

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar menurut Depdiknas (2006) merupakan suatu seperangkat materi yang dapat disusun secara sistematis yang dapat menunjang siswa untuk dapat belajar dan disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Menurut teori dari Sungkono bahan ajar merupakan suatu seperangkan bahan yang mencakup materi materi pembelajaran untuk dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran, pada bahan ajar terdapat materi pembelajaran yang berupa suatu ide, fakta, pokok pikiran, prinsip dan teori yang mencakup kedalam mata pelajaran sesuai bidang keilmuannya. Menurut Depdiknas (2008) suatu bahan ajar tersusun sesuai dengan tujuan yakni sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar disediakan sesuai dengan standart kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dengan dilihat dari karakteristik dan keadaan siswa.
- 2) Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar yang dimana terkadang perolehan buku teks sangat sulit
- 3) Dapat memudahkan guru untuk melakukan proses pembelajaran

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat media atau bahan pembelajaran yang tersusun secara sistematis yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.²²

²² Repository Universitas Negeri Yogyakarta

2. Pengertian *Inquiry Learning*

Khoirul Anam (2016) menyatakan *inquiry* secara bahasa Inggris “*Inquiry*” yang berarti penyelidikan, mencari informasi secara mandiri, dalam penggunaannya *inquiry* sebagai suatu metode belajar untuk siswa dan siswa dapat didorong untuk semakin aktif dalam proses pembelajaran.²³ Piagnet mengemukakan metode *inquiry* merupakan suatu metode untuk menjadikan siswa melakukan eksperimen sendiri dengan tujuan untuk dapat melihat permasalahan yang terjadi, memiliki rasa ingin tahu, serta dapat menemukan penemuan dari satu dan lainnya²⁴ pembelajaran inkuiri merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dapat menekankan pada proses berfikir dan analisis kepada siswa untuk dapat mencari jawaban tersendiri dari persoalan-persoalan yang ada, proses berfikir dapat dilakukan dengan cara melakukan kegiatan tanya jawab antara guru dengan siswa. Menurut Gulo, strategi dalam pembelajaran inkuiri merupakan serangkaian kegiatan belajar yang dapat memaksimalkan seluruh pencapaian kompetensi siswa untuk dapat menemukan, menyelidiki secara sistematis, kritis, logis serta analitis.

Menurut Wina Sanjaya langkah dalam pelaksanaan inkuiri secara umum meliputi:

1) Orientasi

Pada orientasi ini guru dapat mengkondisikan siswanya untuk dapat mempersiapkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa dapat menerima pembelajaran secara baik, dalam langkah orientasi keberhasilan terhadap pembelajaran tergantung pada siswanya masing-masing.

2) Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan sebuah tindakan untuk dapat mendukung siswa pada suatu permasalahan pertanyaan, masalah dapat dikatakan sebagai teka-teki dikarenakan masalah

²³ Repository Universitas Pasundan

²⁴ Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*” Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2007

itu pastinya ada jawabanya, dan guru mendorong siswa untuk dapat mencari jawaban dari persoalan teka teki tersebut. Pada tahap ini sangat penting dalam model belajar inkuiri.

3) Merumuskan hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara dari suatu permasalahan yang dikaji dalam jawaban yang bersifat sementara, hipotesis harus diuji kebenarannya terlebih dahulu. Pada dasarnya proses berfikir manusia sudah ada pada saat manusia itu sendiri sudah lahir, kemampuan berfikir ini berpotensi pada kemampuan menebak, mengira dari suatu permasalahan.

4) Mengumpulkan data

Dalam pembelajaran inkuiri tahap mengumpulkan data ini proses secara mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Dalam pengumpulan data diperlukanya sikap ketekunan serta mampu menggunakan potensi berfikirnya. Pada tahap pengumpulan data ini tugas guru yaitu dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa agar siswa dapat terdorong untuk berfikir serta mencari informasi yang dibutuhkan.

5) Merumuskan Kesimpulan

Merumuskan kesimpulan merupakan kegiatan pendeskripsian temuan yang diperoleh dari tahap pengujian hipotesis, untuk dapat menemukan kesimpulan yang akurat, guru mampu untuk menunjukan kepada siswa mengenai data mana yang relevan.

Dalam teori belajar dalam pembelajaran inkuiri (*inquiry learning*) yaitu teori konstruktivistik yang telah dikembangkan oleh Piagnet, menurut

teori Piaget suatu pengetahuan tersebut akan lebih bermakna jika ditemukan oleh siswa dengan sendirinya melalui struktur kognitifnya.²⁵

3. Pengertian Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode yang dipakai dalam penelitian guna untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan untuk menguji kelayakan dan keefektifan dari produk tersebut.²⁶ Borg & Gall mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk dalam pendidikan.²⁷ Selanjutnya Seels & Richey mengemukakan penelitian pengembangan merupakan suatu kajian yang sistematis untuk kegiatan merancang, mengembangkan, mengevaluasi program, proses, serta hasil dari pembelajaran yang memenuhi kriteria dan keefektifan.²⁸

Dalam kegiatan penelitian produk yang nantinya akan dihasilkan oleh peneliti R&D diharapkan untuk dapat meningkatkan serta mengembangkan dari produktivitas dalam dunia pendidikan, dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki langkah langkah yaitu mengenai kajian tentang penemuan peneliti produk yang akan dikembangkan, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan tempat dari produk tersebut akan dipakai dan akan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Dapat disimpulkan dari pernyataan di atas bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai dalam mengembangkan suatu produk serta menyempurnakan produk yang lebih efektif dan relevan.

²⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta 2008

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, 2010 hal. 407

²⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian pendidikan dan pengembangan*” Jakarta:kencana hlm 194

²⁸ *Ibid*, hal. 195

Menurut Borg & Gall terdapat langkah-langkah dalam pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) sebagai berikut:

a. Penelitian dan pengumpulan informasi awal (*Research and Information Collection*)

Pada penelitian dan pengumpulan informasi awal meliputi kajian pustaka, observasi dalam kelas, dan persiapan laporan awal, dalam penelitian awal ini sangat penting dilakukan untuk dapat mengambil data awal untuk kegiatan pengembangan.

b. Perencanaan (*Planning*)

Dalam perencanaan penelitian ini dapat meliputi kemampuan dalam melakukan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian, desain penelitian, serta pengujian dalam lingkup terbatas.

c. Pengembangan format produk awal (*Develop Preliminary form of Product*)

Dalam pengembangan format produk awal ini meliputi pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran serta instrument evaluasi.

d. Uji coba awal (*Preliminary Field Testing*)

Dalam uji coba awal ini hendaknya dilakukan oleh 6-12 orang responden, dengan tujuan untuk menghindari dari kesalahan yang dapat terjadi dalam penerapan model yang telah berlangsung. adapun perangkat dalam melakukan tahap ini yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, dan kuesioner.²⁹

e. Uji coba lapangan (*Main Field Testing*)

Dalam tahap ini bahwa revisi produk yaitu utama dilakukan berdasarkan hasil uji produk dalam tahap pertama, hasil uji lapangan di peroleh dari informasi kualitatif mengenai produk yang akan dikembangkan.

²⁹ Repository Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung

f. Revisi Produk (*Operasional Product Revision*)

Dalam tahap ini merupakan tahap penyempurnaan terhadap produk mengenai kendala baru yang belum terfikirkan pada saat melakukan perencanaan.

g. Uji pelaksanaan lapangan (*Operasional Field Testing*)

Pada tahap ini penelitian dapat menggunakan berupa angket, observasi serta wawancara kemudian dapat dianalisis hasilnya.

h. Revisi produk akhir (*Final Product Revision*)

Dalam hal ini peneliti melakukan revisi produk akhir sesuai dengan saran serta masukan dalam uji pelaksanaan lapangan.

i. Desiminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*)

Pada tahap ini peneliti dapat menyebar luaskan produk kepada subjek melalui pertemuan.

Bedasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk dapat membuat suatu produk, berdasarkan temuan-temuan baru maupun produk lama yang dapat dikembangkan menjadi produk baru yang berkembang. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan produk baru yang berupa bahan ajar E-Modul mata pelajaran sejarah Indonesia dengan menggunakan model *inquiry learning* yang berbasis dengan aplikasi *flipbook marker* yang dimana disusun untuk menunjang materi sejarah Indonesia pada siswa kelas X serta dapat diuji cobakan pada siswa kelas X di MAN 1 Trenggalek.

4. Pengertian E-Modul

Modul Elektronik merupakan suatu sekumpulan materi yang dijadikan menjadi kesatuan untuk sebagai penunjang pembelajaran yang di desain versi elektronik yang dapat diakses melalui komputer maupun handphone (*software*), Wijayanto berpendapat elektronik modul merupakan suatu tampilan informasi dalam format buku yang dapat disajikan secara elektronik dengan menggunakan perangkat lunak.

Cecep K & Bambang S menyatakan media elektronik dapat digunakan oleh siswa sesuai dengan manfaat dan kebutuhan yang berbeda-beda. Jika di tinjau dari segi manfaatnya, elektronik modul dapat menjadikan suatu pembelajaran menjadi terkesan menarik untuk siswa bersemangat dalam menempuh pembelajaran untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.³⁰

E-Modul dinilai yang bersifat inovatif dikarenakan didalam tampilannya menyajikan materi yang efektif, kreatif serta interaktif yang dapat menjadikan siswa memiliki kompetitif yang baik dalam proses pembelajaran. Susana & Mulyati mengemukakan bahwa E-Modul dapat menjadikan siswa untuk berfikir kritis untuk dapat merespon yang baik terhadap materi yang telah disampaikan.³¹ Anwar (2010) menyatakan bahwa pada dasarnya modul memiliki karakteristik yaitu:

1. *Self Instructional*, yang dimana siswa dapat mampu belajar mandiri tidak hanya terpaku dengan pendidik, maupun orang lain.
2. *Self contained*, dimana pada karakteristik ini seluruh materi pembelajaran dapat mencakup menjadi kesatuan yang utuh dengan kompetensi dasar.
3. *Stand Alone*, modul yan nantinya dikembangkan tidak terantung pada media.
4. *Adaptif*, modul harus bersifat adaptif untuk perkembangan ilmu teknologi.
5. *User friendly*, modul harus memiliki kaidah akrab dengan penggunanya.
6. Konsistensi, dalam tata letak tulisan, ukuran harus sesuai dan sama.

Menurut Andi Parstowo (2015) modul memiliki fungsi yaitu:

³⁰ I Gede Agus Saka Prasetya, *Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI dengan Model Problem Based Learning di SMKN 2 Tabanan*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

³¹ Budi Oktavia, dkk, *Pengenalan dan Pengembangan E-Modul Bagi Guru Anggota MGMP Kimia dan Biologi Kota Padang*. Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Padang

1. Untuk dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar secara mandiri tanpa berantun pada kehadiran peran seorang guru.
2. Modul dapat sebagai bahan ajar yang mampu menjelaskan materi secara baik dan dapat mudah di pahami oleh siswa.
3. Modul dapat dijadikan sebagai alat evaluasi dalam arti siswa dapat menilai dirinya sendiri untuk dapat menjadikan tolok ukur untuk dapat mencapai kompetensi.
4. Sebagai bahan rujukan bagi siswa, dalam artian modul berisikan materi yang dapat menjadi bahan rujukan bagi siswa.

5. Flibook Marker

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.³²Selanjutnya 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 animasi dan video pendukung dalam pembelajaran. Oktaviara dan pahlevi (2019) menyatakan bahwa E-Modul berbasis *flipbook marker* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada suatu

³² Nurul hikmah, *Pengembangan Modul Interaktif Flipbook Marker*. Skripsi, Universitas Jember

materi penerapan pengoprasianya dalam aplikasi pengolahan kata. Susanti (2015) menyatakan bahwa aplikasi *flipbook Marker* merupakan aplikasi yang menunjang selaku media pembelajaran yang membantu dalam proses pembelajaran dikarenakan tidak cuma terpaku dalam tulisan saja. *Flipbook marker* juga terdapat beberapa desain template yaitu background, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink*, dan *back sound*. Selanjutnya *flipbook marker* ini memiliki hasil akhir yang dapat disimpat berupa format *html*, *exe*, *zip*, *screensarver* dan *app*.

6. Minat belajar siswa

Menurut Bloom minat merupakan sebagai *subject related affect* yang didalamnya terdapat `mengenai minat serta sikap terhadap materi pembelajaran akan tetapi masih sulit untuk menampilkan pembatas antara minat dan sikap terhadap materi pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan pengukuran dengan menanyakan kepada siswa apakah dia memelajari materi tersebut apa yang dia sukai dan tidak disukai mengenai proses pembelajaran dengan cara membuat angket kuisisioner untuk meningkatkan berbagai pendapat, perspektif, yang nantinya menjadikan pandangan yang positif dalam pembelajaran. Menurut Nasution kegiatan belajar merupakan sebagai *agent of change* atau agen perubahan melalui pengalaman serta pelatihan. Dalam KBBI dijelaskan bahwa belajar merupakan berusaha memperoleh kepandaian, berlatih, dan perubahan tingkah laku maupun tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Menurut Selinker dan Gas bahwa belajar tidak tergantung sepenuhnya dengan kondisi kognitif secara individu, melainkan juga mengenai interaksi sosial.³³ Dengan adanya kegiatan belajar menjadikan siswa berubah menjadi lebih baik, dalam perubahan itu dimulai dari diri siswa masing masing jika siswa tersebut ingin

³³ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Effect of Students.Tern and Educational Institutional on the Arising of Indonesian Morphology-Syntactical Interference in ELLT. *Journal Dinamika Ilmu* Vol. 17

berubah maka siswa dapat memiliki keterbaruan berfikir dalam belajar. Kedua pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan mengarahkan siswa ke dalam bidang yang di minati masing-masing tanpa adanya keterpasaan oleh pihak manapun untuk meningkatkan kualitas pengetahuan, keterampilan, logika, sikap, nilai serta kekreatifan.

Leater Dechrop menyatakan bahwa guru dihadapkan oleh penemuan yang diperoleh sesudahnya pada suatu tingkat belajar, sehingga dapat merencanakan pembelajaran untuk menentukan tingkat perbedaan yang dapat timbul dari pengalaman.³⁴ Ada beberapa sebab yang menimbulkannya minat belajar sebagai berikut:

a. Menguasai bahan atau materi

Sebagai seorang guru harus dapat menguasai materi yang hendak akan sampaikan kepada siswa, dan dapat menjatuhkan wibawa seorang pendidik jika tidak dapat menguasai materi tersebut.

b. Penggunaan metode

Penggunaan metode pengajaran secara baik akan menjadikan siswa lebih mudah untuk menangkap materi tersebut, siswa akan memiliki minat belajar dengan kesungguhan, dalam penggunaan metode sangat penting diterapkan dalam pembelajaran sebagai sarana pengaplikasian ilmu secara sistematis.

c. Penampilan dalam mengajar

Penampilan yang di berikan dalam pengajaran harus secara menarik, menyenangkan serta lugas, sehingga dapat memberikan wahana bagi siswa untuk dapat menerima pelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan

³⁴ Leater Decroph & Aliance Croph. , *Psikologi Pendidikan*. Terjemah Z. Kasijan (Surabaya: Bina Ilmu, 1984), hal. 352

bahwa guru harus dapat memahami karakter siswa, serta kebutuhan siswa dalam pembelajaran³⁵

d. Kegairahan dan kesediaan untuk belajar

Pada dasarnya guru yang memiliki pengalaman serta pengetahuan yang luas tidak menuntut siswa untuk belajar di luar kemampuan kapasitas otaknya.

e. Mengevaluasi suatu pelajaran

Pengevaluasian pelajaran merupakan suatu pekerjaan yang sangat penting bagi seorang guru untuk mengetahui sejauh mana proses belajar mengajar. Untuk siswa kegiatan evaluasi pelajaran untuk mengetahui kemampuan dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Menurut Roestiyah prinsip-prinsip umum dalam minat belajar yaitu:

- a. Sebagai Fasilitator: menyediakan situasi dan kondisi yang dibutuhkan oleh individu dalam kegiatan belajar
- b. Sebagai Pembimbing: memberikan bimbingan kepada siswa dalam interaksi belajar
- c. Sebagai Motivator: memberikan dorongan semangat
- d. Sebagai Organisator: mengorganisir kegiatan siswa maupun guru
- e. Sebagai manusia sumber: memberikan suatu informasi.³⁶

7. Mata Pelajaran Sejarah

Mata pelajaran sejarah atau dapat dikatakan ilmu sejarah merupakan cabang ilmu dari ilmu pengetahuan sosial yang mengkaji atau mempelajari mengenai peristiwa yang terjadi pada masa lampau yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Sejarah dalam pandangan dari bapak sejarawan Indonesia, Kartodirdjo

³⁵ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Redesign Instructional Media in Teaching English of Elementary Schools' Student: Development Minimum Curriculum. *Proceedings Telfin 61st International Conference*, UNS Solo, 2014.927-931.

³⁶ Roestiyah Nk, *Masalah Pengajaran Suatu Sistem*, (Jakarta: Bina Aksara, 1982), hal. 4

terdapat dua aspek yang pertama secara subjektif sebagai pengkontruksian yang disusun oleh sejarawan sebagai alur cerita, yang kedua secara objektif yang merujuk pada kejadian atau yang disebut sebagai peristiwa, sebagai suatu bentuk proses dalam akuntabilitasnya.³⁷

Pada mata pelajaran sejarah terdapat materi mengenai masa praaksara yang dimana masa atau zaman praaksara merupakan zaman dimana manusia belum mengenal tulisan, dan manusia pada zaman itu dapat mengenal sejarah dengan cara dari benda-benda temuan pada zaman praaksara. Asal usul manusia pada zaman praaksara disebut dengan manusia purba, pada zaman ini terdapat evolusi manusia purba. Evolusi merupakan suatu proses yang telah berlangsung dalam kurun waktu jutaan tahun lalu. Dalam hal ini didukung oleh teori Darwin yang berpendapat bahwa manusia merupakan manusia awal mulanya dalam sejarahnya merupakan hasil dari perkembangan lebih lanjut yang disebut dengan manusia kera atau manusia purba yang ada pada berbagai tempat di dunia. Pada materi sejarah yang dipilih yaitu materi konsep berfikir sejarah yang meliputi konsep berfikir kronologis, diakronik, sinkronik, ruang dan waktu.

Pertama, konsep berfikir kronologis merupakan ilmu yang berkaitan dengan waktu yang membatu dalam penyusunan suatu peristiwa maupun kejadian yang berkaitan dengan sejarah sesuai dengan urutan waktu dan dapat mempermudah untuk melakukan rekontruksi terhadap suatu peristiwa sejarah dengan tepat. Contoh peristiwa dari konsep berfikir sejarah secara kronologi yaitu peristiwa kemerdekaan Indonesia, yang dimana pada peristiwa tersebut waktu awal mula terjadi sampai akhir runtut berdasarkan waktunya.³⁸ Kedua konsep berfikir diakronis merupakan konsep

³⁷ Kartodirdjo, *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. 1993

³⁸ M. Adil, *Sejarah Indonesia*. Erlangga, Jakarta, 2013

untuk mengkaji suatu peristiwa sejarah pada masa lampau secara menyeluruh akan tetapi dibatasi oleh ruang dengan tujuan untuk melihat perubahan dari perkembangan suatu peristiwa sejarah.

Ketiga konsep berfikir sinkronik merupakan konsep yang mengkaji suatu peristiwa sejarah dengan kurun waktu tertentu dan dibatasi oleh waktu. Berfikir sinkronik dapat mengamati mengenai kehidupan sosial secara meluas dan berdimensi dengan keruangan. Keempat konsep ruang dan waktu dalam sejarah, ruang merupakan suatu yang paling berkaitan dengan waktu, ruang merupakan tempat atau wadah terjadinya suatu interaksi peristiwa-peristiwa sejarah dalam seiringnya berjalanya waktu. Konsep ruang dalam sejarah telah mengenal adanya suatu dimensi spasial dan temporal. Maka hal ini konsep ruang sangat penting dalam sejarah untuk dapat mewadahi suatu peristiwa sejarah itu terjadi. Konsep waktu sejarah meliputi empat hal yaitu perkembangan, berkesinambungan, pengulangan dan perubahan. Dalam perkembangannya waktu dapat mencatat peristiwa serah itu terjadi yang menunjukkan terdapatnya perubahan dalam kehidupan masyarakat.³⁹

Selanjutnya zaman praaksara Indonesia, diawali dengan kata pra yang berarti sebelum dan aksara berarti tulisan, jadi zaman praaksara merupakan zaman dimana manusia belum mengenal tulisan. Zaman praaksara dimulai sejak adanya manusia di muka bumi dan berakhirnya zaman praaksara sejak manusia telah mengenal tulisan. Zaman praaksara di Indonesia ditandai dengan beberapa zaman mulai dari zaman arkeikum, paleozoikum, mesozoikum dan neozoikum, jenis manusia pada zaman praaksara di Indonesia meliputi meganthropus, pithecanthropus dan homo. Meganthropus sering di sebut dengan meganthropus

³⁹ Luluk Masruroh, "*Kehidupan Manusia dalam Ruang dan Waktu Sejarah Kelas X*. SMA Negeri 4 Sidoarjo Jawa Timur, 2020

paleojavanicus yang artinya manusia kera berbadan tegap, pithecanthropus terbagi menjadi tiga yaitu pithecanthropus mojokertesis, erectus dan soloensis. Selanjutnya jenis homo terbagi menjadi beberapa yaitu homo erectus dan homo sapiens dan terbagi lagi menjadi homo wajakensis, soloensis dan floresiensis berdasarkan tempat ditemukannya.⁴⁰

B. Penelitian Terdahulu

Adapun Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

Pertama hasil penelitian dari Deni Ainur Rokhim.dkk. Dengan judul penelitian “pengembangan bahan belajar *flipbook* pada materi redoks dan elektrokimia berbasis pendekatan STEM-PjBL berbantuan video pembelajaran” dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang berupa bahan belajar materi kimia dengan materi redoks dan elektrokimia berbasis STEM-BjBL dengan menggunakan video pembelajaran dalam tingkat kelayakan produk pada penelitian ini memiliki kategori sangat layak, yang dimana produk tersebut dapat dikembangkan hingga presentase 92.71%. Pada aspek kelayakan bermuatan pada penyusunan bahan belajar yang telah sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan oleh kemendikbud. Aspek kelayakan isi materi terdiri dari aspek kesesuaian, keakuratan serta kemuktahiran suatu materi serta karakteristik dari STEM-BjBL. Selanjutnya yaitu aspek kelayakan penyajian bahan ajar, yaitu teknik penyajian serta kelengkapan penyajian. Dalam bahan ajar berbasis STEM-BjBL ini disajikan secara runtut dari adanya konsep umum mengenai konsep redoks. Dari hasil validasi RPP bahan ajar ilmu kimia Flipbook berbasis STEM-BjBL

⁴⁰ Restu Gunawan, dkk , *Sejarah Indonesia Kelas X Tingkat SMA/MA*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Jakarta.2017

dengan bantuan video pembelajaran yang dikembangkan mencapai presentase 92.78%.⁴¹

Kedua hasil penelitian dari Nailatul Istiqomah, dengan judul penelitian “pengembangan modul elektronik sejarah materi deklarasi kemerdekaan Indonesia di MA Sumber bungur pakong Pamekasan”. Berdasarkan hasil penelitian penyajian data terdapat 3 macam yaitu bedasarkan kajian kebutuhan siswa pada media pembelajaran, proses perencanaan dan pengembangan, dan pengembangan media pembelajaran modul elektronik, keefekifan serta respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Penyajian data tersebut diperoleh dari kegiatan wawancara dan observasi kepada guru IPS di MA Sumber bungur Pamekasan sedangkan penyajian data proses pengembangan didapatkan melalui lembar validasi para ahli.⁴²

Ketiga hasil penelitian dari Swajika Caraka Yogiswara, dengan judul penelitiannya “pengembangan modul berbasis E-Book menggunakan aplikasi kvisoft *flipbook marker* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif peserta didik SMA”. Berdasarkan hasil penelitian tingkat kelayakan modul telah diujikan menurut ahli yaitu 2 orang dosen yang menyatakan pada aspek materi sebesar 4.59 persen dan aspek media 4.63 persen dengan mengacu kategori sangat baik. Selanjutnya hasil angket dari respon siswa dianalisis dengan SBI dengan nilai 81,458 kategori cukup. Selanjutnya hasil observasi leterlaksanaan dengan presentase 74% untuk kelas kontrol dan 86 % untuk kelas eksperimen.⁴³

⁴¹ Deni Ainur Rokhim.dkk , *Pengembangan Bahan Belajar Flipbook pada Materi Redoks dan Elektronik Kimia Berbasis STME-BjBL dengan Menggunakan Video Pembelajaran*. Pendidikan kimia Universitas Negeri Malang, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol 08 (2020).

⁴² Nailatul Istiqomah, *Pengembangan Modul Elektronik Sejarah Materi Deklarasi Kemerdekaan Indonesia di MA Sumber Bungur Pakong Pamekasan*. Skripsi Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. 2020

⁴³ Swajika Caraka Yogiswara, *Pengembangan Modul Berbasis E-Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Marker untuk Meningkatkan Minat dan Belajar Kognitif Peserta Didik SMA*. Skripsi Program Studi Pendidikan Fisika Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Yogyakarta 2019.

Keempat hasil penelitian dari Wafiyatul Maslahah dan Lailatul Rofiah dengan judul penelitiannya “Pengembangan bahan ajar modul sejarah Indonesia berbasis candi-candi di Blitar untuk meningkatkan kesadaran sejarah”. Berdasarkan hasil penelitiannya cara pemerolehan data dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada juru pemelihara candi yang meliputi candi penataran, candi sawentar, candi simping, candi wringin branjang, candi bacem dan masih banyak lagi. Tingkat uji validasi bahan ajar modul memiliki kategori kelayakan dikarenakan telah dilakukan validasi-validasi terhadap validator dengan hasil nilai rata-rata 3.75. Selain itu dilakukan uji coba kelas yang terdiri dari 9 orang dan uji kelas secara luas dengan 40 orang.⁴⁴

Kelima hasil penelitian dari Alingga Kusumam, Mukhidin dan Bachtiar Hasan dengan judul penelitian “Pengembangan bahan ajar mata pelajaran dasar pengukuran listrik untuk sekolah menengah kejuruan” berdasarkan hasil penelitiannya teknik perolehan data menggunakan studi dokumentasi, wawancara dan kuisioner angket. Dari aspek kelayakan materi yang dipilih mendapatkan presentase sebesar 75.42% yang dapat dikategorikan sangat baik, aspek kelayakan media mendapatkan presentase sebesar 75.24% dikategorikan dengan sangat baik, pada aspek kelayakan bahasa sebesar 78.33% dalam kategori sangat baik, selanjutnya pada aspek kelayakan pengujian sebesar 77.05% dalam kategori baik dengan catatan perlu diperbaiki lagi. Pada penelitian ini uji coba dengan skala besar melibatkan 28 siswa untuk dapat melakukan kegiatan penilaian kelayakan dari bahan ajar yang dikembangkan. Hasil uji coba skala kecil sebesar 77.05% dan uji coba skala besar mencapai 80.24% dengan kriteria sangat baik.

⁴⁴ Wafiyatul Maslahah, Lailatul Rofiah, *Pengembangan Bahan Ajar Modul Sejarah Indonesia Berbasis Candi-candi di Blitar untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah*. Jurnal Pendidikan IPS, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang Vol.9 (1) Januari 2019

Keenam hasil penelitian dari Lisa Tania dan Joni Susilowibowo dengan judul “Pengembangan bahan ajar E-Modul sebagai pendukung pembelajaran kurikulum 2013 pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa siswa kelas X akuntansi SMKN 1 Surabaya”. Berdasarkan hasil penelitiannya pada kelayakan dari bahan ajar yang telah dikembangkan dari validasi para ahli pertama kelayakan isi dengan presentase 83% dalam kategori sangat layak, kedua kelayakan penyajian dengan presentase 87% dalam kategori sangat layak, ketiga kelayakan bahasa dengan presentase 80% dalam kategori layak, keempat kelayakan grafis dengan presentase 83% dalam kategori sangat layak dan total dari presentase kelayakan berjumlah 333% dengan rata-rata kelayakan 83% jadi bahan ajar yang dikembangkan layak untuk digunakan. Selanjutnya hasil dari respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan, pertama kelayakan isi dengan presentase 98% dalam kategori sangat baik, kedua kelayakan penyajian dengan presentase 98% dalam kategori sangat baik, ketiga kelayakan bahasa dengan presentase 85% dalam kategori sangat baik, keempat kelayakan grafis dengan presentase 83% dalam kategori sangat baik dan dapat diketahui jumlah presentase kelayakan sebesar 373% dengan rata-rata kelayakan sebesar 93% dalam kategori sangat baik digunakan.

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian

No.	Nama peneliti, judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Deni Ainur Rokhim, dkk Judul penelitian pengembangan bahan belajar <i>flipbook</i> pada materi redoks dan elektrokimia berbasis pendekatan STEM-PjBL berbantuan video pembelajaran .	Sama-sama menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Marker</i> dan menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> .	Deni Ainur Rokhim menggunakan bahan belajar <i>flipbook marker</i> untuk materi redoks dan elektrokimia berbasis STEM-BjBL dengan bantuan video pembelajaran. Sedangkan peneliti menggunakan bahan ajar E-Modul dengan model <i>inquiry based learning</i> pada mata pelajaran sejarah.
2	Nailatul Istiqoma, judul penelitian pengembangan modul elektronik sejarah materi deklarasi kemerdekaan Indonesia di MA Sumber bungur pakong .	Sama-sama menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> dan menggunakan bahan ajar E-Modul	Nailatul Istiqoma menggunakan bahan ajar modul E-Modul pada materi sejarah deklarasi kemerdekaan Indonesia sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran sejarah secara keseluruhan.

Lanjutan

3	Swajika Caraka Yogiswara, judul penelitian pengembangan modul berbasis E-Book menggunakan aplikasi kvisoft <i>flipbook marker</i> untuk meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif peserta didik SMA	Sama-sama menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> dan menggunakan aplikasi <i>Flipbook Marker</i> .	Swajika Caraka Yogiswara menggunakan bahan ajar berbasis E-BOOK menggunakan aplikasi <i>flipbook marker</i> untuk meningkatkan kognitif siswa. Sedangkan peneliti menggunakan bahan ajar E-Modul untuk menunjang minat belajar siswa
4	Wafiyatul Masalah dan Lailatul Rofiah, judul penelitian Pengembangan bahan ajar modul sejarah Indonesia berbasis candi-candi di blitar untuk meningkatkan kesadaran sejarah .	Sama-sama menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> dan menggunakan mata pelajaran sejarah dalam penelitian.	Wafiyatul Masalah dan Lailatul Rofiah menggunakan bahan ajar modul biasa, pada mata pelajaran sejarah Indonesia berbasis candi-candi. Sedangkan peneliti menggunakan bahan ajar E-Modul yang dengan pendekatan inkuiri pada sejarah secara menyeluruh
5	Airlangga Kusumam,dkk, judul penelitian pengembangan bahan ajar mata pelajaran dasar pengukuran listrik untuk sekolah menengah kejuruan	Sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan	Airlangga Kusumam,dkk menggunakan bahan ajar dasar pada mata pelajaran listrik Sedangkan peneliti menggunakan bahan ajar E-Modul pada mata pelajaran sejarah

Lanjutan

6	Lisa Tania dan Joni Susilowibowo, judul penelitian pengembangan bahan ajar E-Modul sebagai pendukung pembelajaran kurikulum 2013 pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa siswa kelas X akuntansi SMKN 1 Surabaya	Sama-sama menggunakan metode penelitian penelitian dan pengembangan (RnD) dan sama-sama mengembangkan bahan ajar berupa E-Modul pembelajaran	Lisa Tania dan Joni Susilowibowo menggunakan materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa dan menggunakan prosedur penelitian dengan ADDIE sedangkan peneliti menggunakan materi mata pelajaran sejarah dan menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall 1989.
---	--	--	--

C. Kerangka Berfikir

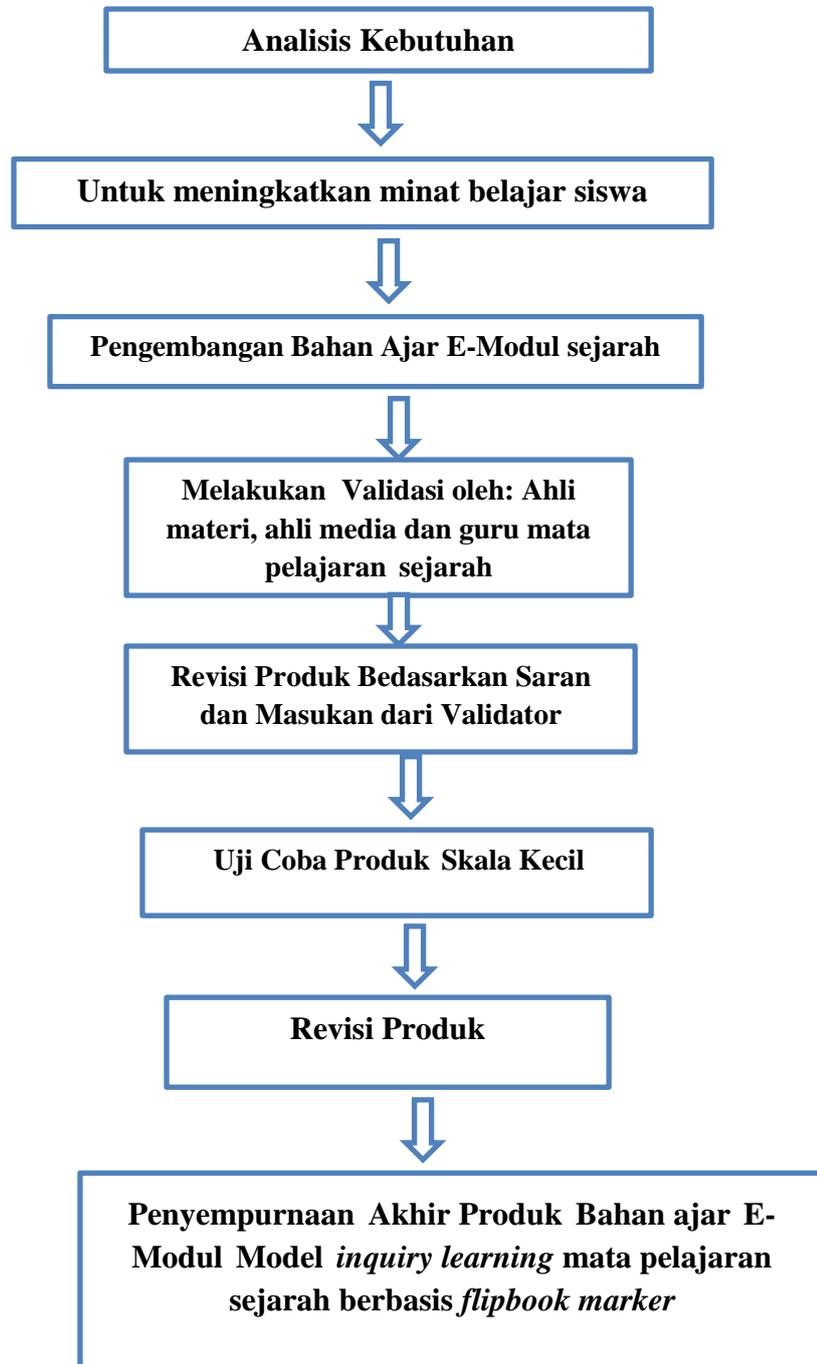
Kerangka berfikir diajukan pada penelitian ini dengan tujuan untuk menguji kevalidan, kepraktisan serta keefesiansian bahan ajar E-Modul berbasis *flipbook marker* mata pelajaran sejarah untuk menunjang minat belajar pada siswa kelas X MAN 1 Trenggalek. Telah di jelaskan pada latar belakang masalah di atas bahwa terdapat beberapa permasalahan mengenai bahan ajar yang digunakan oleh guru, pada mata pelajaran sejarah memiliki pembahasan materi yang sangat banyak, jika tidak ada bahan ajar yang mendukung kegiatan belajar, menjadikan siswa mudah jenuh. Pada permasalahan di atas siswa merasa jenuh dengan materi sejarah yang berisikan cerita-cerita, apa lagi pada pembelajaran daring yang kemarin siswa tidak bisa meresapi materi dengan baik, guru selalu menekankan siswa untuk mengerjakan soal-soal dan bahan ajar yang dipakai hanya berupa buku paket dan UKBM. Data kasus ini siswa yang aktif dalam pembelajaran sejarah ini hanya sebagian tidak menyeluruh. Maka dari itu seharusnya guru dapat menciptakan ada nya bahan ajar yang praktis, serta efektif dalam menunjang minat belajar siswa. Selanjutnya pada masa era teknologi ini siswa masih belum pandai memanfaatkan kecanggihan teknologi, hanya digunakan untuk bermain saja, bahwa dari

kecanggihan era teknologi canggih inilah siswa dapat menggali atau mengakses tentang materi pembelajaran di internet. Maka dari itu E-Modul dapat menjadi sumber belajar pada era industri saat ini.

Pada penelitian terdahulu dari Ilham Yuda Pradana, “dengan judul pengembangan E-Modul berbasis 3D pageflip tentang peran MR. Assaat Datuk Mundo dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 3 SMAN 1 Situbondo” berdasarkan hasil penelitiannya pada uji kevalidan materi diketahui jumlah kevalidan sebesar 91,66% dengan aspek jumlah skor yang diperoleh yaitu 44 dan jumlah maksimal yaitu 48. Selanjutnya hasil uji kevalidan media yang dikembangkan diketahui jumlah kevalidan sebesar 89,58% dengan aspek jumlah skor yang diperoleh yaitu 43 dan jumlah skor maksimal yaitu 48. Selanjutnya hasil uji coba skala kecil dengan melibatkan 10 siswa yang dipilih secara *random*, skor yang diperoleh yaitu 41 dan skor maksimal yaitu 50 sehingga dapat diperoleh presentase sebesar 82% dapat dikatakan layak. Selanjutnya hasil uji coba skala besar dengan melibatkan 33 siswa dan diperoleh skor 43 dan skor maksimal 50 sehingga dapat diketahui presentase sebesar 86% dapat dikatakan layak digunakan. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu ini bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 revisi sesuai kurikulum yang di gunakan pada lembaga sekolah.⁴⁵

⁴⁵ Ilham Yudha Pradana, *Pengembangan E-Modul Berbasis 3D PageFlip Tentang Peran MR. Assaat Datuk Mundo Dalam Mempertahankan Kemerdekaan Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 3 SMAN 1 Situbondo*. Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.

Bedasarkan pernyataan diatas penulis dapat menarik suatu kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀: Tidak ada perbedaan dari hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan Bahan Ajar E-Modul mata pelajaran sejarah berbasis *flipbook marker* dengan pada siswa kelas X MAN 1 Trenggalek.

H₁: Ada perbedaan dari hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar E-Modul mata pelajaran sejarah berbasis *flipbook marker* dengan pada siswa kelas X MAN 1 Trenggalek.

Pengambilan kesimpulan dengan asumsi:

Jika nilai prob/signifikasi /P-value < α , maka H₀ ditolak.

Jika nilai prob/signifikasi /P-value > α , maka H₁ diterima.