

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Usaha pendidikan berupaya mengarahkan seluruh potensi peserta didik secara maksimal agar terwujud suatu kepribadian yang paripurna pada dirinya. Gas dan Selinker menjelaskan mengenai belajar yang dapat disimpulkan bahwa belajar tidak sekedar tergantung pada kondisi kognitif individu atau proses psikologi, namun juga terkait interaksi.<sup>1</sup> Harapan terhadap pendidikan sangat besar untuk membawa peserta didik ke arah kualitas hidup yang lebih baik.<sup>2</sup>

Perkembangan teknologi semakin mendorong adanya pembaharuan dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru dapat dengan mudah memberikan informasi dalam proses pembelajaran dengan memakai perangkat untuk mengajar yang mudah dijangkau seperti, bahan ajar, media pembelajaran berbasis perangkat elektronik, internet dan lain

---

<sup>1</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, " *Effect of Students' Term And Educational In Instutiation On The Arising of Indonesian Morphology-Syntactical Interference in ELLT*", *Dinamika Ilmu*, Vol 17, 2017, hal. 10

<sup>2</sup> Munir Yusuf, "*Pengantar Ilmu Pendidikan*", (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018) hal.10

sebagainya. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa, *Innovation in learning provides experience for teacher and student to use technology as an education media is one of the way or positive alternative that can done.* Pernyataan di atas mengandung pengertian bahwa inovasi dalam pembelajaran memberikan pengalaman bagi guru dan siswa untuk menggunakan teknologi sebagai media pendidikan merupakan salah satu cara atau alternatif positif yang dapat dilakukan.<sup>3</sup>

Bahan ajar merupakan perangkat dalam pembelajaran yang penting untuk belajar yang berisi uraian materi pembelajaran, tata cara, batasan – batasan, dan cara menilai yang dirancang secara sistematis dan menarik agar suasana belajar dalam proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Bahan ajar IPS adalah alat atau perangkat pembelajaran yang memuat materi atau topik pelajaran dalam IPS. Penggunaan bahan ajar yang menyenangkan untuk pembelajaran akan mendukung peserta didik dalam memahami materi pelajaran IPS. Salah satu tugas guru yaitu menyediakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran menjadi menyenangkan yaitu dengan memakai bahan ajar yang menarik, yaitu bahan ajar yang mampu membuat peserta didik merasa tertarik dan senang mempelajari materi dengan menggunakan bahan ajar tersebut.<sup>4</sup> Penggunaan media pembelajaran yang menarik pada saat

---

<sup>3</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, “*Students’ Perspective On Innovative Teaching Model Using Edmodo In Teaching English Phonology: A Virtual Class Development*”. *Dinamika Ilmu*, Volume 19(1), 2019, hal. 28

<sup>4</sup> Meidawati Suswandari, “*Keterampilanguru Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Bahan Ajar Ips*”, *Edukikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 2 (4), 2017, hal. 355

pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik pada pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keefektifan dari proses pembelajaran.<sup>5</sup> Hendaknya guru mempunyai inovasi untuk mengembangkan atau menciptakan media pembelajaran yang cocok serta dapat menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan.<sup>6</sup>

*E-booklet* merupakan salah satu bahan ajar yang dikemas dalam bentuk elektronik untuk menyampaikan materi di dalamnya memuat isi materi, gambar atau animasi, dan video. Dengan *e-booklet* siswa dapat belajar secara mandiri, secara kelompok, di rumah maupun di sekolah dengan mudah, karena media ini bersifat elektronik sehingga mudah dibawa kemana-mana dan praktis. *E-booklet* yang disajikan dalam bentuk elektronik bersifat interaktif, karena memadukan media cetak dan elektronik dengan tampilan audio visual, sound, video dan animasi. Media *e-booklet* dapat menyajikan secara tersusun yang baik dan mempunyai tingkat interaktif yang baik.

Penelitian ini dilakukan di MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar yang merupakan salah satu sekolah yang sudah menggunakan Kurikulum 2013. Salah satu tujuan dari kurikulum 2013 yaitu mewujudkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang produktif, kreatif dan inovatif

---

<sup>5</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Improving Student's English Pronunciation Ability Through Go Fish Game And Maza Game", *Dinamika ilmu*, Vol. 15 No. 2, 2015, hal. 215-233

<sup>6</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Redesigning Instructional Media in Teaching English of Elementary School's Students: Developing Minimum Curriculum", *The 61 TEFLIN International Conference*, UNS Solo 2014, hal. 927-931

sebagai dasar pembangunan bangsa dan negara.<sup>7</sup> Studi pendahuluan dilakukan melalui observasi dan wawancara pada tanggal 2 September 2020 pukul 09.30 kepada guru IPS untuk mengidentifikasi potensi yang ada, sumber belajar serta sarana prasarana. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut bahwa pada saat pembelajaran IPS guru memakai bahan ajar berupa buku paket dan LKS, adapun buku paket yang disediakan sekolah juga masih terbatas.

Pada observasi kedua dilaksanakan pada waktu magang II pada tanggal 23 Oktober 2020 dengan sistem pembelajaran daring. Dalam kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan sehingga banyak yang mendapatkan nilai dibawah 75 belum memenuhi nilai KKM atau belum tuntas. Dalam pembelajaran daring seperti ini guru juga menyatakan sangat membutuhkan bahan ajar tambahan yang dikemas dalam bentuk elektronik, karena selama ini guru masih kurang maksimal dalam penyampaian materi dan membuat bahan ajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut guru memerlukan inovasi sebagai bahan ajar tambahan yang lebih menyenangkan dan mudah digunakan. Hal ini mendorong peneliti untuk memberikan bahan ajar menggunakan *e-booklet* yang dapat digunakan untuk menyajikan buku yang di lengkapi dengan gambar dan video dengan

---

<sup>7</sup> Latifah Hanum, “*Perencanaan Pembelajaran*”, (Banda Aceh : Syiah Kuala University Press, 2017), hal. 3

tampilan elektronik, agar dalam pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan keadaan tersebut peneliti membuat judul **“Pengembangan Bahan Ajar *E-Booklet* Pada Mata Pelajaran IPS Materi Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah untuk Kelas IX MTs Ma’arif Bakung Udanawu Blitar”**, diharapkan dengan penggunaan bahan ajar ini mampu membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan proses pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menarik, efektif serta efisien sehingga terjadi ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar *E-booklet* pada mata pelajaran IPS materi mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk kelas IX Mts Ma’arif Bakung Udanawu Blitar ?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan bahan ajar *E-booklet* pada mata pelajaran IPS materi mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk kelas IX Mts Ma’arif Bakung Udanawu Blitar ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar *E-booklet* pada mata pelajaran IPS materi mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk kelas IX Mts Ma’arif Bakung Udanawu Blitar

2. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan bahan ajar *E-booklet* pada mata pelajaran IPS materi mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk kelas IX Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

1. Spesifikasi Bahan Ajar *E-Booklet* Berbasis Elektronik yang Dikembangkan

Spesifikasi bahan ajar *e-booklet* yang dihasilkan sebagai berikut :

- a) Bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu bahan ajar berupa *e-booklet*, sehingga penggunaan dalam belajar dengan menggunakan smartphone, komputer atau laptop untuk mengakses halaman *e-booklet*.
- b) Alat yang digunakan untuk mengakses halaman minimal memiliki spesifikasi sebagai berikut :
  - 1) Terdapat *software browser* seperti, *mozilla firefox*, *google chrome*, dan *internet explorer*.
  - 2) Tersambung koneksi internet.
  - 3) Mengakses halaman *e-booklet* dengan menggunakan alamat <https://s.id/IVYZP> dengan terkoneksi internet.
- c) Desain bahan ajar *e-booklet*
  - 1) Tampilan awal  
Pada bagian awal terdapat judul *e-booklet*, kata pengantar, petunjuk penggunaan, pencapaian kompetensi inti dan

kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, soal latihan, refleksi, serta daftar pustaka.

2) Isi bahan ajar *e-booklet*

Isi *e-booklet* berisikan teks, gambar dan video sebagai penjelasan materi. Materi dalam *e-booklet* dijelaskan secara singkat dan jelas, di dalam *e-booklet* ini terdapat soal yang harus dikerjakan sebagai pengayaan pada materi yang telah dipelajari.

2. Spesifikasi *E-booklet* yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah bahan ajar berupa *e-booklet*. Spesifikasi produk dalam pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dikembangkan yaitu *e-booklet* yang dapat diakses secara online dan dikemas dengan lebih variatif yang menyajikan materi mengembangkan ekonomi kreatif untuk kelas IX.
2. Jenis bahan ajar yang dikembangkan berupa *html* yang berbentuk *e-booklet* yang berisi teks, gambar dan video untuk mendukung pembelajaran.
3. Bahan ajar *e-booklet* ini di dalamnya memuat pendahuluan, petunjuk penggunaan, isi materi, dan dilengkapi dengan gambar dan video.

## **E. Kegunaan Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu pengetahuan IPS dalam penggunaan dan pengembangan bahan ajar melalui media *E-booklet* sebagai pendukung pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

#### a) Bagi Guru

Memotivasi guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan menggunakan bahan ajar *E-Booklet* sebagai sarana penyampaian materi. Memperkaya sumber referensi guru dalam penyampaian materi yang diajarkan, agar tidak terbatas pada buku teks yang digunakan yang bersifat umum.

#### b) Bagi Siswa

Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dipahaminya.

#### c) Bagi Pihak Sekolah

Menjadi bahan pertimbangan dalam penyampaian materi dengan memakai bahan ajar melalui media *E-booklet*.

#### d) Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dari pengalaman langsung terkait pengembangan penggunaan bahan ajar menggunakan media *E-booklet* serta dapat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

Meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengembangkan dan membuat bahan ajar IPS yang sesuai dengan porsi dan kebutuhan guru serta siswa dalam pembelajaran.

#### **F. Penegasan Istilah**

##### a. Pengembangan

Pengembangan adalah metode penelitian yang dapat dipakai untuk menciptakan suatu produk tertentu serta dapat menguji keefektifan suatu produk tersebut sehingga dapat menunjang dalam proses pembelajaran.

##### b. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seluruh bahan (informasi atau teks) yang di desain secara terstruktur, yang digunakan guru dan peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Terdapat berbagai jenis bahan ajar dilihat dari bentuk, sifat, dan manfaatnya. Dalam penelitian ini jenis materi yang dikembangkan merupakan materi dalam pembelajaran IPS. Pengembangan materi atau bahan ajar tersebut di desain dalam bentuk media elektronik.

##### c. *E-booklet*

*E-booklet* adalah media visual yang berbentuk elektronik atau digital yang berisikan informasi berupa teks dan gambar yang berfungsi sebagai pemberi informasi yang ringan dan jelas.

##### d. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari beragam disiplin ilmu sosial, ilmu kemanusiaan serta

aktivitas dasar manusia yang dikemas secara objektif dalam rangka memberi pengetahuan serta pemahaman kepada peserta didik. Ilmu yang mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan kenyataan kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan menyampaikan pendidikan IPS diharapkan mampu memecahkan masalah di lingkungan sosial masyarakat dan dapat melahirkan masyarakat yang baik dan bertanggungjawab terhadap bangsa dan negaranya.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan ini terdapat 3 bagian dengan rincian sebagai berikut :

##### 1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, sampul judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, daftar gambar dan abstrak.

##### 2. Bagian Inti

###### BAB I Pendahuluan

Bab ini terdiri dari : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Penegasan Istilah, Serta Sistematika Penelitian.

###### BAB II Landasan Teori

Bab ini meliputi : Deskripsi Landasan Teori, Kerangka Berfikir, Dan Penelitian Terdahulu.

###### BAB III Metode Penelitian

Bab ini meliputi : Metode Penelitian dan Langkah-langkah penelitian dan pengembangan.

#### BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini meliputi : Penyajian hasil penelitian dan pengembangan, Penyajian Data Uji Coba, Revisi Produk, dan Uji Coba Lapangan.

#### BAB V Penutup

Bab ini meliputi : Kesimpulan dan Saran.

### 3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran – lampiran yang menyangkut penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan