

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Deskripsi Teori

1. Pengembangan Bahan Ajar

Dalam sudut pandang teknologi dan aspek pembelajaran arti pengembangan memiliki makna khusus yaitu sebagai suatu proses pengungkapan sebuah rancangan atau perencanaan ke dalam wujud fisik dengan kata lain pengembangan merupakan suatu prosedur untuk mewujudkan atau menciptakan bahan-bahan pembelajaran¹ Bahan ajar adalah sebuah perangkat pembelajaran yang di dalamnya memuat tentang materi, langkah-langkah pembelajaran, cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan inovatif untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan kompetensi pembelajaran dengan segala kompleksitasnya². Menurut pendapat Tomlinson “Pengembangan bahan ajar adalah apa yang dilakukan penulis, guru, siswa, untuk memberikan sumber masukan berbagai pengalaman yang dirancang untuk meningkatkan belajar”³.

Dari definisi-definisi tersebut, dapat diketahui bahwa penelitian Pengembangan bahan ajar merupakan penelitian dengan menghasilkan produk

¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 197.

² Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Padang:Academia Permata, 2013), hal. 1.

³ Kurniawan dkk, Tesis: *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa dan Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Tematis (Studi Pengembangan di SMA Negeri 2 Sambas)*.Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2009, hal. 35.

baru yang didesani secara sistematis dan memuat tentang materi-materi pelajaran yang relevan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.

Prastowo mengemukakan bahwa, bahan ajar merupakan segala jenis bahan yang dapat dimanfaatkan oleh guru ataupun instruktur dalam kegiatan proses belajar mengajar. Bahan ajar yang digunakan bisa dalam bentuk tertulis, ataupun yang lainnya. Bahan ajar di dalamnya dapat berisikan informasi, ataupun teks, dan alat pembelajaran yang disusun secara efektif serta sistematis agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran¹. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Panne bahwa bahan ajar merupakan materi ataupun bahan-bahan yang disusun dengan runtut dan dapat dimanfaatkan untuk pendidik maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan bisa disusun dan disajikan berdasarkan rangkaian kebutuhan dan karakteristik peserta didiknya².

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa bahan ajar merupakan sebuah materi ataupun bahan-bahan yang disusun berdasarkan dengan kebutuhan maupun karakteristik siswa, dengan tujuan agar memudahkan para pendidik ataupun peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan dapat berisi berita informasi, bacaan, teks ataupun lainnya yang sesuai dengan materi yang dikaji dalam bahan ajar tersebut. Serta memudahkan peserta didik dalam mempelajarinya.

¹ Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hal. 15.

² *Ibid*, hal. 17.

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Sungkono, bahan ajar merupakan seperangkat bahan yang berisi pembelajaran atau materi yang berupa, konsep dasar, ide, maupun informasi tentang sesuatu yang faktual, dan mencakup teori pada mata pelajaran yang sesuai dengan disiplin ilmunya³.

Depdiknas mengemukakan bahwa suatu bahan ajar disusun dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Mengadakan bahan ajar yang sesuai untuk anak didik dengan kategori disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang ada dan juga kebutuhan peserta didik. Bahan ajar yang akan digunakan bisa disesuaikan dengan karakteristik keadaan lingkungan sosial anak.
- b. Memudahkan peserta didik untuk menambah referensi atau sumber belajar selain dari buku teks yang terkadang sukar didapatkan
- c. Membantu pendidik dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran⁴.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa bahan ajar merupakan sesuatu perangkat yang berisi informasi faktual, ide, ataupun konsep mengenai suatu materi yang disusun secara terarah yang menyangkut teori dari disiplin ilmu. Bahan ajar disusun bertujuan untuk memudahkan guru maupun peserta didik dalam proses kegiatan belajar karena sudah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik dari siswa.

³ Sungkono, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Yogyakarta: FIP UNY, 2003), hal. 1.

⁴ Taneo, *Kajian IPS...*, 2008, Hal. 10.

2. Karakteristik Bahan Ajar

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Prastowo bahwa bahan ajar memiliki definisi yang berbeda dengan sumber belajar, dengan kata lain sumber belajar berbeda dengan bahan ajar. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang berupa data, ide, fakta, benda, orang dan lain sebagainya yang bisa menumbuhkan proses belajar. Sedangkan bahan ajar bisa diartikan segala bahan baik berupa informasi, alat maupun teks yang disusun secara sistematis yang menampilkan secara keseluruhan kompetensi yang dikuasi oleh siswa dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran⁵.

Jadi dapat kita ambil kesimpulan bahwa sumber belajar merupakan bahan mentah yang akan digunakan dalam menyusun bahan ajar. Sumber belajar agar dapat ditampilkan kepada siswa harus diolah terlebih dahulu. Hasil dari olahan inilah yang bisa disebut dengan bahan ajar. Bahan ajar merupakan bahan jadi hasil dari penyatuan beberapa bahan yang diperoleh dari berbagai sumber belajar yang sudah siap ditampilkan untuk peserta didik.

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Abdul Majib bentuk bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi 4 yaitu:

- a. Bahan cetak (*printed*) antara lain buku, handout, modul, lembar kerja siswa, foto/gambar, brosur

⁵ Prastowo dan Andi, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hal. 31.

- b. Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, piringan hitam, radio, dan compact disk interaktif
- c. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti video film
- d. Bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*)⁶.

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Hikmatul Lailia bahan ajar menurut bentuknya bisa dibedakan menjadi 4 macam yaitu: bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar dan bahan ajar interaktif. Bahan ajar cetak ialah semua bahan ajar yang dicetak dalam kertas, contohnya: handout, buku modul, lembar kerja siswa, brosur leaflet dll. Bahan ajar Audio yakni segala sistem yang membutuhkan sinyal radio secara langsung yang dapat didengar dan dimainkan oleh seseorang, contohnya yaitu: piringan hitam, kaset, radio. Bahan ajar pandang dengan audio visual adalah bahan ajar yang mengkombinasikan antara sinyal audio dengan gambar gerak contohnya film. Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang memadukan dua atau lebih media yang oleh penggunaanya dapat dimanipulasi untuk dapat menerima perintah contohnya *compact disk interactive*⁷.

Pada kegiatan proses pembelajaran penggunaan bahan ajar memiliki banyak manfaat dan peran penting. Yaitu berperan bagi siswa dan guru. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Tian Belawati penjelasan tentang peran bahan ajar adalah sebagai berikut:

⁶ *Ibid*, hal 174.

⁷ Skripsi Hikmatul Lailia, *Pengembangan Bahan Ajar IPS Pada Materi Sejarah oleh Guru IPS di MTs Madarijul Huda Kembang Kecamatan Dukuhsejati Kabupaten Pati*, Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang, 2017, hal 27.

a. Bagi guru:

1. Bagi guru dengan penggunaan bahan ajar dapat menghemat waktu dalam mengajar caranya yaitu dengan memberi arahan kepada siswa untuk mempelajari dahulu tentang topik yang akan dibahas dalam pembelajaran. sehingga guru tidak perlu menjelaskan lagi dengan sangat rinci
2. Dengan bahan ajar posisi yang sebelumnya sebagai pengajar dan penyampai materi berubah menjadi fasilitator. Guru lebih berperan sebagai orang yang memfasilitasi kebutuhan siswa
3. Membantu meningkatkan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif, efektif dan juga interaktif. Dengan pemanfaatan bahan ajar guru memiliki waktu yang lebih untuk bisa membahas topik yang kurang dipahami siswa menggunakan metode pembelajaran yang variatif dan interaktif agar tidak hanya dengan ceramah saja⁸.

b. Bagi siswa:

1. Adanya bahan ajar dapat membantu siswa untuk belajar secara individual tanpa harus dihadiri oleh guru
2. Pembelajaran bisa dilakukan dengan fleksibel oleh siswa dimanapun tempatnya dan kapanpun waktunya
3. Bisa disesuaikan dengan kecepatan cara belajar siswa
4. Siswa bisa memilih cara belajar dengan urutan yang didinginkannya
5. Dapat membantu meningkatkan potensi siswa sebagai pelajar yang mandiri⁹.

hal 14 ⁸Tian Belawati dkk, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Pusat Penerbitan UT, 2003),

⁹ *Ibid*, hal. 16.

Penggunaan bahan ajar dapat membantu siswa untuk menambah informasi dan referensi terkait pembelajaran yang akan dibahas bersama guru. Menurut Dewey (1997) hal ini penggunaan bahan ajar dapat meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa.

3. Karakteristik Modul

Untuk meningkatkan pemahaman ataupun hasil belajar siswa salah satu solusi yang bisa digunakan yaitu dengan pengembangan bahan ajar modul yang kreatif dan inovatif. Pengembangan bahan ajar yang bisa digunakan salah satunya yaitu berupa modul pembelajaran. Modul merupakan sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis yang berpedoman dengan kurikulum yang berlaku yang dikemas dalam satuan pembelajaran yang minimal sehingga memungkinkan untuk digunakan dalam membantu untuk belajar mandiri¹⁰.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional, bahwa gabungan sumber belajar yang saling terintegrasi dengan format “*self-instruction*” merupakan pengertian dari modul, maksudnya yaitu dengan penggunaan bahan ajar berupa modul ini, dapat dijadikan sebagai pendukung dalam selfstudy atau belajar mandiri siswa yang dibantu secara eksklusif oleh pendidik¹¹. Modul merupakan suatu bahan ajar yang disusun secara terencana, didesain secara inovatif dengan tujuan untuk membantu siswa dalam menyelesaikan tujuan pembelajaran tertentu¹².

¹⁰ Purwanto dan Rahardi, *Pengembangan Modul, Jakarta: Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan (PUSTEKKOM)*, Depdiknas, 2010, Hal 5

¹¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Teknik Belajar Dengan Modul*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2002), Hal. 5

¹² B. Suryosubroto, *Sistem Pengajaran dengan Modul*, (Jakarta: Bina Aksara, 1993), Hal.

Dari beberapa penjelasan tersebut, dapat kita ketahui bahwa modul merupakan salah satu bahan ajar yang bisa menjadi solusi untuk kemudahan belajar bagi siswa, hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gas dan Selinker yang ditulis oleh Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam IJOLTL Vol. 7 bahwa: “*gas and slinker explain about learning wich can be concluded that learning does not only depend on the individuals cognitive condition or psychological processes, but is also related to social interaction*” Dari pernyataan tersebut menjelaskan bahwa belajar yang dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar tidak sekedar tergantung pada kondisi kognitif individu atau proses psikologi, namun juga terkait dengan interaksi sosial¹³.

karena disusun secara mendetail dan terperinci terkait penjelasan materi-materi dalam setiap bab, sehingga dalam hal ini bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kemandirian belajar.

Menurut Vembiarto pembelajaran menggunakan modul memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut: Pembelajaran menggunakan modul bersifat *self-instructional* yaitu dapat memuat satu buah konsep bahan pembelajaran melalui berbagai macam pendekatan penginderaan dan pengalaman sehingga siswa bisa terlibat secara aktif ketika pengajaran modul, Pembelajaran melalui modul dapat disesuaikan dengan kemampuan individual siswa dalam memahami isi materi, Modul memuat mengenai tujuan dan rumusan atau kompetensi dasar secara spesifik dan disesuaikan untuk guru dan siswa,

¹³ Dwi Astutiwahyu Nurhayati, *Effect Of Students Term And Educational Instution On The Arising Of Indonesian Morphology-Syntactical Interference In ELLT*, Journal Dinamika Ilmu. VOL. 17, 2017, 111.

Penyusunan dengan adanya asosiasi yang terstruktur dan sesuai dengan hirarki urutan pengetahuan. Pembelajaran menggunakan modul dapat disesuaikan dengan beragam media (multimedia), Penyusunan modul yang bersifat *self-instructional* diharapkan dapat meningkatkan daya aktif belajar yang tinggi pada siswa, Terdapat *reinforcement* untuk setiap kegiatan belajar siswa, hal ini bertujuan untuk menanggapi respon belajar siswa dengan cara menyediakan kunci jawaban dari aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan kemudian bisa dicocokkan dengan jawaban yang tersedia agar bisa mengetahui hasil respon siswa secara langsung, Pada pembelajaran modul dilengkapi dengan evaluasi yang diberikan pada siswa agar mengetahui posisi keberadaan tingkat penguasaan siswa. Pada tahap evaluasi dilengkapi dengan patokan perhitungannya sekaligus¹⁴.

Teknik Pengembangan Modul disesuaikan dengan prinsip-prinsip yang digunakan dalam penyusunan modul perbedaannya adalah bahasa yang digunakan tidak harus sesuai dengan bahasa buku teks yang bersifat format tetapi bisa dengan menggunakan bahasa yang setengah formal dan setengah lisan. Menurut Sungkono ada 3 teknik yang perlu diperhatikan dalam menyusun modul yaitu¹⁵:

1. Menulis Sendiri (*Strating From Scratch*)

Pada teknik ini biasanya penulis atau guru memiliki kemampuan menulis dan menguasai materi pembelajaran yang akan dibuat dalam modul

¹⁴ Vembiarto, *Pengantar Pengajaran Modul*, Yogyakarta: Yayasan Pendidikan Paramita, 1985, hal 27

¹⁵ Sungkono dkk, *Pengembangan...*, hal 10

serta mengetahui kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Pengetahuan ini diperoleh melalui silabus dan pembelajaran sehingga yang disajikan dalam modul berisi pokok bahasan dan sub pokok bahasa yang sudah tercantum dalam silabus

2. Pengemasan Kembali Informasi (*Information Repackaging*)

Pada teknik ini guru atau penulis tidak melakukan penulisan sendiri tetapi mengulis ulang berdasarkan buku teks dan informasi yang sudah ada kemudian dikemas menggunakan gaya bahasa yang sesuai dan lebih *fresh*. Penyusunannya disesuaikan dengan karakteristik modul yang baik sesuai dengan kompetensi, RPP dan Silabus. Dan diberi tambahan latihan soal tes formatif, uraian dan lain-lain.

3. Penataan Informasi (*Compilation*)

Pada teknik ini penyusunan informasi dapat diambil dari sumber utama seperti buku teks, artikel, jurnal ilmiah dan lain-lain. materi tersebut kemudian dikumpulkan dan dikompilasikan sesuai dengan kompetensi dan silabus¹⁶.

4. Media *E-book*

Menurut Shikabuden Media merupakan suatu alat yang dapat dijadikan sebagai sebuah perantara atau jembatan dalam kegiatan komunikasi yang terjadi antara penyampaian pesan dan si penerima pesan¹⁷. Dalam kegiatan komunikasi harus didukung dengan kondisi lingkungan yang sesuai agar tidak menimbulkan suatu masalah. hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Dwi

¹⁶ Ibid, hal. 11.

¹⁷ Shikabuden, *Media Pembelajaran*, Malang: Universitas Negeri Malang, 2011, hal. 25.

Astuti Wahyu Nurhayati bahwa “*the problem appereance is the supporting environment does not provide in conducting communication*”¹⁸. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa dalam kegiatan komunikasi perlu didukung dengan kondisi lingkungan yang baik agar tidak terjadi suatu masalah. di masa pandemi ini permasalahan komunikasi secara langsung dalam proses pembelajaran terhambat. Maka diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses komunikasi dalam kegiatan belajar.

Setyosari juga mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat ataupun keadaan yang bisa digunakan sebagai perantara setiap komunikasi yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran¹⁹. Mc Kown menjelaskan tentang fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat berguna untuk dapat mengubah sebuah titik berat pendidikan, maksudnya yaitu dengan media, pembelajaran yang tadinya terlihat abstrak dan diberikan secara teoritis dapat menjadi konkrit dan berjalan secara fungsional praktis
- b. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan penggunaan media, pembelajaran bisa menjadi menarik dan inovatif sehingga siswa memiliki perhatian yang lebih dan terpusat pada media yang digunakan
- c. Dengan penggunaan media, materi memiliki kejelasan yang lebih karena disajikan dengan baik sesuai dengan kreativitas dan kebutuhan siswa, dalam hal ini siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan

¹⁸ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Using Local Drama In Writing And Speaking: EFL Learners Creative Expression*, Journal Of English Language Teaching And Linguistics, 2016, 53.

¹⁹ Setyosari dan Shikabuden, *Media Pembelajaran*, (Malang: Elang Emas, 2005), hal. 27.

- d. Penggunaan media dapat memunculkan stimulasi yang kuat dalam pembelajaran siswa caranya dengan rangsangan sehingga dalam hal ini siswa akan muncul pertanyaan yang aktif menanggapi materi yang diberikan²⁰.

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran:

- a. Dalam penggunaan media untuk pembelajaran tidak dapat menggantikan posisi guru
- b. Penggunaan media semuanya relative ada kelemahan dan kelebihan masing-masing namun sejauh ini tidak ada media pembelajaran yang paling baik digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran
- c. Media merupakan salah satu bagian inti dari sistem pembelajaran
- d. Apapun media yang akan digunakan, partisipasi keaktifan pelajarlah yang harus paling diutamakan
- e. Dalam pemilihan media yang akan digunakan harus mendetail
- f. Tidak perlu menggunakan media yang terlalu banyak karena akan membingungkan siswa
- g. Guru sebaiknya harus memahami kekurangan dan kelemahan media yang akan digunakan
- h. Guru harus menguasai media yang digunakan dan mengerti karakteristiknya

²⁰ *Ibid*, hal 19

- i. Penggunaan media sebaiknya harus dipersiapkan secara teliti, cermat dan matang oleh guru sebelum diuji cobakan ke siswa²¹.

Menurut pendapat Hofstetter, “*E-book* interaktif merupakan buku dalam format interaktif memanfaatkan elektronik berisikan informasi yang dapat berwujud teks atau gambar. Ekomputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, *video*, dengan menggunakan *tool* yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan komunikasi”²². Pendapat lain juga dikemukakan oleh Arsyad, “Media *e-book* interaktif merupakan media gabungan yakni cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan beberpa bentuk media yang dikendalikan oleh computer”²³. Khoir mengemukakan bahwa “*E-book* merupakan sumber informasi untuk belajar yang murah dan efektif. *e-book* diharapkan dapat dijadikan alternative bagi pengembangan sistem. Secara sederhana *e-book* dapat diartikan sebagai buku elektronik_atau buku digital. Buku elektronik adalah versi digital yang umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar. Biasanya dalam format teks polos, *.pdf, *.jpeg, *.lit, dan *.html²⁴”.

Kwartolo menjelaskan bahwa penggunaan *e-book* memiliki manfaat yang besar dalam mendukung proses kegiatan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

²¹ Setyosari dan Shikabuden, *Media...*, hal. 15.

²² Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: Andi, 2001), hal. 21.

²³ Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011). Hal. 11.

²⁴ Yusnimar, *E-book dan Pengguna Perpustakaan Perguruan Tinggi Di Jakarta*, Al-Maktabah, Vol. 13, No. 1, Desember 2014, hal. 35.

- a. Kegiatan belajar menggunakan *e-book* dapat meningkatkan keaktifan siswa karena proses pembelajaran menarik dan mendalam
- b. Siswa memiliki kemampuan memunculkan ide-ide kreatif dengan menggabungkan dengan pengetahuan yang didapat untuk memahami keingintahaun yang dimilikinya selama ini
- c. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar kelompok dan bekerja sama
- d. Meningkatkan rasa antusiasme dan keaktifan siswa dengan materi yang dibahas sehingga termotivasi untuk berusaha mencapai tujuan yang diinginkan
- e. Dapat mendorong dan mengarahkan siswa untuk lebih perhatian terhadap belajar²⁵.

E-book memiliki beberapa macam format dalam penggunaannya antara lain: *AZW (Amazon World)*, format ini khusus untuk *Amazon*, *EPUB (Electronic Publication)* format ini terbuka dan didefinisikan oleh *open digital book* dari *international digital publishing forum (IDPF)*, *KF8 (Kindle Fire)* format ini pada dasarnya sama dengan prinsip *ePub* yang disusun dalam pembungkus *Palm File Database (PDB)*, *PDF (Portable Document Format)* format ini adalah format yang paling umum digunakan dalam pertukaran dokumen dengan dukungan banyak *platform*. Beberapa jenis format yang bisa

²⁵ Kwarotolo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Proses Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan Penabur No 14 Tahun Ke-9, 2010, hal. 10.

digunakan untuk *e-book* tersebut sebagian besar mengikuti perangkat yang digunakan ketika membacanya²⁶.

Media *E-book* merupakan salah satu transformasi dari bentuk buku pada masa sekarang. Yang di dalamnya memiliki fitur yang lebih modern, yaitu memiliki fitur visual, audio, dll. yang bisa di akses lewat piranti elektronik apapun. Dalam hal ini bisa memudahkan siswa untuk menambah referensi belajarnya dan juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi..

5. Aplikasi Office Sway

Microsoft 365 adalah suatu produk baru yang diluncurkan oleh *Microsoft* sebelumnya. Penggunaan *Microsoft* ini hampir sama dengan jenis *Microsoft* lainnya namun yang membedakannya adalah pada *Microsoft 365* pemakaiannya harus terkoneksi dengan internet. Fitur khusus yang dimiliki oleh *Microsoft 365* yaitu bisa digunakan oleh seorang guru untuk media pembelajaran interaktif. Media ini disebut dengan aplikasi *office sway*, pada penggunaannya aplikasi ini tidak memerlukan instalasi di PC atau Laptop terlebih dahulu saat akan memakainya. karena berbasis *web*. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang gratis dapat digunakan untuk membantu mengumpulkan, berbagi ide, cerita, memformat, dan presentasi secara interaktif berbasis web yang bisa terlihat menarik²⁷.

Aplikasi *Sway* merupakan salah satu program di *Microsoft 365* yang dirilis tahun 2014. Aplikasi ini sangat cocok digunakan oleh guru maupun siswa

²⁶Rina Tiya Lestari dkk, *E-book Interaktif*, JKTP Volume 1, Nomor 1, April 2018, ha. 174.

²⁷ Sudarmoyo, *Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran*, Semarang: Edudikara, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, hal. 346.

untuk pembelajaran karena pada dasarnya tujuan utamanya hampir sama dengan *Microsoft Power Point* yaitu untuk mempresentasikan suatu materi atau membagi ide, cerita informasi dan lain-lain. Adapun perbedaan yang dimiliki dengan *Microsoft Power Point* adalah sebagai berikut:

- a. Sway tersedia di *windows 10* dan *Sway.com* yang artinya aplikasi *sway* ini dapat diakses melalui sembarang *browser* contohnya seperti: *Chrome, Explore, Mozilla, Opera Mini* dan lain-lain
- b. Pada penyimpanan *document sway* dapat secara otomatis dapat tersimpan di *Sway.com* sedangkan *power point* tersimpan di *local* atau *onedrive*
- c. Pada aplikasi *sway* dapat mengambil sumber utama dari berbagai media seperti dari mengambil video dari *youtube* secara langsung, *tweet*, dan berbagai sumber lainnya di internet, sedangkan pada *power point* hanya bisa mengambil sumber data dari lokal (gambar, film)
- d. Pada tampilan *sway* yang digunakan akan bersifat *responsive* artinya dapat disesuaikan perangkat yang mengaksesnya seperti pada tampilan di PC ukurannya akan menyesuaikan dengan di PC, namun jika membukanya lewat *smartphone* desainnya juga akan mengikuti sesuai dengan ukuran layar di *smartphone*. Hal ini sangat berbeda sekali dengan desain yang ada pada *Power Point*²⁸.

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Novi Triana Habsari, bahwa “Aplikasi *Sway* adalah pengembangan teknologi untuk pembelajaran secara

²⁸ Sudarmoyo, *Pemanfaatan Aplikasi Sway untuk Media Pembelajaran*, Vol 3 No 4, ISSN: 2541-0261, 2018 hal 348

online dengan sebagai presentasi online”²⁹. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Kress dan Bezewr bahwa, “*sway* merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video dan suara. Sway juga merupakan salah satu bentuk multimodal teks dimana berkombinasikan gambar dan bentuk tertentu. Sway termasuk kategori software sehingga dapat digunakan untuk membuat sebuah produk”³⁰.

Dari pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa aplikasi *office sway* atau biasa disebut dengan *sway* bisa dimanfaatkan sebagai fasilitator pendukung dalam mempermudah proses pembelajaran yaitu dengan fitur-fitur yang bisa menampilkan presentasi secara online, dan juga nantinya file presentasi yang telah dibuat bisa dibagikan kepada penerima dengan link yang tertera.

6. Karakteristik Materi / Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Setiap materi mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Sama juga dengan materi IPS. Menurut Sapriya salah satu karakteristik *social studies* adalah bersifat dinamis yang artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat³¹. Perubahan dapat dalam bentuk aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

²⁹ Novi Triana Habsari dan Khoirul Huda, *Graphic Recorder Indis Sebagai Inovasi Media Pembelajaran IPS Berbasis Wawasan Kebangsaan. Prosiding Dalam Semnasdik Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Yang Berkemajuan 2015*, Universitas Muhammadiyah Diponegoro, 2015. Hal. 361.

³⁰ Khoirul Huda, *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Apalikasi Sway Berkonten Indis di SMPN 8 Madiun*, Jurnal Historia, Vol. 5, No. 2, Tahun 2017, ISSN 2337-4713, hal. 2.

³¹ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep Pembelajaran*, (Bandung; PT Rosdakarya, 2009), Hal 7.

Ada beberapa karakteristik pembelajaran IPS yang dikaji bersama ciri dan sifat pembelajaran IPS menurut Kosasih Djahiri adalah sebagai berikut:

- a. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu)
- b. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja melainkan bersifat komprehensif (meluas) dari berbagai ilmu sosial dan lainnya sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu digunakan untuk menelaah satu masalah/tema/topik.
- c. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inkuiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional, dan analitis
- d. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memroyeksikannya kepada kehidupan di masa yang akan datang baik dari lingkungan fisik maupun budayanya.
- e. IPS dihadapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah) sehingga titik berat pembelajaran adalah proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.

Menurut Dewey (1997) yang ditulis oleh Dwi Astuti Nurhayati bahwa *“individual differences in students are unique individuals. The differences are in psychological characteristics, personality, and characteristics. This*

individual difference affect the way and results of student learning” pendapat tersebut mengandung arti bahwa perbedaan siswa terletak pada karakteristik psikologis, kepribadian, dan karakteristik. Perbedaan individu ini mempengaruhi cara dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perbedaan individu perlu dipertimbangkan oleh guru dalam upaya pembelajaran³². Hal ini sejalan dengan karakteristik yang ada pada pembelajaran IPS bahwa bersifat dinamis artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Pelajaran atau materi IPS di MTs merupakan materi yang mendalami permasalahan dan perkembangan masyarakat secara umum dari berbagai aspek.

Pemilihan materi juga mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari materi tersebut, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, durasi penyampaian materi. Untuk dapat menentukan materi yang baik guna pembelajaran maka perlu untuk mengenali karakter dari materi terlebih dahulu agar penggunaan media dan penyampaian materi bisa searah

Dapat disimpulkan bahwa pemilihan materi pembelajaran juga diperlukan beberapa pertimbangan agar dalam proses pembelajaran bisa berjalan secara maksimal. Pada penelitian ini yang dipertimbangkan yaitu konteks penggunaan materi dan sasaran didik. Konteks materi ini digunakan untuk mengembangkan pembelajaran dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. sasaran didik dalam dalam penelitian ini

³² Dwi Astuti Wahyu N, *Students Perspective On Innovative Teaching Model Using Edmodo in Teaching English Phonology: A Virtual Class Development*, (Jurnal Dinamika Ilmu Volume 19 (1), 2019, Hlm. 26.

adalah seluruh siswa kelas VII A di MTsN 6 Tulungagung sehingga materi pembelajaran yang dikembangkan perlu diperhatikan agar sesuai dengan kondisi pembelajaran daring saat ini.

Menurut Pendapat Somantri “Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia dan diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan. Dalam penelitian ini IPS yang dimaksud adalah IPS yang diajarkan di tingkat SMP dan MTs meliputi tiga kajian pokok yaitu Sejarah, Geografi, dan Ekonomi. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial³³”.

Dalam bukunya Paul Mathis menjelaskan “*The study of man in society in the past, present ad future. Social studies emerges as a subject of prime importance for study school*”. Maksudnya yaitu bahwa kajian ilmu sosial merupakan salah satu disiplin ilmu yang selalu berkembang secara relevan dari masa ke masa. Kajian ilmu sosial ini sangat penting diajarkan kepada siswa karena berkaitan dengan kehidupan sosial bermasyarakatnya³⁴. Menurut pendapat Gross dan Trianto menjelaskan “Sasaran pembelajaran IPS yaitu untuk menyiapkan seseorang supaya dapat meningkatkan kemampuan dengan penalaran ketika mengambil keputusan atau solusi dalam permasalahan yang dihadapi³⁵”.

³³ *Ibid*, hal 11.

³⁴ Henny Endayani, *Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jurnal UINSU, Vol. 1, No. 1, 2017, hal. 4.

³⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 173.

Menurut Kosasih Djahiri IPS merupakan suatu ilmu pengetahuan yang memadukan beberapa konsep dari beberapa cabang ilmu sosial yang serumpun dan beberapa ilmu lainnya diintegrasikan berdasarkan prinsip pendidikan kemudian diadiktif dijadikan program pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan³⁶. Menurut Leonard IPS dapat menggambarkan tentang sebuah interaksi yang terjadi antara individu maupun kelompok dalam tatanan masyarakat dari lingkungan terkecil yang terkecil. Pada dasarnya pembelajaran IPS bertujuan untuk dapat mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik. Pada hakikatnya ruang lingkup IPS dibagi-bagi menjadi beberapa aspek antara lain sebagai berikut:

- a. Ruang Lingkup IPS berdasarkan hubungannya meliputi hubungan sosial, hubungan budaya, hubungan ekonomi, hubungan psikologi hubungan geografi, hubungan Sejarah, hubungan politik.
- b. Ruang Lingkup IPS dilihat dari segi kelompok yaitu meliputi: keluarga, rukun tetangga, kampung, warga, desa, organisasi, masyarakat dan bangsa. Ruang lingkup berdasarkan tingkatannya yaitu: tingkat lokal, tingkat regional, dan global
- c. Ruang lingkup ditinjau dari segi interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi³⁷

Tujuan pembelajaran IPS yaitu dapat mendewasakan cara pemikiran siswa yang tadinya belum bisa berpikir dewasa. Maksud dewasa disini yaitu dapat

³⁶ Yaba, Ilmu Pengetahuan Sosial 1, *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan*, Universitas Negeri Makassar: Makassar, 2006, hal. 5.

³⁷ Tasrif, *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Yogyakarta: Genta Press, 2008), hal. 4.

hidup dengan mandiri tanpa harus bergantung dengan orang lain serta dapat hidup berdampingan di lingkungan dengan patuh pada norma-norma yang ada dan berlaku di lingkungan masyarakat setempat. Tujuan Mata Pelajaran IPS yaitu:

- a. Pembelajaran IPS berguna untuk mengenalkan konsep-konsep yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat dan juga lingkungannya
- b. Meningkatkan kemampuan dasar siswa untuk bisa berpikir secara logis, dan kritis, serta meningkatkan rangsangan agar timbul rasa keingintahuannya (*inquiri*) dalam memecahkan suatu masalah dan juga dalam kehidupan sosial
- c. Memiliki suatu komitmen dan sebuah kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan juga kemanusiaan
- d. Meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi kelompok, kerjasama dan juga berkompetisi dalam lingkungan masyarakat yang majemuk³⁸.

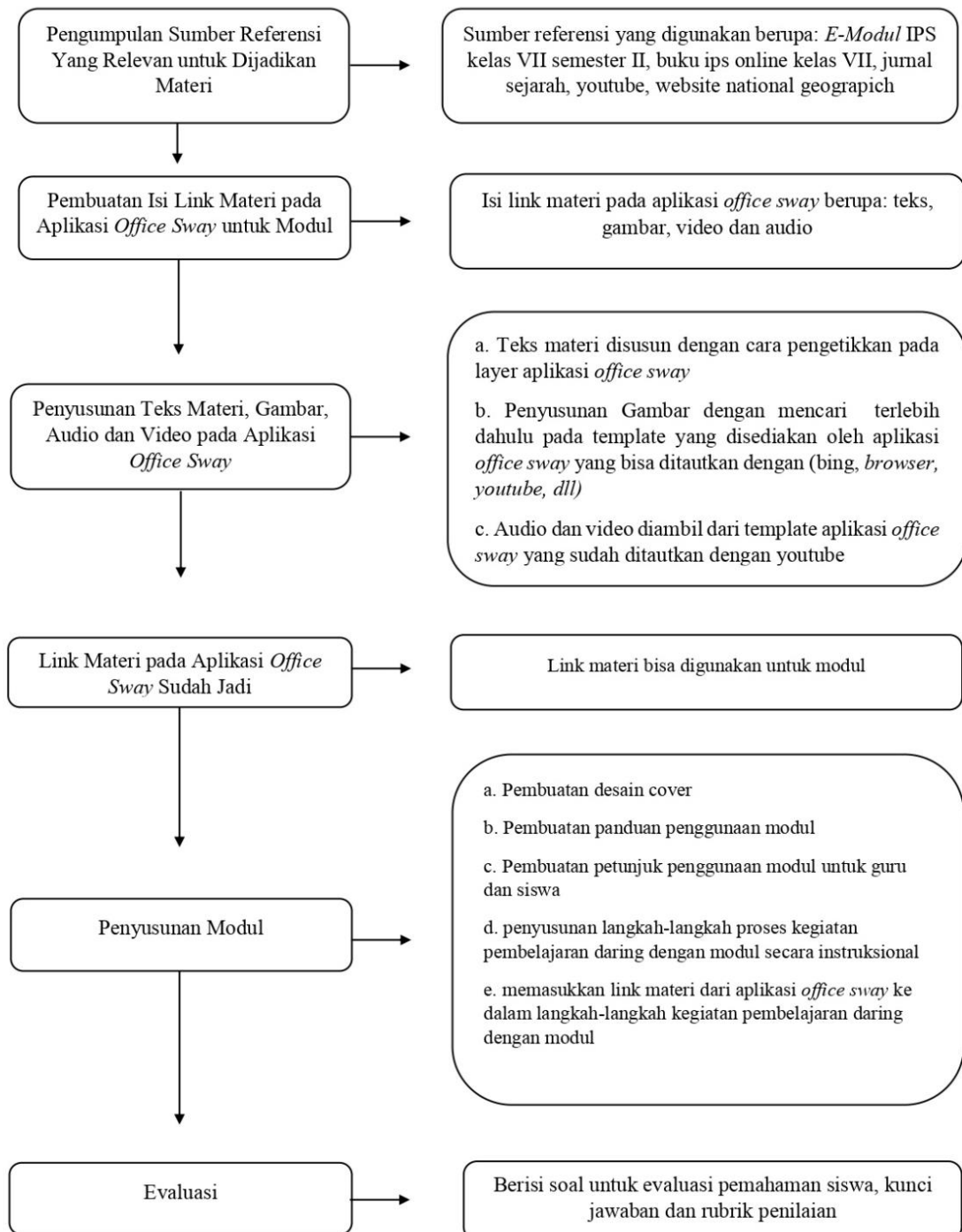
Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan penyatuan dari beberapa disiplin ilmu sosial yang selalu berkembang mengikuti alur zaman dari dulu sampai saat ini yang bertujuan agar para peserta didik dapat mengenali lingkungan sosialnya serta bisa memecahkan permasalahan yang akan dihadapi dalam bermasyarakat.

B. Blueprint/Kerangka Pembuatan Produk

Blueprint dalam penelitian ini merupakan dasar dari proses pembuatan bahan ajar modul dengan media *e-book* berbasis aplikasi *office sway* yang

³⁸ Sapriya, *Konsep Dasar IPS*, Bandung: Laboratorium PKN Universitas Pendidikan Indonesia, 2008, hal. 161.

meliputi tahapan-tahapan sehingga produk tersebut jadi 100%. Berikut uraian kerangka pembuatan media/Blueprint yang ditetapkan dalam media ini.



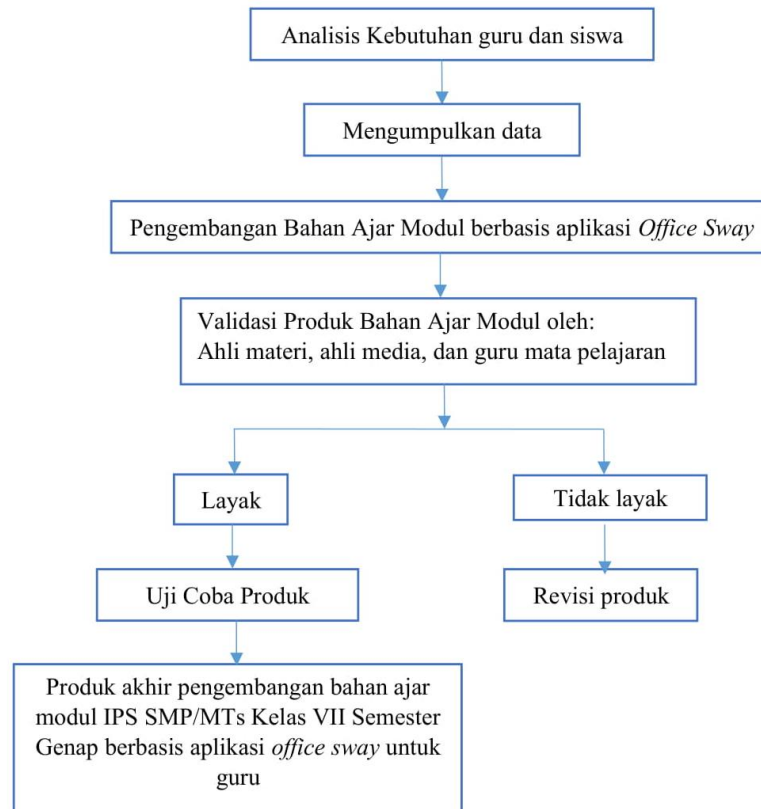
Gambar 2.1 Bagan Blueprint/kerangka Media Aplikasi *Office Sway*

Pada gambar di atas menjelaskan kegiatan awal yaitu pengumpulan sumber referensi yang relevan dengan materi dilanjutkan dengan pembuatan isi link materi pada aplikasi *office sway*, penyusunan teks materi, audio, video, audio, penyusunan modul. Media *e-book* berbasis aplikasi *office sway* nantinya akan dihasilkan berupa kebutuhan media pembelajaran menarik yang bisa digunakan secara online dan bisa menumbuhkan semangat dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Penelitian

Kerangka Penelitian yang diajukan dalam penelitian ini digunakan untuk merefleksikan sebuah dasar atau landasan dari data secara faktual, observasi dan telaah dari kajian pustaka. Pada penelitian ini, pengembangan bahan ajar modul berbasis aplikasi *office sway* dilakukan untuk memberikan kemudahan bagi pendidik dalam memberikan materi secara daring untuk siswa. Agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Sehingga dalam proses pembelajaran secara online guru bisa memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut penulis menarik sebuah kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan kerangka berpikir

Keterangan

Menurut Rizky Aryawan (2018), Penggunaan *e-modul* IPS interaktif sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil dari belajar siswa setelah menggunakan *e-modul* IPS interaktif. Selain itu, dengan pemanfaatan *e-modul* IPS dapat digunakan sebagai salah satu alternative bahan ajar untuk membantu proses pemahaman materi bagi siswa³⁹. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rezky Syahida (2015) bahwa modul elektronik IPS siswa kelas VII SMP Negeri 10 Malang efektif digunakan untuk bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran IPS. Melalui Pembelajaran Modul Elektronik siswa mampu melakukan pembelajaran secara aktif dan bisa menyesuaikan kecepatan pemahaman masing-masing siswa⁴⁰. Pada penelitian yang dilakukan oleh Khoirul Huda (2017), Mengemukakan bahwa media *sway* berbasis Indis layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS Sejarah. Penggunaan media *sway* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran IPS⁴¹ dan pada penelitian yang dilakukan oleh Lina Widiastuti (2019), Menjelaskan bahwa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *sway* peserta didik lebih mudah memahami materi

³⁹ Rizky Aryawan Dkk, *Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Singaraja*, Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 6, No. 2, 2018, hal. 180.

⁴⁰ Rezky Syahida, *Pengembangan Modul Elektronik Ilmu Pengetahuan Sosial IPS Kelas VII SMP Negeri 10 Malang*, Universitas Negeri Malang: Program Studi Teknologi Pendidikan, 2015 hal. 15.

⁴¹ Khoirul Huda, *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun*, Jurnal Historia Vol. 2, 2017, hal. 125.

khususnya pada materi teoritik. Selain itu, penggunaan media *sway* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa⁴².

Kerangka berfikir ini dimodifikasi dari penelitian yang dilakukan oleh Titik Lestari, Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Tulungagung tahun 2020, pada penelitian tersebut telah terbukti menghasilkan bahan ajar yang yang menarik dan bisa digunakan sebagai salah satu alternative belajar bagi siswa maupun guru MTs Kelas VII.

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar yang diharapkan bisa menjadi salah satu pendukung sumber belajar utama yang digunakan oleh guru dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran daring bersama siswa. Dengan penggunaan bahan ajar ini dapat dijadikan sebagai tambahan referensi dan literatur bagi siswa untuk mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran yang digunakan masih menggunakan bahan ajar dan metode konvensional serta penggunaan media pembelajaran online belum sepenuhnya bisa dilakukan secara optimal, sehingga siswa merasa suasana belajar menjadi kurang menarik dan keaktifan siswa juga masih kurang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Astuti Wahyu Nurhayati bahwa “*conventional method ususally makes tudents bored because the method is monotonous and the students are passiv, so it makes the learners get bored*”⁴³ pernyataan tersebut menjelaskan bahwa metode yang konvensional

⁴² Lina Widiastuti dkk, *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jurnal Teknodik, Vol. 2, No. 2, Desember 2019, ISSN: 2088-3978, Hal. 164.

⁴³ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Effectiveness Of Summarizing In Teching Reading Comprehension For Efl Students*, IJOLTL, Vol. 3, No. 1, 2018, 35.

kurang bisa mengoptimalkan proses pembelajaran karena dapat menyebabkan siswa mudah merasa bosan atau kurang menarik.

Unik Hanifah Salsabila dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pada saat pembelajaran online siswa mengeluhkan banyak mendapatkan tugas yang diberikan oleh guru dan merasa bosan karena pembelajaran yang monoton dengan pemberian tugas saja. Hal ini dikarenakan media yang digunakan dalam bahan ajarnya sulit diakses oleh siswa⁴⁴. Selain itu dalam penelitian yang dilakukan oleh Dwi Astuti Wahyu Nurhayati menjelaskan bahwa “*found that mostly student have lack interest to learn through online text or material. They prefer to use paper text*”⁴⁵ penelitian tersebut menerangkan bahwa sebagian besar siswa kurang berminat untuk belajar melalui teks atau materi online. Mereka lebih suka menggunakan teks kertas.

Dengan menggunakan bahan ajar modul media *e-book* berbasis aplikasi *office sway* yang berisikan materi IPS kelas VII Semester II dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara online. Karena, isi dari bahan ajar modul ini sudah bisa terkoneksi dengan internet yaitu melalui media aplikasi *office sway*. Saat menggunakan aplikasi ini siswa tidak perlu mengunduhnya terlebih dahulu. Siswa bisa langsung menggunakannya, modul ini berisi materi dalam bentuk teks, gambar, maupun audio visual.

⁴⁴ Unik Hanifah Salsabila dkk, *Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 2, No. 2, Desember 2020, ISSN: 2685-8207, hal. 7.

⁴⁵ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Learning Basic Grammar Using Task-Based Learning: A Perspective On Analyzing Online Media Text*, *International Journal Of English Language and Applied Linguistics*, Vol. No. 1, 2019, 14

Sehingga bisa membuat siswa tidak merasa bosan dalam proses kegiatan pembelajaran.

4. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini diuraikan penelitian terlebih dahulu yang relevan mengenai penelitian dan pengembangan bahan ajar modul IPS kelas VII SMP/MTs Semester Genap berbasis aplikasi *office sway*.

1. Eka Puji Rahayu

Dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Berbasis Integrasi Islam dan Sains Pada Kelas VII SMP Negeri 1 Beji Pasuruan” metode penelitian dan alat pengumpulan data yang digunakan sama yaitu *Research And Development (R&D)*, dan alat pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan angket yang diberikan ke ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran serta peserta didik dan juga menggunakan wawancara dan observasi. Bahan ajar yang dikembangkan berupa modul ilmu pengetahuan sosial dan diujicobakan pada kelas VII di SMP Negeri 1 Beji Pasuruan⁴⁶.

2. Rizki Aryawan

Menurut penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-modul* Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja” metode penelitian dan pengumpulan data sama yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara,

⁴⁶ Eka Puji Rahayu, *Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Berbasis Integrasi Islam Pada Siswa Kelas VII SMP Negri 1 Beji Pasuruan*, Program Studi Pendidikan IPS Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018, hal. 25.

kuesioner, pencatatan dokumen, tes objektif pilihan ganda. Pada penelitian yang dilakukan oleh Rizki Aryawan ybahan ajar yang dikembangkan berupa *e-modul* sedangkan pada penelitian ini yang dikembangkan berupa modul dalam bentuk *e-book* yang dipadukan dengan sistem *sway*. Yang di dalamnya memuat materi-materi selama semester genap dan dapat diakses oleh guru maupun siswa secara online. Materi pembelajaran diperoleh dari beberapa sumber buku teks pelajaran, internet, jurnal dan juga melalui *youtube*⁴⁷.

3. Khoiril Huda

Pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun” metode penelitian yang digunakan sama. yaitu *Research And Development*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa lembar observasi dan kuesioner ditujukan pada Siswa SMP Negeri 8 Madiun. Penelitian yang dilakukan oleh Khoiril Huda sama menggunakan aplikasi *sway* namun berfokus pada pengembangan media pada materi IPS Sejarah tingkat SMP. Sedangkan dalam penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar modul menggunakan media *e-book* pada materi IPS kelas VII SMP/MTs Semester Genap⁴⁸.

⁴⁷ Rizky Aryawan, *Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja*, Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 6 No. 2, hal. 180.

⁴⁸ Khoiril Huda, *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun*, Jurnal Historia, Vol. 5, Nomor 2, Tahun 2017, ISSN2337-4713, hal. 125.

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan dengan Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti Dan Judul Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1. Eka Puji Rahayu, pengembangan modul pembelajaran IPS berbasis integrasi islam dan sains pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Beji Pasuruan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018	- Pengembangan bahan ajar sama berupa Modul pembelajaran IPS	- Media yang digunakan oleh Eka Puji Rahayu berbasis integrasi islam dan sains, sedangkan dalam penelitian ini pengembangan media berbasis aplikasi <i>office sway</i>	hasil spesifikasi modul memiliki tingkat kelayakan 84% dari ahli materi, validasi dari ahli media memiliki tingkat kelayakan 71%, validasi ahli bahasa tingkat kelayakannya 95% dan memiliki keefektifan yang tinggi sesuai dengan kebutuhan pengguna
2. Rizky Aryawan, Pengembangan <i>E-modul</i> Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja, Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia	- Metode pengumpulan data sama yaitu menggunakan wawancara, pencatatan data dan kuesioner	- Pada penelitian yang dilakukan oleh Rizky Aryawan menggunakan pengembangan bahan ajar <i>e-modul</i> interaktif, sedangkan pada penelitian ini pengembangan bahan ajar berupa modul dengan <i>media e-book</i>	Hasil pengembangan <i>e-modul</i> interaktif Valid dengan hasil review ahli mata pelajaran menunjukkan <i>e-modul</i> berpredikat baik 100%, review ahli media menunjukkan 99,42% berpredikat sangat baik. Penggunaan <i>e-modul</i> IPS Interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran IPS
3. Khoirul Huda, Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi <i>Office Sway</i> Berkonten Indis Di SMP Negeri 8 Madiun, Jurnal Historia Volume 5, Nomor 2, 2017, ISSN 2337-4713	- Metode penelitian sama yaitu <i>research and development</i>	Pengembangan yang dilakukan fokus pada media pembelajarannya dan materi yang dipakai mata pelajaran IPS Sejarah kelas VII sedangkan pada penelitian ini pengembangan dilakukan pada bahan ajar berupa modul dengan media <i>e-book</i> pada mata pelajaran IPS Kelas VII Semester Genap	Hasil uji validitas bahwa media ini layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran IPS sejarah

