

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang hayat.<sup>1</sup> Hal ini bersesuaian dengan yang dikemukakan oleh Dwi Astuti Wahyu Nurhayati bahwa “*a nation will not develop well without being supported by a quality education*”, hal itu menjelaskan bahwa suatu bangsa tidak akan berkembang dengan baik tanpa didukung pendidikan yang berkualitas.<sup>2</sup> Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional pada suatu ruang lingkup lembaga pendidikan yang dibimbing oleh seorang pendidik untuk dapat mencapai wawasan yang luas.<sup>3</sup> Pendidikan bertujuan sebagai alat untuk mengembangkan seluruh aspek kehidupan dan potensi yang ada dalam diri manusia agar dapat berguna bagi diri sendiri dan lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian manusia melalui proses atau kegiatan tertentu seperti pengajaran, bimbingan, latihan, serta interaksi antara individu dengan lingkungan agar dapat mencapai tujuan yang sebenarnya yaitu sebagai manusia seutuhnya (insan kamil).

---

<sup>1</sup> Suparlan Suhartono, *Filsafat Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzza media, 2009), hal. 80

<sup>2</sup> 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,” *Journal IOP Convergence Series: Earth And Environmental Science*, 1, no. 48 (2020), 1-10

<sup>3</sup> Zaini, *Landasan Kependidikan*, (Yogyakarta: Mitsaq Pustaka, 2011), hal. 2

Sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan dan gejolak yang sangat kompleks dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal itu disebabkan karena proses pendidikan di Indonesia yang masih belum stabil dengan masih berada pada masa peralihan dari pembelajaran daring ke pembelajaran luring sehingga proses pembelajaran yang dilakukan terjadi kurang maksimal. Permasalahan dalam dunia pendidikan selalu menjadi salah satu topik pembicaraan yang sangat penting terutama dalam mata pelajaran matematika. Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang logika mengenai suatu bentuk, susunan, konsep, dan besaran yang tentunya telah dikenalkan sejak dini. Matematika adalah salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan di dunia Pendidikan.<sup>4</sup> Pada dunia pendidikan matematika dikenal dengan *Queen of Science* (Ratunya Ilmu), maksudnya adalah matematika digunakan sebagai sumber penemuan dan pengembangan ilmu lain.<sup>5</sup>

Pembelajaran matematika adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang berhubungan dengan proses interaksi siswa dengan guru sehingga siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran terhadap materi matematika.<sup>6</sup> Keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang muncul dalam diri individu yang meliputi minat, motivasi, dan kemampuan berpikir. Faktor eksternal adalah faktor

---

<sup>4</sup> Adis Munandar, dkk, "Efektivitas Model Kooperatif Tipe Jigsaw dan STAD ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 18 Kota Bengkulu", *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah(JP2MS)*, 4, no. 1, (2020), hal. 136-141

<sup>5</sup> Erman Suherman et, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA, 2001) hal. 25

<sup>6</sup> Adis Munandar, dkk. "Efektivitas Model...", hal. 136-141

yang muncul dari luar diri seseorang yang biasanya meliputi ruang lingkup belajar, keluarga, metode pembelajaran, dan bahan ajar.<sup>7</sup>

Bahan ajar adalah salah satu faktor eksternal yang dapat membantu proses belajar mengajar. Bahan ajar adalah salah satu hal terpenting dalam proses belajar karena di dalamnya termuat materi pembelajaran atau inti dari kegiatan pembelajaran.<sup>8</sup> Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar baik berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.<sup>9</sup> Suatu lembaga pendidikan pada umumnya menggunakan bahan ajar berupa modul untuk menunjang proses pembelajaran dan sebagai buku pegangan siswa dan guru.

Modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis yang memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara spesifik.<sup>10</sup> Modul adalah salah satu bahan ajar yang bertujuan agar siswa dapat belajar mandiri dengan atau tanpa bimbingan dari seorang guru.<sup>11</sup> Modul memberikan peluang kepada siswa ketika terjadi kesalahan atau kekurangan sehingga dapat diperbaiki. Selain itu, siswa dapat melakukan evaluasi mengenai

---

<sup>7</sup> Haryanto, Abu Bakar, dan Muhammad Alfi Nur Ilahi, "Studi Perbandingan Hasil Belajar Pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia Antara Model Kooperatif Tipe STAD Dengan Jigsaw Kelas X SMA Negeri 3 Kuala Tungkal," dalam *J. Indo. Soc. Integ. Chem* 7 no. 2 (2015): hal. 54-62

<sup>8</sup> Novita Septryanesti dan Lazulva, "Desain dan Uji Coba E-Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Blog pada Materi Hidrokarbon," dalam *Jurnal Tadris Kimia*, 4 no. 2 (2019): hal. 202-215

<sup>9</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standart Kompetensi Guru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2008), hal. 173

<sup>10</sup> Daryanto, *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*, (Yogyakarta: GAVA MEDIA, 2013), hal. 9

<sup>11</sup> Rahmi, Ayu, Yusrizal dan Ilham Maulana, "Pengembangan Bahan Ajar Modul pada Materi Hidrokarbon di SMA Negeri 11 Banda Aceh," dalam *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 02 ,no. 01 (2014): hal. 9-19

materi yang telah dipahami untuk menguji tingkat pemahaman dalam suatu materi. Isi dari modul meliputi petunjuk pembelajaran, pencapaian kompetensi, materi, informasi pendukung lain, soal latihan, dan evaluasi.<sup>12</sup>

Berdasarkan pengamatan di MTs Aswaja Tunggagri ditemukan kendala dalam proses belajar mengajar, salah satunya guru sulit untuk mengoptimalkan proses kegiatan pembelajaran karena penggunaan bahan ajar yang tersedia belum bisa sepenuhnya menunjang proses pembelajaran. Literatur yang dimiliki siswa berupa LKS dan modul dinilai masih kurang untuk membangun semangat siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Selain itu, perkembangan teknologi juga mempengaruhi sehingga siswa lebih senang bermain *smartphone* dalam jangka waktu yang lama. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak bersemangat dan merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena dirasa pembelajaran yang dilakukan kurang menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah modul atau sumber belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan juga relevan dengan tingkat wawasan pengetahuan yang dimiliki siswa. Penggunaan bahan ajar sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa sehingga diperlukan adanya inovasi baru mengenai bahan ajar modul. Inovasi tersebut dapat berupa penggunaan modul berbasis *E-Books* yang dapat membantu proses pembelajaran baik secara *online* maupun *offline* serta dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar tambahan yang relevan. Modul berbasis *E-Books* tersebut memiliki beberapa hal yang berbeda dari pada modul yang biasa digunakan oleh guru dalam proses

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, hal. 9-19

pembelajaran. Perbedaan tersebut terletak pada penyajian fisik, pada modul berbasis *e-books* membutuhkan perangkat komputer atau laptop atau *handphone* untuk menggunakannya. Penyajian fisik tersebut berupa tampilan yang digunakan memanfaatkan komputer atau *handphone*, lebih praktis dan mudah untuk dibawa kemana saja dan diakses kapan saja, dapat dilengkapi dengan audio, animasi, dan video penjelasan langsung sehingga dapat dipelajari secara mandiri, dan pada setiap kegiatan belajar dapat diberikan kata kunci supaya siswa dapat memahaminya secara berjenjang.<sup>13</sup>

Media *E-Book* interaktif adalah buku dalam format interaktif dengan memanfaatkan elektronik yang berisikan informasi berupa teks atau gambar.<sup>14</sup> *E-Book* interaktif adalah gabungan dari beberapa media yang disusun dengan tujuan untuk menciptakan dan menyampaikan materi yang disatupandukan oleh komputer.<sup>15</sup> Dengan penggunaan modul *E-Books* yang dirancang dengan kreatif dan inovatif diharapkan mampu meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eka Puji Rahayu (2018) menunjukkan bahwa hasil spesifikasi pengembangan modul IPS memiliki tingkat kelayakan 84% dari ahli materi, validasi dari ahli media memiliki tingkat kelayakan 71%, validasi ahli bahasa tingkat kelayakannya 95% dan memiliki

---

<sup>13</sup> Suci Prihatiningtyas dan Fatikhatus Nikmatu Sholihah. *Physics Learning by E-Module*. (Jombang: LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2020), hal. 45-46

<sup>14</sup> Mohammad Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: Andi, 2001), hal. 19

<sup>15</sup> Arsyad A, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 15

keefektifan yang tinggi sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dalam hal ini modul sudah layak digunakan dan dikategorikan baik.<sup>16</sup>

Pada penelitian yang dilakukan oleh Khoirul Huda, mengemukakan bahwa media *sway* berbasis Indis layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS Sejarah. Penggunaan media *sway* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran IPS.<sup>17</sup> Pada penelitian yang dilakukan oleh Lina Widiastuti, menunjukkan bahwa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *sway* siswa lebih mudah memahami materi khususnya pada materi teoritik. Selain itu, penggunaan media *sway* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>18</sup> Studi-studi tersebut menganalisis tentang pengaruh pengembangan bahan ajar IPS untuk meningkatkan prestasi siswa. Pada penelitian ini peneliti tertarik untuk menggunakan pengembangan bahan ajar modul berbasis *E-Books* yang memanfaatkan aplikasi *office sway* pada mata pelajaran matematika, dengan tujuan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Modul berbentuk *e-books* ini berisi rangkaian materi aritmatika sosial yang disusun secara terstruktur dan dilengkapi dengan visualisasi gambar, animasi dan juga sumber literasi lain.

*Microsoft office sway* adalah salah satu *software* yang didalamnya memuat konten berisi materi yang disusun secara sistematis yang berdasar pada analisis

---

<sup>16</sup> Eka Puji Rahayu, "Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja," dalam *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 6 no. 2(2018): hal. 180-191

<sup>17</sup> Khoirul Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMPN 8 Madiun," dalam *Jurnal Historia Universitas Muhammadiyah Diponegoro* 5 no. 2 (2017): hal. 125-141

<sup>18</sup> Lina Widiastutik dkk, "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Sway pada mata Pelajaran TIK," dalam *Jurnal Teknodik* 2 no. 2 (2019): hal. 163-174

kurikulum dan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>19</sup> *Sway* adalah salah satu program terobosan dari *microsoft* yang dirilis pada tahun 2014 dan merupakan salah satu *software* yang tidak harus diinstal pada PC atau laptop akan tetapi berbasis web sehingga penggunaannya harus dihubungkan dengan internet secara online. *Microsoft Office Sway* merupakan salah satu aplikasi yang sangat relevan untuk menunjang proses pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu mudah dalam penggunaannya, dapat diakses di berbagai perangkat, dapat meningkatkan kreativitas guru, dan guru dapat memantau siswa yang telah mengakses materi.<sup>20</sup> Pengembangan bahan ajar yang memanfaatkan aplikasi *sway* ini diharapkan dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran karena media ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, proses penggunaan aplikasi ini juga lebih menarik sehingga dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terutama dalam pelajaran matematika. Hal itu karena, dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti ditemukan masih terdapat beberapa siswa yang kurang minat mengikuti pelajaran matematika dengan asumsi bahwa matematika itu sulit dan membosankan, serta kurangnya literatur sumber belajar tambahan yang didapatkan siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis *E-Book***

---

<sup>19</sup> Qorie Rafi Azaly, Herlina Fitrihidajati, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway pada materi perubahan lingkungan untuk melatih kemampuan literasi sains siswa kelas X SMA,” dalam *Ejournal unesa* 11 no. 1 (2022): hal. 218-227

<sup>20</sup> Arif Agus Mujahidin, dkk “Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti,” dalam *Jurnal of Social Science Research* 01 no. 02 (2021): hal. 552-550

dengan *Microsoft Office Sway* pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII MTs Aswaja Tunggangri”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar modul berbasis *E-Books* dengan *Microsoft Office Sway* pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII MTs Aswaja Tunggangri ?
- b. Bagaimana tingkat kelayakan pengembangan bahan ajar modul berbasis *E-Books* dengan *Microsoft Office Sway* pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII MTs Aswaja Tunggangri ?
- c. Apakah ada pengaruh pengembangan bahan ajar modul berbasis *E-Books* dengan *Microsoft Office Sway* terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII MTs Aswaja Tunggangri ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan bahan ajar modul berbasis *e-books* dengan *microsoft office sway* pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII MTs Aswaja Tunggangri.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan bahan ajar modul berbasis *e-books* dengan *microsoft office sway* pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII MTs Aswaja Tunggangri.

3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pengembangan bahan ajar modul berbasis *e-books* dengan *microsoft office sway* terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII MTs Aswaja Tunggangri.

#### **D. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian serta Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian serta pengembangan bahan ajar modul berbasis *e-books* dengan *Microsoft office sway* pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII MTs Aswaja Tunggangri adalah

1. Asumsi pengembangan
  - a. Siswa dapat belajar dengan mandiri baik dengan atau tanpa bimbingan guru dan dapat menyelesaikan berbagai permasalahan secara mandiri dengan berbagai macam latihan soal pada bahan ajar modul *e-books* untuk meningkatkan pemahaman siswa.
  - b. Validator produk adalah dosen Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang dipilih berdasarkan bidang keahliannya.
  - c. Validasi yang dilakukan mencerminkan keadaan yang sebenarnya tanpa adanya rekayasa, paksaan, dan pengaruh dari orang lain.
  - d. Item-item pada angket validasi berisikan penilaian produk secara komprehensif untuk menyatakan layak dan tidaknya produk yang dihasilkan.
2. Keterbatasan Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa modul *e-books* dengan memanfaatkan media *Microsoft office sway* pada materi aritmatika sosial yang

didalamnya berisikan petunjuk penggunaan, materi, link video penjelasan, link contoh soal yang relevan dan pembahasannya, serta latihan-latihan soal yang terbatas pada materi aritmatika sosial untuk mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

Hasil pengembangan produk bahan ajar *e-books* dengan *Microsoft office sway* pada materi aritmatika sosial diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran. Spesifikasi produk yang akan dihasilkan adalah :

1. Bahan ajar modul berbasis *E-Books* dengan *Microsoft Office Sway* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran baik secara online ataupun offline dan sebagai salah satu sumber belajar tambahan.
2. Modul berbasis *E-Books* ini memuat petunjuk pembelajaran, materi aritmatika, beberapa penjelasan berupa link video penjelasan, gambar, serta beberapa link latihan soal atau kuis, rangkuman materi, evaluasi akhir, dan daftar pustaka yang penggunaannya memanfaatkan aplikasi *Microsoft Office Sway* dengan bantuan *smartphone* atau laptop yang terkoneksi pada jaringan internet.
3. Bahan ajar yang dikembangkan menghasilkan modul berbasis *E-Books* dengan *Microsoft Office Sway* yang berisi materi aritmatika sosial siswa kelas VII.
4. Alat yang diperlukan untuk dapat mengakses halaman *web browser* pada *Microsoft Office Sway* adalah *smartphone* atau laptop yang terdapat koneksi internet, dan terdapat aplikasi *software browser* seperti *google chrome*, *mozilla Firefox*, dan lain-lain.

5. Desain modul berbasis *E-Books* dengan *Microsoft Office Sway* :
  - a. Tampilan awal : berisi panduan dan intruksi proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa, dan pemaparan materi aritmatika sosial secara umum dengan contoh dalam kehidupan sehari-hari.
  - b. Isi modul : terdapat materi aritmatika sosial berupa penjelasan materi, gambar, contoh soal, link penjelasan materi secara detail, rangkuman materi, dan link latihan soal atau kuis sebagai tolak ukur pemahaman siswa mengenai materi aritmatika sosial. Untuk link dapat diperbaharui dalam setiap semester agar tingkat soal menjadi pertanyaan terupdate.
  - c. Tampilan akhir : terdapat daftar pustaka yang digunakan sebagai sumber dalam modul tersebut, dan profil penulis.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberi banyak kegunaan atau manfaat bagi peneliti atau orang lain, diantaranya adalah :

1. Secara Teoritis

Dalam penelitian pengembangan bahan ajar modul berbasis *e-books* dengan *microsoft office sway*, peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai inovasi baru mengenai bahan ajar yang menarik dan menyenangkan serta dapat mempermudah proses pembelajaran. Selain itu, juga diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar modul berbasis *E-Book* yang memanfaatkan *Microsoft Office Sway*.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Guru Matematika Kelas VII

- 1) Sebagai salah satu bahan ajar yang inovatif, dan mudah dipahami karena bersifat interaktif sehingga dapat membantu proses pembelajaran.
- 2) Dapat dijadikan sebagai referensi sumber belajar atau literature belajar baik secara online maupun offline yang menarik dalam proses pembelajaran.
- 3) Sebagai salah satu contoh pengembangan bahan ajar yang berinovasi.

### b. Bagi siswa

- 1) Sebagai sumber belajar tambahan yang menarik dengan adanya inovasi baru sehingga dapat membantu mempermudah memahami materi.
- 2) Sebagai bahan pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

### c. Bagi peneliti selanjutnya

- 1) Sebagai referensi dan pedoman dalam menyelesaikan dan menyempurnakan penelitian yang sejenis.
- 2) Dapat digunakan untuk bahan persiapan sebagai calon guru dengan menyesuaikan keadaan dan kebutuhan siswa di masa mendatang.

d. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian dan pengembangan produk dapat digunakan sebagai salah satu inovasi model pembelajaran, sumber belajar dan pengetahuan dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa.

## G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan, maka akan diuraikan baik dalam konseptual maupun operasional.

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada.<sup>21</sup>

b. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar baik berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.<sup>22</sup>

c. Modul

Modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis yang memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana

---

<sup>21</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 164

<sup>22</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran...*, hal. 173

dan didesain untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara spesifik.<sup>23</sup>

d. *E-book*

*E-book* interaktif adalah gabungan dari beberapa media yang disusun dengan tujuan untuk menciptakan dan menyampaikan materi yang disatupandukan oleh komputer.<sup>24</sup>

e. *Microsoft Office Sway*

*Microsoft office sway* adalah salah satu *software* yang didalamnya memuat konten berisi materi yang disusun secara sistematis dan berdasar pada analisis kurikulum dan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>25</sup>

f. Aritmatika sosial

Aritmatika sosial adalah salah satu materi matematika yang mempelajari operasi dasar dari suatu bilangan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.<sup>26</sup>

## 2. Penegasan operasional

Berdasarkan judul “Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis *E-Books* dengan *Microsoft Office Sway* pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII MTs Aswaja Tunggangri” dimaknai dengan pengembangan suatu produk berupa modul berbasis *e-book* dengan memanfaatkan aplikasi

---

<sup>23</sup> Daryanto, *Menyusun Modul ...*, hal. 9

<sup>24</sup> Arsyad A, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 15

<sup>25</sup> Qorie Rafi Azaly, Herlina Fitrihidajati, “Pengembangan Media...,” hal. 218-227

<sup>26</sup> Rizki Nurhana Friantini, dkk. *Kontekstual Aritmatika Sosial*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2020), hal. 1

*Microsoft Office Sway* yang dalam penyusunannya memperhatikan Kurikulum yang berlaku dengan data penelitian dari guru matematika kelas VII di MTs Aswaja Tunggangri.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan ini berisi hal-hal yang dibahas dalam skripsi pengembangan dengan tujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami maksud dan isi pembahasan. Berikut adalah sistematika pembahasan dalam skripsi pengembangan yang dilakukan peneliti, diantaranya yaitu :

### 1. Bagian awal

Bagian awal terdiri dari :

- a. Halaman sampul depan.
- b. Halaman judul.
- c. Halaman persetujuan pembimbing.
- d. Halaman pengesahan.
- e. Halaman motto.
- f. Halaman persembahan.
- g. Kata pengantar.
- h. Daftar isi.
- i. Daftar tabel.
- j. Daftar lampiran.
- k. Daftar gambar.
- l. Daftar abstrak.

## 2. Bagian inti

### a. Bab I: Pendahuluan

- 1) Latar Belakang Masalah.
- 2) Rumusan Masalah.
- 3) Tujuan Penelitian.
- 4) Asumsi dan Keterbatasan Penelitian serta Pengembangan.
- 5) Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.
- 6) Kegunaan Penelitian.
- 7) Penegasan Istilah.
- 8) Sistematika Pembahasan.

### b. Bab II: Kajian Pustaka

- 1) Kajian Tentang Pengembangan.
- 2) Kajian Tentang Bahan Ajar.
- 3) Kajian Tentang Modul.
- 4) Kajian Tentang *E-Books*.
- 5) Kajian Tentang *Microsoft Office Sway*.
- 6) Kajian Tentang Aritmatika Sosial.
- 7) Kerangka Berpikir.
- 8) Penelitian Terdahulu

### c. Bab III : Metode penelitian

- 1) Metode Penelitian dan Pengembangan.
- 2) Prosedur Penelitian dan Pengembangan.
- 3) Uji Coba Produk.

- 4) Teknik Pengumpulan Data.
  - 5) Instrumen Penelitian.
  - 6) Teknik Analisis Data.
- d. Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan
- 1) Desain Awal.
  - 2) Hasil Pengujian
  - 3) Revisi Produk.
  - 4) Uji Coba Produk.
  - 5) Penyempurnaan Produk Akhir.
  - 6) Hasil Analisis Data.
- e. Bab V : Kesimpulan dan Saran
- 1) Kesimpulan
  - 2) saran
3. Bagian Akhir
- Bagian akhir terdiri dari :
- a. Daftar Rujukan.
  - b. Lampiran-lampiran.
  - c. Biografi peneliti.
  - d. Produk.