

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bahan berupa materi penting untuk guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Apabila tidak menggunakan bahan ajar, tampaknya guru akan mengalami kesukaran ketika menyampaikan materi serta mencapai tujuan pembelajaran. Pada umumnya, sumber bahan ajar sudah terdapat di perpustakaan dan toko buku. Sumber bahan ajar yang tersusun dalam buku teks pelajaran ditulis oleh para ahli dan praktisi dari berbagai lingkup bidang studi atau mata pelajaran. Menurut Komarudin (1999:1), bahan ajar merupakan buku sebagai sumber yang digunakan siswa agar dapat belajar serta memahami materi yang disampaikan dengan baik. Jadi bahan ajar bukan hanya sekedar alat bantu untuk mengajar siswa.

Bahan ajar sebagai materi pembelajaran terdapat dari pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dipelajari oleh siswa dengan tujuan untuk mencapai standar kompetensi yang sudah ditetapkan. Ada beberapa pendapat mengenai pengertian pembelajaran, Gintings (2008:152) berpendapat bahwa bahan pembelajaran merupakan ringkasan materi dalam bentuk bahan

tercetak maupun bentuk lain yang tersimpan dalam file elektronik baik lisan maupun tertulis yang diberikan dan diajarkan kepada peserta didik.⁸

Selanjutnya menurut Wasini (2007:1) bahan ajar merupakan semua bentuk bahan yang digunakan sebagai alat bantu guru atau pendidik dalam melakukan aktivitas pembelajaran di kelas. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang tata secara terstruktur baik tertulis maupun tidak, sehingga terwujud lingkungan dengan suasana yang menjadikan siswa dapat belajar dengan baik dan kondusif. Hal ini juga dikemukakan oleh Majid (2009:173), bahan ajar merupakan seluruh bentuk bahan yang dipakai dalam melakukan kegiatan pembelajaran sebagai alat bantu guru atau pendidik.

Bahan ajar tersebut dapat berupa bahan ajar tertulis maupun bahan ajar yang tidak tertulis. Setidaknya mencakup antara lain :

- a) Petunjuk belajar (petunjuk siswa atau guru),
- b) kompetensi yang ingin dicapai,
- c) informasi pendukung,
- d) latihan-latihan,
- e) petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja (LK), dan evaluasi.

Bahan ajar disusun dengan tujuan untuk:

⁸ Siti Aisyah, Evi Noviyanti, Triyanto, “*Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*”, Jurnal Salaka, Volume 2 Nomer 1 Tahun 2020, hal. 63

- a) membantu siswa dalam mempelajari materi,
- b) mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran,
- c) supaya kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, efektif dan efisien,
- d) menyediakan berbagai jenis pemilihan bahan ajar.

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian bahan ajar tersebut, dapat kita simpulkan bahwa bahan ajar adalah semua bahan (baik informasi maupun teks) yang ditata secara sistematis, yang dipakai guru atau pendidik dan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Bahan ajar juga berpedoman pada kurikulum yang dipakai yang bertujuan untuk mencapai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang sudah ditentukan. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan bahan ajar berupa *e-booklet* pada materi ekonomi kreatif.

b. Jenis Bahan Ajar

Menurut Majid (2006:174) Jenis bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu :

1. Bahan cetak seperti handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto atau gambar, dan model atau maket.
2. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan CD audio.
3. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video CD, film.

4. Bahan ajar interaktif seperti CD interaktif.

Empat jenis bahan ajar tersebut akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran jika dipakai secara tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Berdasarkan penjelasan jenis bahan ajar atau materi ajar tersebut dapat disimpulkan bahwa beragam jenis bahan ajar yaitu, bahan ajar cetak, audio, audio visual, dan bahan ajar interaktif. Berkaitan dengan penelitian ini jenis materi yang dikembangkan adalah materi dalam pelajaran IPS. Pengembangan materi atau bahan ajar ini dikemas dalam bentuk elektronik yang memadukan antara media cetak dengan visual.⁹

c. Kriteria Bahan Ajar

Bahan ajar dapat dikatakan baik apabila telah memenuhi syarat yang sudah ditentukan. Syarat-syarat tersebut kemudian dijadikan karakteristik dari sebuah bahan ajar atau materi pembelajaran. Adapun karakteristik bahan ajar yang baik yang dikemukakan oleh Depdiknas (2004) yaitu,

- a) Substansi materi diakumulasi dari standar kompetensi atau kompetensi dasar yang sudah ditentukan dalam kurikulum

⁹ Meilan Arsanti, “*Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula*”. Jurnal Kredo. Vol. 1 No 2, 2018, hal. 74

- b) Mudah dipahami
- c) Menarik
- d) Mudah dibaca.

Dalam memilih, menentukan, dan mengembangkan suatu bahan ajar atau materi ajar harus memperhatikan kriteria atau karakteristik materi ajar, supaya apa yang sudah disampaikan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁰

d. Fungsi

Terdapat tiga fungsi utama bahan ajar dikaitkan dengan penyelenggaraan kegiatan belajar dan pembelajaran. Tiga fungsi tersebut yaitu sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar yaitu pedoman untuk guru yang dapat memandu semua kegiatan dalam proses belajar dan pembelajaran, sekaligus sebagai pokok kompetensi yang seharusnya diajarkan atau diterapkan kepada siswa
- 2) Bahan ajar yaitu pedoman untuk peserta didik yang akan mengarahkan kegiatan dalam proses belajar dan pembelajaran, sekaligus sebagai substansi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai.
- 3) Bahan ajar ialah alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil dari pembelajaran. Sebagai alat evaluasi maka bahan ajar yang diajarkan harus sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang akan

¹⁰ Ibid, hal 75

dicapai oleh guru. Indikator dan kompetensi dasar ini sudah terdapat pada silabus mata pelajaran.

e. Manfaat Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki manfaat yang dapat memberi dampak besar terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Manfaat bahan ajar dikelompokkan bagi guru maupun siswa.

Manfaat bagi guru yaitu,

- 1) Memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum serta sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
- 2) Tidak bergantung pada buku teks yang terkadang sukar didapat.
- 3) Menambah wawasan karena dikembangkan dengan melalui berbagai referensi.
- 4) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menyusun, membuat dan menulis bahan ajar.
- 5) Menciptakan komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan peserta didik, karena peserta didik akan lebih percaya kepada gurunya maupun kepada dirinya.

Manfaat bahan ajar bagi siswa yaitu,

- 1) Kegiatan dalam belajar mengajar akan menjadi lebih menarik.
- 2) Kesempatan untuk belajar secara mandiri serta mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
- 3) Mendapat kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai siswa.

Menurut Amri dan Ahmad bahan ajar mempunyai manfaat yaitu,

- a) Bagi guru, tidak hanya terpaku pada buku teks yang biasanya sukar didapatkan, menambah wawasan dan kemahiran guru dalam membuat bahan ajar, menciptakan komunikasi pembelajaran yang efektif, dapat menambah angka kredit apabila dikumpulkan dan diterbitkan.
- b) Siswa, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dipahaminya.¹¹

Manfaat yang didapatkan dari penggunaan bahan ajar sangat banyak, baik untuk guru maupun siswa, guru dapat dengan gampang memberikan materi kepada peserta didik, begitu pula peserta didik akan mampu memahami materi yang telah disampaikan. Dengan adanya bahan ajar maka dapat menambah pengetahuan guru dalam menulis bahan ajar, karena dikembangkan serta dikemas dan diolah menggunakan dari berbagai sumber referensi yang relevan. Bahan ajar juga dipakai untuk membantu proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Pemilihan bahan ajar yang menarik juga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

¹¹ Anandya Fajarini, “*Membongkar Rahasia Pengembangan Bahan Ajar IPS*” (Jember:Gema Press, 2018) hal 12

2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial atau yang disingkat dengan IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji beragam disiplin ilmu sosial dan humaniora juga aktivitas dasar manusia yang disajikan secara ilmiah untuk memberi pengetahuan dan wawasan kepada peserta didik. Dalam IPS mencakup beragam kehidupan dari segi hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik. Menurut Zuraik dalam Djahiri (1984) hakikat IPS merupakan peluang yang dapat membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggota masyarakat dapat berkembang sebagai manusia yang sosial dan rasional serta penuh tanggungjawab.

Jadi hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pengembangan suatu rancangan pemikiran dengan berdasarkan kenyataan pada kondisi sosial yang ada di daerah peserta didik, sehingga dengan menyampaikan pendidikan IPS peserta didik diharapkan mampu memecahkan masalah di daerah sosial masyarakat serta dapat menumbuhkan warga negara yang baik dan bertanggungjawab terhadap bangsa dan negaranya. Tujuan dari pendidikan IPS sekarang ini diharapkan bisa meningkatkan kualitas pendidikan terutama kualitas sumber daya manusia, sehingga keberadaan pendidikan IPS sungguh-sungguh dapat mengembangkan pemahaman konsep serta ketrampilan berpikir kritis, dan dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam bidang nilai dari

sikap, pengetahuan, serta kecakapan dasar peserta didik dalam kehidupan nyata, terutama pada kehidupan sosial masyarakat.

Dalam sebuah penelitian menyatakan bahwa *“The objective of social studies learning is to foster the potential of pupils, that is, to be brave in facing life’s challenges as well as global challenges, without any feeling of being depressed. Hence, teachers must be able to encourage students to possess knowledge, skills, and high self-confidence to quickly adapt to the environment”*.

Pernyataan diatas mengandung pengertian bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk menumbuhkembangkan potensi peserta didik, yaitu berani menghadapi tantangan hidup maupun tantangan global, tanpa merasa tertekan. Oleh karena itu, guru harus mampu mendorong siswa untuk memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan rasa percaya diri, yang tinggi agar cepat menyesuaikan diri dengan lingkungan.¹²

Begitu luas cangkupan dalam mengkaji IPS, menurut Maryani (2006:12), memberikan batasan pendidikan IPS yaitu bahan kajian yang terintegrasi (interdisipliner) yang merupakan, penyederhanaan, penyesuaian, pemilahan, dan variasi dari konsep – konsep serta ketrampilan disiplin ilmu sejarah, sosiologi, geografi, politik, ekonomi

¹² Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *“Effect of Thinking Skill-Based Inquiry Learning Method on Learning Outcomes of Social Studies: A Quasi-Experimental Study on Grade VIII Students of MTSN 6 Tulungagung”* IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science, Vol. 485 (1), 2020, hal. 2

dan antropologi yang dikelompokkan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pembelajaran.

Definisi IPS yang dikemukakan oleh *National Council for the Studies* (NCSS), yang telah memberikan pengertian IPS lebih komprehensif, tidak saja dilihat dari maknanya tetapi juga dari segi kegunaannya. Dari definisi yang diberikan oleh NCSS pada prinsipnya menjelaskan bahwa pendidikan IPS adalah suatu kajian terpadu atau disiplin ilmu dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan (*civic competence*). Dalam program sekolah pendidikan IPS menyediakan kajian terstruktur dan sistematis dengan mengambil atau meramu dari disiplin-disiplin sosial, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, ilmu politik, dan sosiologi. Juga isi yang sesuai dengan ilmu-ilmu kemanusiaan, seperti matematika dan ilmu-ilmu alam. Dengan demikian, jelaslah bagi kita bahwa pendidikan IPS bukan hanya mata pelajaran disiplin ilmu tunggal, melainkan dari berbagai disiplin ilmu (interdisipliner)¹³

3. Media E-booklet

Booklet adalah salah satu sumber belajar yang berisi informasi – informasi penting, yang isinya harus jelas, serta mudah dipahami dan akan diberikan gambar yang menarik. Bahan ajar ini memiliki beberapa

¹³ Ahmad Susanto, “*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*”, (Jakarta:Prenatamedia Group, 2013) hal. 137

keunggulan yaitu, isinya mudah dimengerti dan dipahami. Booklet memiliki karakter yang menarik serta informatif, dapat mendorong siswa untuk mempelajari isi di dalam booklet tersebut, isinya di buat lebih menarik agar tidak monoton dari bentuknya yang simple mudah dibawa kemanapun.

Booklet biasanya dipakai dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, karena booklet memberikan informasi dengan jelas, dan banyak digunakan sebagai media alternatif untuk seseorang apabila ingin mempelajari suatu isi booklet. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan perlu dilakukan proses pendidikan dengan memakai media karena kesuksesan proses pendidikan yang dilakukan tergantung beberapa faktor, yaitu kurikulum, sumber bahan ajar termasuk sarana dan prasarana. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa "*media it helps teacher and students advanced to conduct teaching and learning process as it uses technology, the internet, in practicing it*"

Penyataan diatas mengandung pengertian bahwa media dapat membantu guru dan siswa maju untuk melakukan proses belajar mengajar karena menggunakan teknologi, internet dalam mempraktikkannya.¹⁴ Booklet sebagai media bacaan terkadang digunakan untuk mempromosikan sebuah produk atau promosi lembaga – lembaga tertentu. Berdasarkan hasil penelitian Hapsari

¹⁴ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "*Phonology And Online Media Used In Enhancing Listening Skill*", *Indonesian Journal Of EFL And Linguistics*", Vol. 5 N0.2, 2020, hal. 270

(2013) menyimpulkan bahwa media booklet memiliki tingkat efektivitas komunikasi sebagai penyimpan pesan, selain itu dalam penelitian Zulaekah (2012) juga menyimpulkan bahwa media booklet efektif dalam meningkatkan wawasan. Dilihat dari segi tampilan booklet dapat di desain secara menarik untuk mendorong peserta didik dalam membaca.¹⁵

E-booklet merupakan media untuk menyampaikan substansi materi yang diberikan gambar serta video yang menarik dan tidak lupa peneliti menyisipkan berbagai penanaman karakter di dalam media tersebut dengan berbasis elektronik yang dapat diakses melalui handphone dan laptop. Media *e-booklet* dibuat dengan menggunakan aplikasi khusus sehingga menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik peserta didik untuk menggunakan dalam pembelajaran.¹⁶

E-booklet ialah media pembelajaran yang dapat dipakai dalam proses belajar mengajar di dalam kelas maupun di luar kelas. *E-booklet* mempunyai kesamaan dengan ebook, hanya memiliki perbedaan dari sisi ukuran media yang dipakai. *E-booklet* memiliki ukuran lebih kecil dari pada e-book, walaupun penggunaannya pada media interaktif akan tetap sama. Materi yang sesuai dituliskan di media *e-booklet* merupakan

¹⁵ Berti Anina Sulistina, Skripsi: “*Pengembangan Media Booklet Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Keanekaragaman Hayati Pada Tumbuhan Kelas VII MTs/SMP*” (Lampung: IAIN Raden Intan Lampung, 2016) hal.105

¹⁶ Yulianti*, Nanda Ayu Fitri Diva Maharani, Farida Nur Kumala, “*Pengembangan Media E-Booklet Materi Zat Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sdislamic Global School Malang*”, Elementary School 6 Volume 6 nomor 2 Juli 2019, hal. 113

materi yang banyak mempunyai gambar untuk menjelaskan materi secara ringkas (Darlen et al, 2015).¹⁷

E-booklet termasuk informasi digital atau elektronik yang berisikan teks dan gambar, serta video bentuk media ini lebih luas dari brosur tetapi lebih singkat dari buku, fungsinya sebagai pemberi informasi yang ringan dan jelas. Pesan dalam *e-booklet* lebih lengkap, jelas dan beragam dengan gambar-gambar yang variatif dan komunikatif. Meskipun demikian *e-booklet* tetap ringan, jelas dan enak dibaca. Oleh karena itu, pengembangan *e-booklet* dipilih untuk media pembelajaran peserta didik.

Kelebihan *E-booklet*.

- 1) Dapat digunakan untuk belajar mandiri baik di sekolah maupun rumah.
- 2) Mudah dibawa kemana-mana karena berbentuk elektronik.
- 3) Dapat menampung informasi atau materi yang sederhana, lengkap dan praktis.
- 4) Dapat menambah daya tarik belajar dengan perpaduan teks, gambar, video dan halaman yang menarik.
- 5) Dapat digunakan atau di buka di handphone atau laptop.

Kekurangan *E-booklet*

¹⁷ Hendra Setiawan, Hilda Aqua Kusuma Wardhani, “*Pengembangan Media E-Booklet Pada Materi Keanekaragaman Jenis Nepenthes*”, Edumedia : Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Volume 2. Nomor 2, 2018, hlm. 83

- 1) Proses pembuatan media membutuhkan waktu yang lama, karena harus memadukan gambar, video, atau animasi untuk mendukung penyampaian materi.
- 2) Apabila dokumen tidak disimpan dengan baik materi akan mudah hilang.
- 3) Materi dan jumlah kosakata yang sangat terbatas.

4. Materi Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah

1. Konsep Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif merupakan pengembangan konsep yang berlandaskan sumber aset kreatif yang diharapkan sanggup meningkatkan perkembangan potensi ekonomi. Jumlah penduduk yang banyak serta kemampuan sumber daya budaya yang berbagai macam bisa dijadikan sebagai modal untuk meningkatkan industri kreatif. Kekayaan kemampuan seni budaya dari berbagai wilayah sebagai pondasi untuk tumbuhnya industri kreatif. Keragaman budaya wilayah sebagai bahan baku industri kreatif, ialah dengan munculnya aneka ragam kerajinan serta berbagai macam produk masyarakat Indonesia di bidang industri kreatif.

Pemerintah mengidentifikasi lingkup industri kreatif mencakup 14 sub sektor yang meliputi periklanan, arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, fashion mode, film, video, dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan,

penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti, radio dan TV, serta riset pengembangan.

Pemerintah menginginkan ekonomi kreatif merupakan salah satu tulang punggung ekonomi nasional. Beberapa hal yang dapat dimengerti sebagai pertimbangan kebijakan ini sebagai berikut:

- a) Ekonomi kreatif sudah menunjukkan kemampuan signifikan terhadap penciptaan serta penyerapan tenaga kerja dan perkembangan ekonomi.
- b) Ada beberapa tipe modal (capital) yang dimiliki oleh seorang warga bangsa yang bisa menjadikan seseorang atau masyarakat bertahan serta tumbuh dalam menghadapi kehidupan yang sangat kompetitif. Di era globalisasi dimana antara negara di dunia tanpa mempunyai batasan jarak dan waktu maka dunia menjadi tempat yang sangat dinamis dan meluas, sehingga kreativitas serta pengetahuan menjadi suatu peninggalan yang tidak ternilai dalam kompetisi dan pengembangan ekonomi.

Ekonomi kreatif di era globalisasi ini, telah menarik minat dari berbagai negara untuk mengembangkan ekonomi, termasuk di Indonesia. Ekonomi kreatif diawali semenjak tahun 2006 tersebut dapat melahirkan kegiatan - kegiatan kreatif. Hasil ekonomi kreatif dari berbagai wilayah mampu mendorong aktivitas ekonomi lokal dan diharapkan mampu menembus pasar internasional. Misalnya

yang dibesarkan di Bandung yaitu industry kreatif fashion dan sepatu yang banyak diminati dari wilayah lain sehingga banyak turis lokal serta mancanegara berbelanja di Bandung. Daerah lain seperti Solo yang terkenal dengan batik dengan Pasar Klewer yang banyak dikunjungi masyarakat dari wilayah lain atau mancanegara untuk berbelanja.

Potensi-potensi kreatif dari berbagai wilayah melaksanakan aktivitas kreatif secara rutin dengan tujuan untuk memperkenalkan hasil inovasi ke masyarakat local dan dunia. Kegiatan kreatif yang secara rutin diselenggarakan wilayah antara lain sebagai berikut :

- a) Bandung, contohnya Helarfest, Braga Festival
- b) Jakarta, contohnya Festival Kota Tua, PRJ, Jak Jazz, Jiffest
- c) Solo, contohnya Solo Batik Carnival, Pasar Windu Jenar
- d) Yogyakarta : Festival Kesenian Yogyakarta, Pasar Malam Sekaten, Biennale
- e) Jember: Jember Fashion Carnaval
- f) Bali : Bali Fashion Week, Bali Art Festival, Bali sanur festival
- g) Lampung : Way Kambas Festival
- h) Palembang: Festival Musi

2. Upaya Meningkatkan Ekonomi Kreatif

Bagaimana upaya yang dilakukan dengan sistem ekonomi Indonesia untuk meningkatkan ekonomi kreatif? Sistem ekonomi Indonesia memiliki acuan yang jelas yaitu UUD 1945, merupakan sistem ekonomi Pancasila, yang di dalamnya terdapat demokrasi ekonomi. Masyarakat memegang peranan aktif dalam aktivitas ekonomi, sedang pemerintah menciptakan iklim yang sehat untuk perkembangan dan pertumbuhan dunia usaha. Demokrasi ekonomi berarti aktivitas ekonomi yang dilakukan oleh, dari dan untuk rakyat di bawah pengawasan pemerintah. Dalam demokrasi ekonomi ini melibatkan pemerintah, pengusaha swasta, dan seluruh rakyat, sehingga dalam pelaksanaannya wajib terdapat kerja sama antara pemerintah, rakyat dan swasta.

Sistem ekonomi Indonesia diatur dalam UUD 1945 pasal 33, bunyi pasal tersebut ayat (1) Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar atas asas kekeluargaan; (2) Cabang-cabang produksi yang penting bagi negara dan menguasai hajat hidup orang banyak dikuasai oleh negara; dan (3) Bumi, air, dan kekayaan alam yang terkandung di dalamnya dikuasai oleh negara dan dipergunakan sebesar-besarnya untuk kemakmuran rakyat.

Berdasarkan bunyi dari 3 ayat pasal 33 UUD 1945 pemerintah sangat berfungsi mendukung sistem ekonomi yang

berbasis pada aktivitas ekonomi kerakyatan. Peran Negara tersebut antara lain mengembangkan koperasi, mengembangkan BUMN, memanfaatkan seluruh sumber kekayaan alam demi sebesar-besar kemakmuran masyarakat. Untuk mengembangkan ekonomi kreatif, pemerintah mempunyai strategi dengan melakukan pembangunan secara terintegrasi antara masyarakat, swasta serta pemerintah. Beberapa strategi tersebut antara lain sebagai berikut :

- a. Menyiapkan insentif untuk memacu perkembangan industri kreatif berbasis budaya. Insentif tersebut meliputi perlindungan produk budaya, kemudahan mendapatkan dana pengembangan, sarana pemasaran dan promosi, sampai perkembangan pasar dalam negeri serta internasional.
- b. Membuat Roadmap Industry kreatif yang melibatkan berbagai lembaga pemerintah dan golongan swasta.
- c. Membuat program komprehensif untuk menggerakkan industri kreatif melalui pendidikan, pengembangan sumber daya manusia, desain, kualitas, serta pengembangan pasar.
- d. Memberikan perlindungan hukum serta insentif bagi karya industri kreatif. Contoh yang dilindungi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) nya antara lain, buku, tulisan, drama, tari, koreografi, karya seni rupa, lagu atau musik, dan arsitektur. Pemberian hak paten terhadap temuan baru, merk produk

ataupun jasa, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu dan rahasia dagang.

- e. Membentuk Indonesia Creative Council yang menjadi jembatan untuk menyediakan fasilitas bagi para pelaku industri kreatif.

Kementerian Perdagangan melaksanakan upaya pengembangan ekonomi kreatif untuk mewujudkan strategi pemerintah dengan langkah sebagai berikut:

- a. Pengembangan Database ekonomi kreatif

Indonesia yang didukung dengan teknologi informasi .Updating dan pengembangan database dan portal Indonesia Kreatif serta informasi yang diperlukan berkenaan dengan perkembangan ekonomi kreatif Indonesia diperlukan untuk pemetaan dan penyajian semua informasi yang terkait dengan pelaku usaha ekonomi kreatif.

- b. Peningkatan pemakaian teknologi melalui program kemitraan

Kegiatan ini diselenggarakan untuk meningkatkan kemampuan dan keahlian pelaku ekspor atau calon pelaku ekspor ekonomi kreatif yang ditekankan pada penerapan teknologi sehingga mampu menghasilkan produk berdaya saing tinggi yang dapat dilakukan bekerjasama dengan institusi tertentu. Bentuk

kegiatan berupa : Capacity building melalui pelatihan di dalam dan luar negeri, Training of trainer (ToT), dan Fasilitasi infrastruktur kerja kepada beberapa peserta training terbaik.

c. Pekan produk kreatif Indonesia (PPKI)

PPKI terdiri atas tiga kegiatan pokok yang diselenggarakan secara paralel yakni pameran, konvensi dan gelar seni budaya. Kegiatan dapat berupa seminar, talk show, dialog dubes, pelatihan, klinik konsultasi, anjungan pembiayaan, maupun kegiatan lainnya.

d. Festival Ekonomi Kreatif

Dalam kegiatan ini Kementrain perdagangan bertindak sebagai Co sponsor penyelenggaraan Festival Ekonomi Kreatif dengan misi ‘Mempromosikan Ekonomi Kreatif Indonesia’ dalam upaya meningkatkan citra dan identitas bangsa Indonesia dalam kerangka Nation Branding. Festival Ekre DN (JavaJazz, Jakarta Food and Fashion Festival) dan Festival Ekre LN (Festival Animasi-Kartun Internasional, Seoul; Ottawa International *Animation* Festival)

e. Wahana kreatif

Sarana memperkenalkan dan mempromosikan produk kreatif, sebagai upaya menampilkan karya dan budaya bangsa Indonesia melalui wahana kreatif kepada pengunjung asing dan

dipajang di bandara Internasional dan tempat tujuan wisata. Kegiatan ini diharapkan dapat membangun citra Indonesia dan mempromosikan Indonesia sebagai salah satu negara pemasok produk kreatif berkualitas dunia.

f. Peningkatan jangkauan dan efektivitas pemasaran

Peningkatan jangkauan dan efektivitas pemasaran perlu dilakukan karena banyak potensi ekonomi kreatif yang berkualitas baik di dalam maupun luar negeri. Bentuk kegiatan berupa : pemasaran melalui gerai atau outlet, distributor, agen dan promotor terkenal, promosi (pameran dan penerimaan misi pembelian) dan branding.

g. Riset ekonomi kreatif dan fasilitas pemberian insentif yang mendukung inovasi

Riset ekonomi kreatif dan fasilitas pemberian insentif yang mendukung Inovasi ini bertujuan untuk merangsang terciptanya instrument, formulasi ilmiah, metodologi baru dan inovasi dalam pengembangan ekonomi kreatif melalui kegiatan riset dan pemberian insentif.

h. Fasilitasi kegiatan yang mendorong lahirnya insan kreatif dan entrepreneur kreatif baru.

Kegiatan Fasilitasi kegiatan yang mendorong lahirnya insan kreatif dan entrepreneur kreatif Baru untuk merangsang terciptanya insan kreatif dan enterpreneur baru di Indonesia. Bentuk kegiatannya berupa kontes/perlombaan ekonomi kreatif di dalam negeri yang kemudian dilanjutkan dengan pengiriman kontestan terpilih dalam perlombaan ekonomi kreatif skala Internasional, training maupun promosi.

- i. Penciptaan identitas lokal daerah tingkat I dan II serta identitas nasional.

Penciptaan identitas produk ataupun ekonomi kreatif lokal ataupun nasional untuk memperkenalkan produk dan ekonomi kreatif diartikan kepada dunia luar. Penciptaan identitas ini dimaksudkan untuk membangun image lokal atau nasional dan dapat berfungsi sebagai branding. Kegiatan juga mendorong agar produk dimaksud didaftarkan dalam HKI. Wujud kegiatan berupa identifikasi potensi produk dan ekonomi kreatif daerah, fasilitasi sertifikasi produk dan ekonomi kreatif daerah.¹⁸

¹⁸ Iwan Setiawan dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial* (Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), hal. 159

B. Penelitian Terdahulu

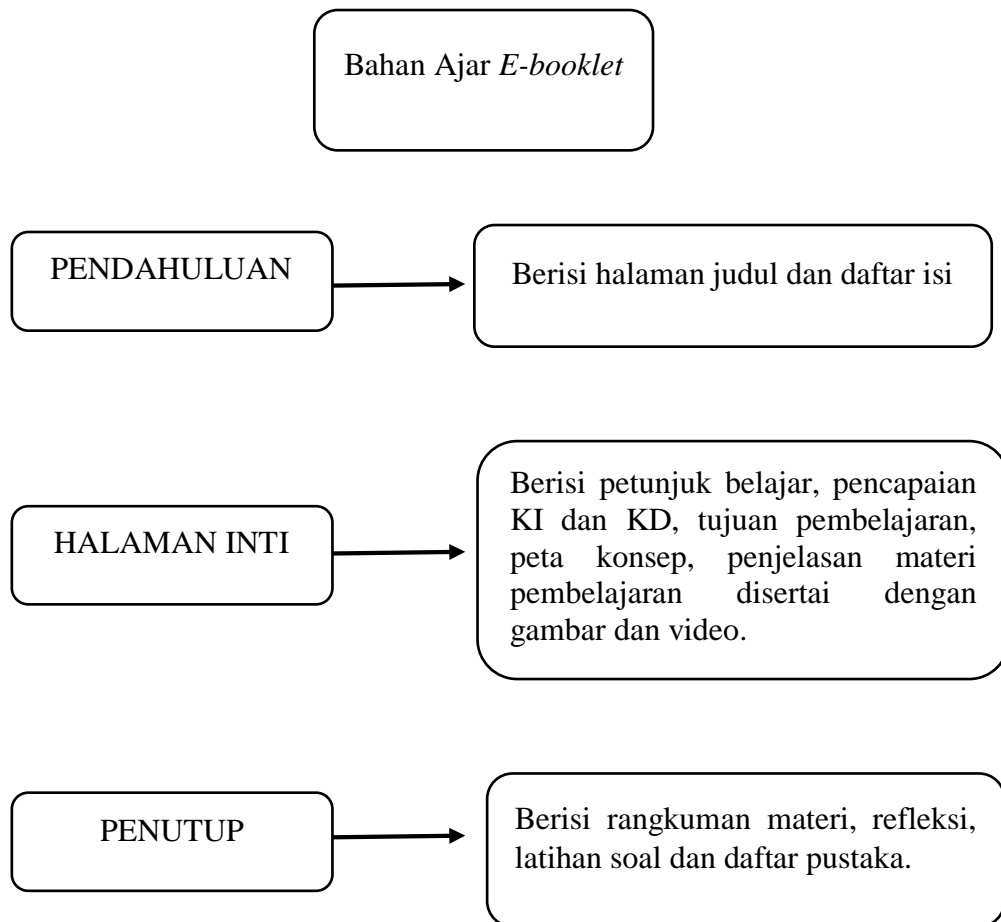
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Nur Ika Amalia, Yuniawatika, Tri Murti Pengembangan E-Booklet berbasis Karakter Kemandirian dan Tanggung Jawab Melalui Aplikasi Edmodo Pada Materi Bangun Datar, Malang, 2020.	Pengembangan menggunakan <i>e-booklet</i> .	Pembelajaran berbasis karakter kemandirian dan tanggung jawab, serta menggunakan aplikasi edmodo.	Hasil dari pengembangan <i>E-booklet</i> dinilai dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian <i>e-booklet</i> terbukti dapat menjadi buku ajar yang menarik bagi siswa.
2.	Nadifa Chuzaima Pengembangan E-Booklet Materi Sejarah Tentang Pemberontakan Di/Tii Terhadap Pemerintah Indonesia untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas X Tkj 2 di Smkn 1 Kepanjen, 2019.	Pengembangan media pembelajaran <i>e-booklet</i> dan menggunakan metode penelitian RnD (Research and Development).	Materi yang dikembangkan yaitu sejarah siswa kelas X.	Penggunaan media E-Booklet cukup praktis, dan hasil uji coba dilaksanakan sebanyak dua kali yakni, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dari hasil validasi hingga uji coba, menunjukkan kriteria kelayakan untuk produk E-Booklet.
3.	Yulianti, Nanda Ayu Fitri Diva Maharani, Farida Nur Kumala Pengembangan Media E-Booklet Materi Zat Untuk Meningkatkan	Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan	Pengembangan produk yaitu media <i>e-booklet</i> materi zat sekolah	Hasil penilaian media <i>e-booklet</i> oleh ahli menunjukkan layak digunakan dengan kriteria kelayakan 94% dengan kategori sangat

	Karakter Siswa Sd Islamic Global School Malang, 2019.	model ADDIE.	dasar untuk siswa kelas V SD/MI.	layak. Kepraktisan media e-booklet menunjukkan 78% dengan kategori praktis. Keefektifan menunjukkan rata-rata 81% dengan kategori sangat efektif dan peningkatan karakter siswa memperoleh 86% yang telah mencapai KKM sekolah.
4.	Cornelia Violeta, Hairida, Masriani Pengembangan Bahan Ajar booklet Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Desa Pengadang Pada Materi Termok.	Pengembangan bahan ajar, Metode yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D).	Pengembangan berupa bahan ajar berbasis kearifan lokal masyarakat dan bahan ajar berbentuk cetak.	Berdasarkan analisis hasil lembar penilaian kelayakan produk diperoleh CVR 0,99 dengan kategori valid dan CVI 0,99 dengan kategori valid. Hasil lembar penilaian uji lapangan awal bahan ajar booklet berbasis kearifan lokal adalah 77,62% dengan kategori tinggi. Hasil lembar penilaian uji lapangan utama bahan ajar booklet berbasis kearifan lokal adalah 81,10% dengan kriteria sangat tinggi.

C. *Blueprint* Bahan Ajar E-Booklet

Blueprint merupakan rancangan dalam pembuatan media yang dilakukan secara runtut yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Menurut Sugiyono kerangka merupakan rangkuman tentang pedoman yang disusun dalam proses pembuatan produk¹⁹. Berikut uraian kerangka atau *blueprint* sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Blueprint

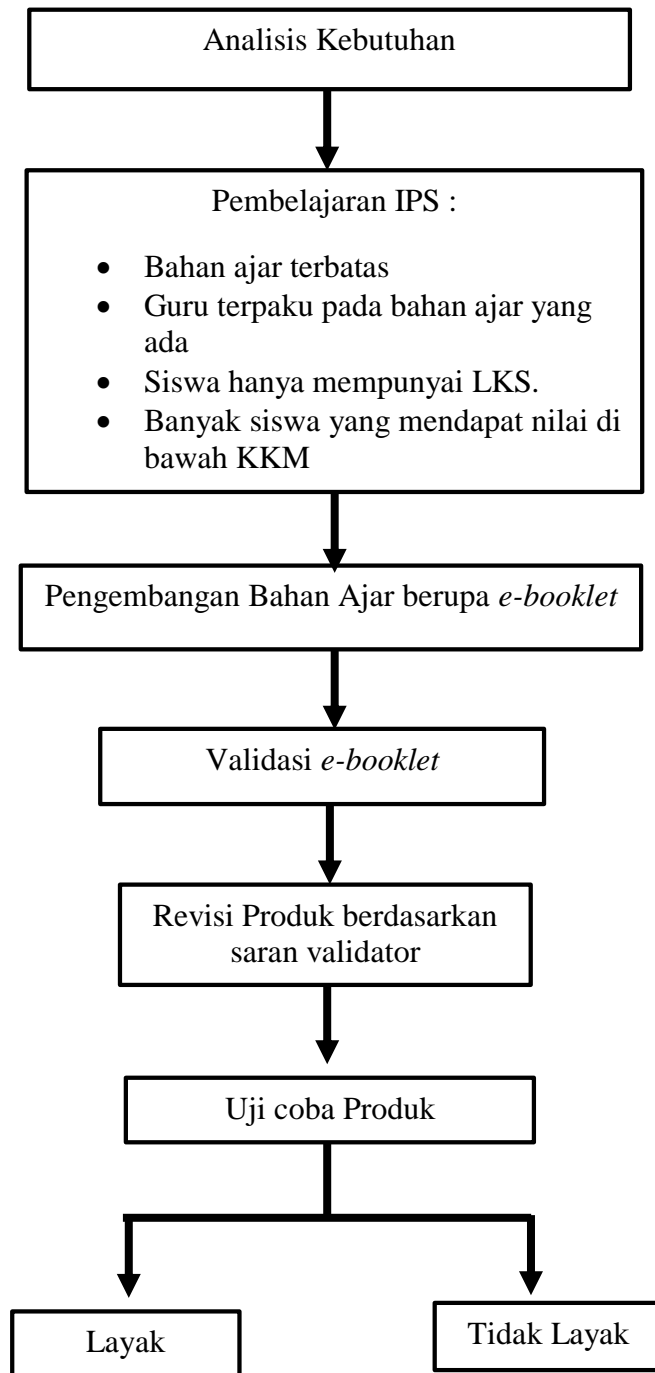
¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung:Alfabeta,2016), hal.60

D. Kerangka Berpikir

Pada pembelajaran IPS memerlukan bahan ajar yang sesuai agar nantinya siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi, di MTs Ma'arif Bakung jumlah bahan ajar pada mata pelajaran IPS jumlahnya masih terbatas. Guru hanya terpaksa menggunakan bahan ajar buku lks atau modul yang dimiliki siswa dan guru, hal tersebut terkesan monoton dalam pembelajaran guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar IPS yang bervariasi dan menarik agar pembelajaran IPS lebih menarik, memberikan pengetahuan yang lebih luas terhadap siswa. Sehingga guru dituntut mampu menyusun bahan ajar yang inovatif yang sesuai dengan kurikulum, perkembangan kebutuhan peserta didik, maupun perkembangan teknologi informasi. Maka peneliti mengembangkan bahan ajar berupa *e-booklet* dengan yang memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS dirumah maupun disekolah yang dikemas ke dalam bentuk elektronik. Pengembangan bahan ajar disesuaikan dengan karakteristik siswa yang akan menjadikan pembelajaran IPS lebih menarik.

Berdasarkan pemaparan diatas, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. 2 Bagan kerangka berpikir