan sebutan “*social studies*”. Nama “IPS” ataupun yang diketahui “*social studies*” ialah sebutan hasil persetujuan dari seluruh pakar ataupun ahli di Indonesia pada Seminar Nasional bertema *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. IPS selaku bidang studi di persekolahan, istilah itu kali pertama digunakan pada kurikulum 1975. Mata pelajaran IPS ialah nama mata pelajaran hasil integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, Ekonomi dan ilmu-ilmu sosial lainnya.

b. Karakteristik Pembelajaran IPS

- 1) Ilmu sosial ialah perpaduan antara geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi serta ilmu sosial lainnya, bahkan dalam bidang humaniora, pendidikan, serta agama.
- 2) Standar kompetensi serta kompetensi dasar ilmu sosial berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, dan struktur tersebut dikemas sedemikian rupa sehingga sebagai topik(tema) ataupun bahasan tertentu.
- 3) Standar kompetensi dan keterampilan dasar IPS menggunakan pendekatan lintas disiplin ilmu serta multidisiplin ilmu untuk menghadapi berbagai permasalahan sosial yang muncul dikehidupan masyarakat.
- 4) Standar kompetensi serta keahlian dasar dikaitkan dengan kejadian serta perubahan kehidupan warga dengan prinsip sebab akibat, menyesuaikan diri atau adaptasi serta pengelolaan lingkungan, struktural, proses serta permasalahan sosial, serta perjuangan kelangsungan hidup, semacam pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, Peradilan serta jaminan keamanan.
- 5) Standar kompetensi serta kompetensi dasar IPS memakai 3 dimensi untuk menilai serta memahami segala fenomena sosial serta kehidupan manusia.⁵⁷

⁵⁷ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran*.hal.19

8. Materi IPS Kelas VIII Semester Genap

Berikut ini materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk jenjang SMP/MTs kelas 8 kurikulum 2013 revisi 2017 Semester Genap

BAB III : Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang Pengaruhnya Terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di Indonesia dan ASEAN

Sub Tema 1 : Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang serta Peran Pelaku Ekonomi dalam Suatu Perekonomian

Sub Tema 2 : Perdagangan Antardaerah atau Antarpulau dan Perdagangan Internasional

Sub Tema 3 : Penguatan Ekonomi dan Agrikultur di Indonesia

Sub Tema 4 : Pendistribusian Kembali (Redistribusi) Pendapatan Nasional

BAB IV : Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan

Sub Tema 1 : Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia

Sub Tema 2 : Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan

Sub Tema 3 : Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan

B. Kerangka Berfikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir Peneliti

C. Penelitian Terdahulu

1. Albadrotus Tsaniyah, skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook Maker* Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Wahid Hasyim 01 Dau Malang”. Metode penelitian yang digunakan sama yaitu *Research and Development*. Model penelitian yang digunakannya berbeda yaitu pengembangan menurut Borg & Gall. Instrumen pengumpulan data sama yaitu menggunakan angket yang diberikan kepada validator media, materi, praktisi pembelajaran, serta angket respon peserta didik dan menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest*. *Software* yang dipakai untuk mengembangkan bahan ajar berbeda yaitu *Flipbook Maker*, Persamaannya produk yang dirancang berjenis *flipbook*. Materi yang dikembangkan oleh Albadrotus sama dengan penelitian ini yaitu mata pelajaran IPS, subjeknya berbeda dengan penelitian ini sasarannya adalah kelas VII Mts Wahid Hasyim 01 Dau Malang sedangkan pada penelitian ini sasarannya adalah kelas VIII MtsN 5 Tulungagung.⁵⁸
2. Elok Faiqotul Himmah, skripsi yang berjudul “Pengembangan E-modul Menggunakan *Flip PDF Professional* Pada Materi Suhu dan Kalor”. Metode penelitian yang digunakan sama yaitu *Research and Development*. Model penelitian yang digunakannya berbeda yaitu pengembangan menurut Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. *Software* yang digunakannya selaras dengan penelitian ini yaitu *Flip Pdf Professional* dan bahan ajar yang dikembangkan sama yaitu modul elektronik. Instrumen pada penelitian Elok ada beberapa yang sama yaitu angket. Pada penelitiannya persamannya adalah mengukur tingkat kelayakan media menurut ahli materi, media, praktisi pembelajaran dan respon siswa. sedangkan pada penelitian ini bukan hanya mengukur tingkat kelayakan tetapi juga mengukur tingkat kepraktisan dan efektivitas media ajar. Materi yang dikembangkan Elok adalah materi Kimia yaitu suhu dan kalor hanya mengambil satu pokok bahasan, sedangkan pada

⁵⁸ Albadrotus Tsaniyah, “Pengembangan Media Flipbook Maker Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Wahid Hasyim 01 Dau Malang,” *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018).

penelitian materi yang dikembangkan adalah materi IPS kelas VIII semester genap dalam satu semester. Tempat penelitian Elok dilakukan di tiga sekolah tingkat SMA populasinya peserta didik kelas XI IPA masing-masing sekolah menggunakan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Perbedaan dengan penelitian ini hanya meneliti di satu sekolah pada tingkat SMP.⁵⁹

3. Tiurmala Manurung, skripsi dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Frasa Eksosentris Bahasa Indonesia Menggunakan *Flip PDF Professional* Untuk Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia”. Metode penelitian yang digunakan sama yaitu *Research and Development*. Model penelitian yang digunakannya berbeda yaitu pengembangan menurut Borg & Gall. Subjek penelitiannya adalah mahasiswa sedangkan di riset ini subjeknya siswa kelas VIII. Instrumen pada penelitian Tiurmala sama yaitu wawancara dan kuesioner. *Software* yang digunakannya sama dengan penelitian ini yaitu *Flip Pdf Professional*. Materi yang dikembangkan Tiurmala adalah satu bahasan materi Bahasa Indonesia Frasa Eksosentris sedangkan pada penelitian materi yang dikembangkan adalah materi IPS kelas VIII semester genap dalam satu semester. Pada penelitiannya sama-sama mengukur kevalidan atau kelayakan media yang membedakan dengan penelitian ini adalah selain mengukur kelayakan media juga mengukur tingkat kepraktisan dan efektivitas media ajar.⁶⁰
4. Ririn Dwi Agustin dan Shandi Pratama, jurnal dengan judul “E_modul dengan Pendekatan Saintifik Menggunakan *Flip PDF Professional* pada Materi Persegi dan Persegi Panjang”. Metode penelitian yang digunakan sama yaitu *Research and Development*. Model penelitian yang digunakannya berbeda yaitu pengembangan menurut Borg & Gall. Aplikasi yang digunakannya yaitu *Flip Pdf Professional* sehingga sama dengan riset ini dan bahan ajar yang dikembangkan sama yaitu modul

⁵⁹ Elok F.H., “Pengembangan E-Modul Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Suhu Dan Kalor,” *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

⁶⁰ Tiurmala Manurung, “Plagiat Merupakan Tindakan Tidak Terpuji Pengembangan Modul Pembelajaran Frasa Eksosentris Bahasa Indonesia Menggunakan,” *Skripsi* (Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2020).

elektronik. Pada penelitiannya persamannya adalah mengukur tingkat kelayakan media menurut ahli materi, media, praktisi pembelajaran dan respon siswa. sedangkan pada penelitian ini bukan hanya mengukur tingkat kelayakan tetapi juga mengukur tingkat kepraktisan dan efektivitas media ajar. Materi yang dikembangkan Ririn dan Shandi adalah materi Matematika yaitu persegi dan persegi panjang hanya mengambil satu pokok bahasan, sedangkan pada penelitian materi yang dikembangkan adalah materi IPS kelas VIII semester genap dalam satu semester.⁶¹

5. Hanifa Ainun Nisa, Mujib dan Rizki Wahyu Yunian Putra, jurnal dengan judul “Efektivitas E-modul dengan *Flip Pdf Professional* Berbasis Gamifika Terhadap Siswa SMP”. Metode penelitian yang digunakan sama yaitu *Research and Development*. Model penelitian yang digunakannya sama yaitu model penelitian ADDIE. *Software* yang digunakannya sama dengan penelitian ini yaitu *Flip Pdf Professional* dan bahan ajar yang dikembangkan sama yaitu modul elektronik. Pada penelitiannya persamannya adalah mengukur tingkat kelayakan media menurut ahli materi, media, praktisi pembelajaran dan respon siswa juga mengukur tingkat efektivitas media ajar. Ada perbedaan dalam menghitung efektivitas media pada penelitian Hanifa, Mujib dan Rizki menggunakan Effect Size, namun riset ini menggunakan Uji Hipotesis. Materi yang dikembangkan Hanifa, Mujib dan Rizki adalah merupakan Matematika, namun pada penelitian ini pembahasan yang dikembangkan adalah materi IPS kelas VIII semester genap. Tempat penelitian Hanifa, Mujib dan Rizki dilakukan di dua sekolah tingkat SMP populasinya peserta didik kelas VII masing-masing sekolah menggunakan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan serta memakai instrumen pretest dan posttest sama seperti penelitian ini.

⁶¹ Ririn Dwi Agustin and Shandi Pratama, “E-Modul Dengan Pendekatan Saintifik Menggunakan Flip PDF Profesional Pada Materi Persegi Dan Persegi Panjang,” *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo* (n.d.): 472–478.

Perbedaan dengan riset ini, hanya meneliti satu lembaga pendidikan pada jenjang SMP kelas VIII.⁶²

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

NamaPeneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
Albadrotus Tsaniyah, “Pengembangan Media <i>Flipbook Maker</i> Pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTS Wahid Hasyim 01 Dau Malang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian <i>Research and Development</i> 2. Media bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah <i>software Flipbook Maker</i> 2. Sasaran penelitian Siswa Kelas VII 3. Model pengembangan Borg and Gall 	Efektivitas pemakaian media pendidikan <i>flipbook maker</i> dilihat dari hasil <i>pretest</i> serta <i>postest</i> menampilkan hasil belajar dengan memakai media <i>flipbook maker</i> lebih unggul dibanding dengan hasil belajar kelas yang tidak memakai media <i>flipbook maker</i> .
Elok Fa’iqotul Himmah, “Pengembangan E-modul Menggunakan <i>Flip PDF Professional</i> Pada Materi Suhu dan Kalor”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian <i>Research and Development</i> 2. Media pembelajaran dikembangkan dengan <i>software Flip PDF Professional</i> 3. Data dikumpulkan dengan teknik angket yang diukur menggunakan skala <i>likert</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pengembangan dari Borg& Gall 2. Pengembangan yang dilakukan pada pelajaran fisika 3. Subjek penelitian siswa kelas XI 4. Tempat penelitian dan pengembangan dilakukan di tiga sekolahan 	Media pendidikan berbentuk e-modul memakai <i>Flip PDF Professional</i> mendapat skort rata-rata dari pakar materi 92, 09%, pakar media 89, 1%, dari pakar agama 90% yang berkategori sangat baik. Persentase uji kelompok kecil menemukan 88,

⁶² Hanifa Ainun Nisa, Mujib, and Rizki Wahyu Yunian Putra, “Efektivitas E-Modul Dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP,” *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 5, no. 2 (2020): 13–25, <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/11406/5732>.

			15%, uji lapangan 88, 08% berkategori sangat baik, sehingga <i>Flip PDF Professional</i> telah sangat baik digunakan sebagai media pendidikan fisika
Tiurmala Manurung, “Pengembangan Modul Pembelajaran Frasa Eksosentris Bahasa Indonesia Menggunakan <i>Flip PDF Professional</i> untuk mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian <i>Research and Development</i> 2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan software <i>Flip PDF Professional</i> 3. teknik pengumpulan data dengan angket yang diukur menggunakan skala <i>likert</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pengembangan Borg & Gall 2. Sasaran penelitian adalah mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra Indonesia 	Ada 5 aspek penilaian modul digital frasa eksosentris, pertama, aspek kelayakan isi/materi memperoleh skor rata-rata 3,95(baik). Kedua, aspek kelayakan penyajian 3,71 (baik), aspek kelayakanbahasa 3,83 (baik), aspek kelayakan kegrafikan 3,92 (baik), aspek kelayakan media 3,93(baik). Berdasarkan hasil validasi tersebut modul digital frasa eksosentris layak digunakan oleh mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.
Ririn Dwi Agustin dan Shandi Pratama, “E-modul dengan Pendekatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian <i>Research and Development</i> 2. Pengembangan media 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pengembangan menggunakan model Borg & Gall 	Hasil uji validitas modul memperoleh skor dengan presentase 86,67%

<p>Saintifik Menggunakan Flip PDF Professional pada Materi Persegi dan Persegi Panjang”</p>	<p>pembelajaran menggunakan software <i>Flip PDF Professional</i></p>	<p>2. Pengembangan e-modul bertujuan untuk mengembangkan berpikir tingkat tinggi siswa</p>	<p>berkriteria sangat valid. Hasil uji coba modul berdasarkan angket siswa memperoleh skor dengan presentase 87,12% berkriteria sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran matematika</p>
<p>Hanifa Ainun Nisa, Mujib dan Rizki Wahyu Yunian Putra, jurnal dengan judul “Efektivitas E-modul dengan <i>Flip Pdf Professional</i> Berbasis Gamifika Terhadap Siswa SMP”</p>	<p>1. Metode penelitian <i>Research and Development</i> 2. Model penelitian menggunakan ADDIE 3. Pengembangan media pembelajaran menggunakan software <i>Flip PDF Professional</i> 4. Instrumen penelitian menggunakan tes</p>	<p>1. Pengembangan yang dilakukan pada pelajaran matematika 2. Subjek penelitian siswa kelas VII 3. Tempat penelitian dan pengembangan di lakukan di dua sekolahan</p>	<p>Hasil verifikasi ahli materi diperoleh nilai rata-rata 3,60 dalam kategori sangat baik digunakan. Hasil verifikasi ahli media rata-rata 3,58 kategori ini sangat bermanfaat. Hasil tes daya tarik kelas kecil SMPN 3 Bandar Lampung dan SMP Swasta Nurul Islam memperoleh nilai rata-rata masing-masing sebesar 3,67 dan 3,37 dalam kategori sangat menarik. Hasil tes daya tarik kelas besar SMP Negeri 3 Bandar Lampung dan SMP Swasta Nurul Islam memperoleh skor rata-rata masing-masing sebesar 3,68 dan 3,71 yang merupakan</p>

			<p>kategori sangat menarik. Dengan menghitung <i>effect size (Es)</i>, menggunakan modul elektronik untuk mengetahui keefektifan mata pelajaran matematika kelas VII SMP. Kemudian menginterpretasikan hasil perhitungan untuk melihat kriteria validitas $size = 0,47$ dengan kategori sedang.</p>
--	--	--	--