

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bentuk upaya yang terjaga dan berencana untuk dapat mewujudkan suasana serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan diri sendiri, bangsa maupun negara. Pendidikan memiliki tujuan yang telah tertuang dalam undang-undang No 20 tahun 2003 yakni bahwasanya pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan sebagai pembentuk watak dan menjadikan bangsa Indonesia sebagai bangsa yang bermartabat dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, berilmu, mandiri, cakap, kreatif serta dapat menjadi sebagai warna Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.¹

Pada zaman teknologi yang saat ini telah memasuki dunia dan memberikan perkembangan yang begitu cepat yang dapat ditandai dengan munculnya berbagai elektronik *e-government, laboratory*, yang dapat memberikan manfaat yang telah didapatkan oleh manusia dengan adanya teknologi ini yang sangat banyak sekali.² Dengan adanya manfaat dari elektronik tersebut hendaknya dapat memberikan kemajuan untuk dunia pendidikan dalam aktivitas pembelajaran yang dapat dilaksanakan oleh siswa dengan baik dalam hal berfikir secara kritis dan hasil belajar siswa.³

¹ UU No 20 Tahun 2003

² Banu Prasetyo dan Umi Trisyanti, *Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial IPTEK*. Journal of Proceedings Series, No. 5 (2018)

³ Leni Rohida, "Pengaruh Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Kompetensi Sumber Daya Manusia," *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 6(1)

Adapun menurut peneliti bahwa pada era globalisasi saat ini sangat memberikan kemudahan dalam pembelajaran pada dunia pendidikan yang memberikan keterbaruan dalam materi, dan sangat disayangkan pada era globalisasi ini jika tidak dimanfaatkan dengan baik dan hanya mengandalkan buku pegangan/buku paket kepada siswa hal tersebut tidak akan memberikan perubahan yang terbaru dalam pembelajaran dalam dunia pendidikan terhadap siswa.⁴

Pembelajaran sejarah Indonesia sangat berperan dalam kehidupan masyarakat Indonesia terutama dalam dunia pendidikan, dalam dunia pendidikan dari jenjang awal sampai perguruan tinggi, dari pembelajaran sejarah Indonesia siswa atau mahasiswa dapat mengerti dengan hal yang menyangkut sejarah terbentuknya Negara Indonesia dan selain itu pembelajaran sejarah juga berperan sebagai memberikan pembekalan kepada manusia untuk masa depannya kelak dan dapat membantu manusia untuk menyelesaikan permasalahan dengan cara melihat masa lalu, sebagai pelajar Indonesia harus memiliki sikap nasionalisme terhadap bangsa Indonesia hal itu sangat penting masih banyak pelajar Indonesia kurang tertanamnya jiwa nasionalisme terhadap dirinya.⁵ Peneliti menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah Indonesia sangat baik untuk diterapkan dengan cara menggunakan model inkuiri dimana model ini dapat mengembangkan daya pikir, resapan, olah pikiran terhadap siswa agar siswa dapat berfikir serta dapat menjadikan siswa memperoleh hal hal baru tentang materi dan tidak terpaku oleh pendidik saja, adapun prinsip untuk menerapkan model inkuiri (Sanjaya, 2006:196-199) meliputi orientasi, hipotesis, definisi, pengumpulan fakta, serta generalisasi.⁶

Dalam pembelajaran sejarah sangat membutuhkan bahan ajar yang mendukung untuk dapat memberikan proses belajar kepada siswa dengan

⁴ Retno Susanti, *Pengembangan E- Modul Flipbook Marker Untuk Pelajaran Sejarah kebudayaan Megalitik Pasemah*. Jurnal Ilmu Sejarah Vol.3 (1),2020

⁵ Siti Kosfiatun, *Peran Pembelajaran Sejarah Menggunakan Model Inkuiri Sosial Terhadap Pembinaan Sikap Nasionalisme*. Journal of History Education, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang Vol.3.2014

⁶ *Ibid*

baik, bahkan pada keadaan pandemi covid 19 saat ini yang menyebabkan pembelajaran tatap muka dialihkan menjadi pembelajaran daring jarak jauh dan pada materi sejarah sendiri kajian kajian didalamnya banyak tentang teori-teori didalamnya, maka dari itu sebagai pendidik harus memberikan bahan ajar yang memadai untuk dapat mengemas materi secara baik agar dapat diterima oleh siswa secara baik pula, pada situasi pembelajaran daring pendidik dapat membuat bahan ajar seperti *E-Modul* yang menarik. *E-Modul* merupakan alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk dapat mencapai standar kompetensi yang dirancang dengan lengkap yang didalamnya terdapat metode pembelajaran, materi materi sesuai kompetensi dasar secara lengkap serta dapat mengukur tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dikarenakan pembelajaran merupakan hal dapat membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan dan memberikan dukungan kepada siswa agar dapat melahirkan generasi dalam pendidikan agar lebih maju melalui dengan pendidikan yang berkualitas.⁷ Pada *E-Modul* juga terdapat keunikan keunikan seperti materi pembelajaran tersebut dapat di lengkapi dengan video pembelajaran serta musik musik pengiring, serta gambar gambar animasi untuk dapat mendukung pembelajaran agar menjadi lebih menarik, tidak bosan dan tentunya praktis dan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam *Dinamika Ilmu* Vol. 19 No.1, 2019 bahwa :

“That along with the development of online media or teaching materials, it can support and create students to be active, independent and students are able to build and develop ideas that are supported by currently developing technology.”

⁷ 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 Studies Of MTsN 6 Tulungagung. *Journal IOP Convergence Series: Earth and Enviromental Science* Vol. 485,2021,1

Artinya dengan seiring berkembangnya media atau bahan ajar bersifat *online* dapat mendukung dan menciptakan siswa menjadi aktif, mandiri serta siswa mampu membangun dan mengembangkan ide pikiran yang didukung dengan Teknologi yang berkembang saat ini.⁸ Maka dengan hal ini perlunya kekreatifan guru untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, efektif serta dapat berkesan untuk siswa.⁹

Modul merupakan suatu media perantara sebagai sarana pembelajaran yang mencakup sebuah materi materi, metode, dalam metode ini terdapat bagaimana cara mempersiapkan siswa dalam pembelajaran untuk dapat menciptakan suasana terhadap siswa untuk bisa bereksperimen secara mandiri dan hal itu harus didukung dari adanya model pembelajaran inkuiri yang dimana, model ini menekankan siswa untuk dapat memecahkan permasalahannya dengan mandiri tidak hanya beracuan kepada guru, dan dapat mendorong siswa lebih kritis. Selanjutnya batas materi pembelajaran serta petunjuk dalam kegiatan pembelajaran serta cara-cara pengevaluasian dalam pembelajaran yang telah dirancang secara sistematis, dengan menggunakan bahasa yang jelas mudah dimengerti atau dipahami dan terperinci dengan tujuan dapat memberikan kompetensi yang dicapai yang nantinya siswa dapat belajar secara mandiri dan memiliki sikap berfikir secara mandiri. Dalam situasi pandemic covid 19 ini dalam pembelajaran daring sangat membutuhkan bahan ajar yang memadai seperti modul di buat menjadi elektronik modul yang menarik,¹⁰ tentunya pembelajaran daring ini dirasa sangat membosankan bagi siswa dikarenakan pendidik tidak memberikan media atau bahan ajar yang memadai.

⁸ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Students' Perspective on Innovative Teaching Model Using Edmodo in Teaching English Phonology: A Virtual Class Development. *Dinamika Ilmu* 19, no. 1 (2019)

⁹ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Redesigning Instructional Media in Teaching English Of Elementary School ' Students : Developing Minimum Curriculum. *International Conference 2014*

¹⁰ Edi wibowo,dkk, *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Kvisoft Flipbook Materi Himpunan*. Jurnal Matematika,UIN Raden Intan Lampung ISSN:2613-9073

Setelah melakukan pra observasi dalam kelas daring di WAG pada kelas X IPS 1 pada magang 1 guru menggunakan bahan ajar seperti artikel yang nantinya dirangkum oleh siswa secara mandiri dan setelah itu saya melakukan pra wawancara dengan perwakilan siswa kelas X IPS 1 MAN 1 Trenggalek waktu magang 1 yaitu siswa ke 1 (Jwt). Ia merupakan siswa pintar di kelas X-IPS 1, ia menjelaskan bahwa dalam pembelajaran daring ini tidak bisa meresap materi secara efektif yang telah disampaikan oleh pendidik, pendidik hanya memberikan tugas tugas kepada siswa menjadikan siswa mudah jenuh dan hanya menggunakan buku seperti UKBM (unit kegiatan belajar mandiri) yang menggunakan metode saintifik, didalamnya hanya berupa persoalan persoalan yang harus di jawab oleh siswa tanpa ada penjelasan. Guru hanya melakukan pembelajaran secara daring melalui WAG yang didalamnya guru memberikan penjelasan terkait materi yang singkat, dalam pembelajaran pendidik tidak memakai apk seperti zoom hal itu jika tidak adanya E-Modul maka pembelajaran dirasa tidak efektif dan dampaknya kepada siswa sangat buruk karena setiap siswa memiliki kemampuan kompetensi yang berbeda beda.¹¹

Selanjutnya peneliti mewawancarai kembali dengan dua orang siswa di MAN 1 Trenggalek, yaitu responden ke 2 (El). Ia merupakan siswa dapat dikatakan rajin juga menjelaskan bahwa dalam pembelajaran daring ini dirasa kurang efektif pula di bandingkan pembelajaran tatap muka sebelumnya, pada pembelajaran tatap muka kemarin materi yang di jelaskan oleh guru secara langsung mudah untuk dipahami, akan tetapi pada pembelajaran daring ini untuk meresap materi yang di sampaikan oleh guru kurang bisa memahami dan pada pembelajaran daring ini guru menekankan pada tuas individu.¹² Responden ke 3 yaitu Is ia merupakan siswa kategori biasa kadang rajin. Ia merupakan siswa MAN 1 Trenggalek

¹¹ Hasil Wawancara dengan salah satu siswa MAN 1 Trenggalek yaitu Jwt selaku siswa kelas X IPS 1 pada tanggal 6 April pukul 18.00 WIB.

¹² Hasil wawancara dengan siswa MAN 1 Trenggalek yaitu El selaku siswa kelas X IPS 1 pada tanggal 30 April 2021 pukul 13.00 WIB

menjelaskan bahwa dalam pembelajaran daring ini tidak ada kendala dikarenakan walaupun daring dalam mata pelajaran sejarah dapat di jumpai di berbagai sumber internet dan untuk penyerapan materi yang di sampaikan oleh guru tergantung pada pribadi masing-masing jika masing-masing pribadi giat untuk belajar dan mencari sumber materi di internet pasti tidak akan mengalami kesulitan dalam belajar. Ia juga menjelaskan bahwa guru tidak selalu menuntut siswa untuk mengerjakan tugas sekali selesai, melainkan guru memberi kelonggaran waktu untuk mengerjakan tugas harian dan guru sesekali meng*share* pertanyaan seperti kuis di grup WA dengan tujuan agar siswa dapat aktif, bagi siswa yang mau aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya guru mempersilahkan siswa tersebut untuk mengisi presensi kehadiran, jadi presensi kehadiran tergantung dengan keaktifan siswa.¹³

Selanjutnya melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah Indonesia yaitu ibu Yulia Fatmawati S.Pd. Beliau menjelaskan bahwa dalam pembelajaran daring ini menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, yang di mana pada pembelajaran daring ini, siswa terutama siswa laki-laki sangat santai dan tidak mengumpulkan tugas yang diberikan, namun siswa perempuan ada yang rajin dan ada pula yang kurang rajin. Jika peserta didik kurang rajin dalam pembelajaran maka akan memberikan dampak yang tidak baik baik diri peserta didik seperti halnya dalam penilaian tugas-tugas, siswa yang tidak rajin penilaiannya kosong dikarenakan tidak mengerjakan tugas dari guru dan berpengaruh kepada nilai akhir di rapot akhir nantinya.¹⁴

Selanjutnya mewawancarai dengan dua siswa kelas X MIPA 3 yaitu pertama Pl yang dimana ia menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah pada kelas IPA sangat sulit untuk mencerna materi, ketuntasan siswa dalam memahami materi tergantung pada pendidik dan bahan ajar yang

¹³ Hasil wawancara dengan siswa MAN 1 Trenggalek yaitu Is selaku siswa kelas X IPS 1 pada tanggal 30 April 2021 Pukul 14.13 WIB

¹⁴ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah Indonesia MAN 1 Trenggalek, yaitu ibu Yulia Fatmawati S.Pd. pada tanggal 26 April 2021 Pukul 09.00 WIB

dipakai pendidik, yang dimana ia juga menjelaskan alangkah lebih baik bahan ajar dalam mata pelajaran sejarah tidak hanya berupa buku cetak saja melainkan lebih menyukai bahan ajar elektronik seperti model flipbook untuk lebih bersemangat dalam belajar.¹⁵

Kedua A1 siswa kelas X MIPA 3. Ia menjelaskan bahwa mata pelajaran sejarah dirasa materi yang terdapat didalamnya cukup luas, dan membuat suasana menjadi membosankan dan mengantuk dan sulit untuk memahami siswa, jika pendidik memberikan bahan ajar atau media pembelajaran yang cukup menarik maka dirasa akan membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Walaupun ia siswa kelas program MIPA bukan IPS dirasa tidak ada kendala selagi adanya media pembelajaran yang menarik.¹⁶

Flipbook marker merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat menyalurkan materi materi kepada pendidik dalam pembelajaran, konsep dalam media bahan ajar *flipbook marker* ini merupakan dapat disusun secara sistematis yang didalamnya telah mencakup materi-materi, suara-suara musik serta video pembelajaran dan gambar-gambar animasi yang menarik dan dapat menampilkan seperti layaknya buku dan hal itu dapat menjadikan siswa tidak mudah bosan dan dapat menerima materi secara baik, dalam E-Modul berbasis *Flipbook Marker* dapat disesuaikan dengan karakter gaya belajar siswa yang lebih tertarik dengan gaya belajar yang menarik.¹⁷Selanjutnya menurut Ihsan (2014) *Flibpbook marker* merupakan pengkonfersian file yang awalnya berformat PDF di tuangkan ke dalam buku digital dan bisa di bolak balik seperti buku biasa, Wibowo dan Pratiwi (2018) menyatakan bahwa penggunaan modul berbasis *flipbook marker* menjadikan pembelajaran semakin menarik dan tidak monoton yang dimana didalamnya terdapat fitur yang mendukung seperti audio, gambar

¹⁵ Hasil wawancara dengan siswa kelas X MIPA 3 yaitu PI, pada tanggal 07 November 2021 Pukul 11.00 WIB

¹⁶ Hasil wawancara dengan siswa kelas X MIPA 3 yaitu A1, pada tanggal 07 November 2021 Pukul 17.10WIB

¹⁷ Nurul hikmah, *Kembangan Modul Interaktif Flipbook Marker*. Skripsi Universitas Negeri Jember

animasi dan video pendukung dalam pembelajaran. Oktaviara dan Pahlevi (2019) menyatakan bahwa E-Modul berbasis *flipbook marker* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada suatu materi penerapan pengoprasianya dalam aplikasi pengolahan kata. Susanti (2015) menyatakan bahwa aplikasi *flipbook marker* merupakan aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang membantu dalam proses pembelajaran dikarenakan tidak hanya terpaku dalam tulisan saja.

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat sebuah keterbaruan serta perbedaan, Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada teori yang dipakai terkait mata pelajaran yang digunakan dan penggunaan aplikasi *flipbook marker* sebagai alat untuk merancang dan mengembangkan bahan ajar elektronik modul agar lebih menarik dan terperinci dalam pembelajaran sejarah Indonesia dan dapat diterima oleh siswa dengan baik dan pada penelitian ini peneliti mengemas materi di dalamnya secara semenarik mungkin, di dalam bahan ajar tersebut terdapat gambar, video serta audio penjelasan terkait materi didalamnya. Dari latar belakang di atas bahwa dalam penelitian ini peneliti melakukan pengangkatan judul yaitu **“Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis *Flipbook Marker* Mata Pelajaran Sejarah Guna Menunjang Minat Belajar Pada Siswa Kelas X Man 1 Trenggalek”**

A. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat identifikasi masalah penelitian yaitu:

1. Kurangnya sumber belajar yang praktis dan efektif sebagai pendukung keefektifan dalam pembelajaran sejarah Indonesia;
2. Kurangnya keterbaruan media pembelajaran serta bahan ajar guru yang menyebabkan kurangnya minat belajar terhadap siswa;
3. Kurangnya inovasi guru dalam memberikan ringkasan materi kepada siswa.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai fokus penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar model E-Modul berbasis *flipbook marker* mata pelajaran sejarah agar dapat diterima secara baik oleh siswa kelas X tahun ajaran 2021/2022;
2. Langkah langkah yang diambil dalam pengembangan bahan ajar E-Modul berbasis *Flipbook marker* untuk menunjang minat belajar siswa kelas X MAN 1 Trenggalek tahun ajaran 2021/2022;
3. Kevalidan, kepraktisan dan kepraktisan penggunaan bahan ajar E-Modul model inkuri dalam mata pelajaran sejarah berbasis *flipbook marker* guna menunjang minat belajar pada siswa kelas X MAN 1 Trenggalek tahun ajaran 2021/2022.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan bahan ajar bahan ajar E-Modul sejarah berbasis *flipbook marker* agar dapat diterima dengan baik oleh siswa kelas X tahun ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana langkah-langkah pengembangan bahan ajar E-Modul berbasis *flipbook marker* agar dapat menunjang minat belajar siswa kelas X Man 1 Trenggalek tahun ajaran 2021/2022?
3. Bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan bahan ajar E-Modul mata pelajaran sejarah berbasis *flipbook marker* guna menunjang minat belajar pada siswa kelas X tahun ajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan bahan ajar E-Modul sejarah dengan model inkuiri berbasis *flipbook marker* agar dapat diterima oleh siswa dengan baik;
2. Untuk mengetahui langkah langkah penerapan bahan ajar E-Modul berbasis *flipbook marker* guna menunjang minat belajar siswa;

3. Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan penggunaan bahan ajar E-Modul dalam mata pelajaran sejarah berbasis *flipbook marker* guna menunjang minat belajar pada siswa kelas X MAN 1 Trenggalek.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian ini menghasilkan sebuah pengembangan untuk dapat menghasilkan sebuah produk bahan ajar yang berupa E-Modul berbasis *Flipbook Marker* guna sebagai bahan ajar pendamping untuk siswa dalam proses pembelajaran sejarah pada kelas X di MAN 1 Trenggalek, spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

1. Bahan ajar berupa E-Modul berbasis Flipbook Marker yang berisikan materi materi, video pembelajaran, serta latihan soal sebagai evaluasi mengenai materi sejarah kategori sejarah Indonesia untuk kelas X;
2. Bahan ajar ini dapat digunakan sebagai sumber maupun pendamping belajar siswa untuk dapat menunjang minat belajar pada siswa;
3. Bahan ajar ini juga menggunakan model pembelajaran yaitu inquiry learning yang dimana dapat melatih siswa untuk belajar secara mandiri dan berfikir secara kritis pada siswadan menjadikan siswa tidak hanya bergantung dengan gurunya;
4. Desain dari E-Modul ini di desain secara menarik dan menyajikan materi didalamnya tidak hanya berupa materi tertulis saja melainkan ada video pembelajaran, musik pengiring dalam pembelajaran.
5. Hasil akhir dari pembuatan produk ini yaitu berupa E-Modul yang bisa di akses di handphone, komputer.

F. Kegunaan Penelitian

Dalam hasil pengembangan bahan ajar E-Modul mata pelajaran sejarah berbasis *flipbook marker* guna menunjang minat belajar pada siswa kelas X MAN 1 Trenggalek ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian dan pengembangan di harapkan dapat menjadikan sebagai bahan masukan untuk mengetahui

pengembangan bahan ajar E-Modul mata pelajaran sejarah berbasis *flipbook marker* guna menunjang minat belajar pada siswa kelas X MAN 1 Trenggalek.

- b. Hasil penelitian ini dapat menjadikan sebagai pedoman untuk mengadakan penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Kepala MAN 1 Trenggalek

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber atau referensi keterbaruan bahan ajar pada MAN 1 Trenggalek dalam pembelajaran.

- b. Bagi guru MAN 1 Trenggalek

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan sebagai sumber literatur atau referensi dalam pembelajaran yang menarik yang di gunakan oleh guru mata pelajaran sejarah sebagai proses pembelajaran.

- c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan sumber belajar yang lebih menarik untuk siswa sehingga dapat memudahkan siswa dalam proses belajar.

- d. Bagi peneliti berikutnya

Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar ini dapat digunakan sebagai referensi terhadap penelitian sejenisnya.

- e. Bagi dunia Pendidikan

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai sumber ajar alternatif dalam pembelajaran untuk menarik minat belajar agar pembelajaran semakin efektif dan praktis.

G. Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Bahan ajar E-Modul model *inquiry learning* berbasis dalam mata pelajaran sejarah berbasis *flipbook marker* ini dapat menganalisis mengenai permasalahan yang timbul dalam pembelajaran.

- b. Adanya bahan ajar E-Modul dengan model *inquiry learning* berbasis *flipbook marker* ini dapat digunakan sebagai media dan sumber literatur pada mata pelajaran sejarah.
 - c. Pada bahan ajar E-Modul berbasis *flipbook marker* dapat sebagai acuan serta inspirasi bagi guru sejarah untuk dapat menunjang keefesiean serta kepraktisan sumber ajar dalam proses pembelajaran.
 - d. Validator yaitu dosen dan guru yang memiliki kemampuan serta pengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya masing-masing.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
- a. Pengembangan bahan ajar E-Modul berbasis *flipbook marker* dalam mata pelajaran sejarah dengan materi materi didalamnya yaitu cara berfikir sejarah dan kehidupan manusia purba dan nenek moyang Indonesia
 - b. Pengembangan bahan ajar ini berpedoman dengan langkah-langkah prosedur metode penelitian Research and Development (R&D) yang dimana menurut Nana Syaoh Sukmadinata (2006) bahwa R&D merupakan sebuah metode stratei yang ampuh dalam memperbaiki praktik, selanjutnya menurut teori Sugiono (2012) langkah langkah yang harus diikuti guna menghasilkan suatu produk meliputi tahap potensi an permasalahan, pengumpulan data, desain produk serta validasi desain, uji coba sampai revisi produk.

I. Penegasan Istilah

1. Secara konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses, cara, mengembangkan secara bertahap serta teratur yang dapat menjurus ke tujuan yang hendak di capai¹⁸ pengembangan terfokus pada aspek-aspek

¹⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Balai pustaka.2003

jasmani seperti cakap dan kreatif, pengembangan dapat di lakukan dalam suatu institusi serta luar institusi¹⁹

b. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan suatu perangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis serta bertampilan secara utuh dari kompetensi yang nantinya dapat di kuasai oleh siswa dalam pembelajaran²⁰

c. E-Modul

E-Modul Merupakan suatu bentuk bahan ajar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan yang telah dikemas dalam kesatuan yang utuh, dan tersusun secara sistematis dan dapat dipelajari secara mandiri dan menjadikan siswa lebih aktif sesuai dengan kemampuan pencapaian kompetensi tanpa terpaku oleh guru.

d. *Inquiry Learning*

Inquiry learning merupakan suatu metode atau kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk dapat mencari serta menyelidiki suatu fenomena ataupun benda secara sistematis, kritis dan logis.

e. *Flipbook Marker*

Flipbook Marker merupakan suatu perangkat lunak yang dapat membuat tampilan buku atau modul menjadi sebuah buku elektronik dan dapat di bolak balik layaknya buku pada umumnya, dalam *flipbook marker* ini juga terdapat fitur yaitu audio, gambar animasi, video untuk dapat menjadikan bahan ajar lebih menarik. hal ini sejalan dengan pendapat Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam Jurnal Bahasa dan Lingua Scientia 2019 bahwa:

¹⁹ Istighfarotul Rahmanyah , *Pendidikan Etika*. UIN Maliki Malang pres 2010

²⁰ S. Nasution, *Berbagai pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta, Radar Jaya offset 1992

“Add pictures and videos in learning can support students not to lack understanding of the material presented”.

Artinya menambah gambar maupun video dalam pembelajaran dapat mendukung siswa untuk tidak kekurangan pemahaman atas materi yang di sampaikan.²¹

2. Secara Operasional

Dengan adanya pandemi saat ini dalam dunia pendidikan merubah kegiatan pembelajaran yang awalnya tatap muka secara langsung dengan guru sekarang beralih menjadi pembelajaran jarak jauh atau daring guna untuk memutus rantai penyebaran virus covid 19. Dalam pembelajaran daring ini guru di tuntut untuk membuat bahan ajar serta media ajar yang memadai dan menarik, serta metode metode pembelajaran sesuai dengan kondisi pandemic saat ini dengan tujuan dapat diterima oleh siswa dan menghasilkan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Maka dari itu penelitian ini juga mengemas metode sertatumateriait yang dapat menunjang pembelajaran sesuai dengan kondisi pandemi, dan pada saat ini sudah di berlakukanya sistem PTM terbatas yang melibatkan 50 persen perkelas untuk melakukan pembelajaran secara langsung, dan 50 persen lainnya dirumah yaitu belajar secara daring.

J.Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai arah dari penulisan dalam penelitian ini, maka terlebih dahulu peneliti akan memberikan pemaparan sistematika dari penelitian ini, dengan adanya sistematika dalam penelitian ini dapat memudahkan untuk memahami dari konsep jalan pemikiran peneliti dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Sistematika pembahasan dari penelitian ini yaitu:

²¹ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, The Progress Of The First Semester Student In Listening Skill. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 2. 2010

Bab Pertama yaitu bab pendahuluan yang didalamnya mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan. Kegunaan penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua yaitu bab landasan teori dan kerangka berfikir yang didalamnya yang didalamnya mengenai landasan teori yang mencakup pengertian secara teoritis mengenai pengembangan bahan Ajar E-Modul model inquiry based learning mata pelajaran sejarah berbasis *Flipbook marker* guna menunjang minat belajar siswa, selanjutnya untuk kerangka berfikir berisi mengenai ringkasan atau rangkuman dari rumusan masalah dalam penelitian ini.

Bab Ketiga yaitu bab mengenai metode penelitian dan pengembangan dalam bab ini mencakup mengenai langkah-langkah penelitian, metode penelitian tahap I dan metode penelitian tahap II.

Bab Keempat yaitu bab ini mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan mengenai penyajian mengenai hasil pengumpulan data, proses pengembangan dan pembuatan produk, desain awal produk, hasil pengujian tahap I, hasil validasi maupun revision produk, hasil pengujian tahap II, penyempurnaan produk dan pembahasan produk.

Bab Kelima yaitu bab mengenai dua subbab yaitu kesimpulan serta saran dari pemanfaatan sebuah produk yang dikembangkan.