

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Era saat ini pertumbuhan teknologi informasi serta komunikasi berkembang begitu cepat, sehingga hal ini berpengaruh ke berbagai macam sektor kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang berkontribusi cukup besar pada perkembangan teknologi informasi serta komunikasi. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang mendapat pengaruh positif yang cukup bermakna dalam pertumbuhan IPTEK di era globalisasi saat ini yakni dalam pemanfaatan teknologi informasi yang digunakan dalam praktik kegiatan belajar mengajar sehingga mempermudah guru saat menyajikan informasi terhadap siswa. Kemajuan dan pertumbuhan teknologi kian mengharuskan adanya suatu usaha dalam pemanfaatan teknologi ketika melakukan kegiatan belajar mengajar. Guru diharuskan mampu dan bisa dalam memanfaatkan media pembelajaran yang telah difasilitasi oleh lembaga pendidikan atau sekolah, dan media yang telah ada di usakan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan zaman. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu aspek kehidupan dalam mendorong pertumbuhan secara dinamis yang akan mengalami perkembangan secara terus menerus, hal tersebut terjadi akibat pendidikan merupakan pilar terpenting dalam perkembangan makhluk sosial yang sejalan dengan karakter yang dimiliki secara inovatif, kreatif berbagai aspek kehidupan manusia.<sup>1</sup>

Sesuai dengan definisi teknologi pendidikan menurut AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) 1972, ruang lingkup teknologi pendidikan membahas tentang suatu bidang garapan yang berkepentingan dengan memfasilitasi belajar pada manusia melalui usaha sistematis dalam identifikasi, pengembangan, pengorganisasian dan pemanfaatan berbagai macam sumber belajar serta dengan pengelolaan atas keseluruhan proses tersebut.<sup>2</sup> Melalui perkembangan pendidikan ilmu

---

<sup>1</sup> Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal.5.

<sup>2</sup> Bambang Warsita, "Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran" *Jurnal KWANGSAN*, Vol. 1 no. 2 (2013) : 75

pengetahuan di iringi dengan teknologi akan mudah berkembang sehingga pendidikan yang terarah akan menghasilkan manusia yang berbudi pekerti yang luhur, bermoral yang baik dan tentunya berkualitas.<sup>3</sup> Teknologi pendidikan sebagai suatu penerapan teknologi guna mendukung kegiatan pendidikan atau pengajaran sebagai media pembelajaran untuk memperbaiki dan memajukan atau meningkatkan proses belajar siswa karena tanpa adanya pembaharuan teknologi pendidikan manusia akan sulit berkembang bahkan akan terbelakang.<sup>4</sup> Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang didukung dengan adanya teknologi pendidikan. Oleh sebab itu dengan adanya bahan ajar atau media pembelajaran bisa mewujudkan metode belajar mengajar yang efisien serta efektif dan produktif sehingga diharapkan siswa lebih bersinergi dalam proses pembelajaran.

Guru juga dapat menciptakan suatu media pembelajaran yang baru agar memacu siswa lebih aktif dan guru hanya sebagai fasilitator serta tetap bertanggungjawab atas berjalannya pembelajaran yang menyenangkan agar kegiatan belajar mengajar tidak dilakukan dengan metode ceramah dan hanya berpacu dengan buku siswa. Upaya mewujudkan pembelajaran yang efektif sangat bergantung kepada bagaimana guru dapat mengembangkan penunjang dan metode pembelajaran serta dapat memilih strategi yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran ini digunakan guru dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sebagaimana yang dicantumkan dalam Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2005 pasal 8, bahwa “Guru diharuskan memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, kualifikasi akademik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Kompetensi Guru yang dimaksud dalam undang-undang meliputi kompetensi pedagogik, kemampuan kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang ditempuh melalui pendidikan profesi”.<sup>5</sup> Dari tiap-tiap kemampuan tersebut maka dapat diambil intinya yaitu pendidik harus memiliki

---

<sup>3</sup> Qustahalani, *Pendidikan Tanpa Kertas Abad 21* (Bogor: Guepedia Publisher, 2019).hal.9

<sup>4</sup> Endang Switri, *Teknologi Dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran* (Pasuruan: Qiara Media, 2019).

<sup>5</sup> Presiden Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen,” *Produk Hukum* (2005).

kemampuan untuk mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang yang diampunya dan menyelenggarakan kegiatan pengembangan pembelajaran untuk mengasah kemampuan mengajar, serta mengembangkan rangkaian bahan ajar yang menggunakan informasi dan komunikasi untuk pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Teknologi dapat digunakan untuk mengembangkan potensi menjadi pendidik yang berkompotensi profesional. Guru pada saat ini harus melek teknologi guna menunjang bahan ajar yang kreatif dan inovatif sehingga dapat menciptakan media ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual, ataupun bahan ajar yang interaktif selaras dengan kurikulum, dan selaras dengan kebutuhan siswa di era kemajuan tekonologi masa kini.

Pada penelitian yang di tulis oleh Binti Maunah, menyatakan bahwa guru dalam kegiatan pembelajaran haruslah dapat melakukan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran inovasi tersebut diperlukan sebagai bentuk upaya dalam kemampuan peserta didik untuk menguasai materi. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan juga membuat peserta didik mampu menyerap materi yang diberikan dengan baik.<sup>6</sup>

Seperti halnya E-modul adalah modul elektronik yang berbentuk dokumen maupun artikel berbasis elektronik yang memiliki banyak kegunaan sebagai media pembelajaran. Membuat e-modul bisa menggunakan *Microsoft Word*. Agar e-modul yang digunakan bisa menjadi bahan ajar interaktif maka dibutuhkan program aplikasi khusus e-modul seperti *Flipbuilder*, *Flip Pdf Professional*, *anyflip* dan lainnya.<sup>7</sup> Pembelajaran interaktif ialah salah satu teknik pembelajaran yang biasa digunakan guru ketika menyampaikan bahan ajar. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana interaktif yang edukatif dengan adanya adanya interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan lingkungannya, bnegitu juga dengan siswa dan sumber pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan belajar. Bahan ajar interaktif sangat perlu diterapkan untuk mendukung suasana pembelajaran yang konvensional dimana pembelajaran hanya berpusat kepada guru menjadi

---

<sup>6</sup> Luluk Dewi Suryani, Muhamad Jazeri, and Binti Maunah, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA JAWA KELAS IV SD," 2021. hal.86-98

<sup>7</sup> Rahadian Zainul, Budhi Oktavia, dan Ananda Putra, "Pengenalan dan Pengembangan E-Modul Bagi Guru-Guru Anggota MGMP Kimia dan Biologi Kota Padang Panjang" (2018).

pembelajaran yang berpusat pada kegiatan siswa sesuai dengan kurikulum nasional.<sup>8</sup>

Sejalan dengan yang dikemukakan Nur Isroatul Khusna berkembangnya media online dapat meningkatkan kreativitas, minat dan motivasi pendidik. Melainkan pengetahuan anak didik tentang media yang digunakan telah dikembangkan lebih lanjut dalam persiapan bahan ajar, pemilihan bahan dan metode pengajaran kepada pendidik.<sup>9</sup> Maka dari itu dengan mengaplikasikan media pembelajaran siswa lebih mudah memahami materi, dapat menumbuhkan minat belajar, sehingga anak didik termotivasi untuk belajar dan tidak bosan saat berlangsungnya pembelajaran.<sup>10</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Nurulita Imansari dan Ina Sunaryantiningsih, mengemukakan bahwa pemanfaatan bahan ajar e-modul dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi mahasiswa. Rata-rata mahasiswa yang telah belajar menggunakan bahan ajar elektronik dinyatakan tuntas dalam kategori baik.<sup>11</sup> Sejalan dengan penelitian yang sama tentang pengembangan e-modul yang ditulis oleh Ricu Sidiq dan Najuah, menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar modul interaktif mampu membuat suasana belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta bisa menumbuhkan minat belajar mahasiswa dalam menggunakan e-modul berbasis *android*, yang mana analisis hasil nilai mahasiswa *postest* lebih baik dibandingkan hasil *pretest*.<sup>12</sup> Pada Nita Suryana Herawati dan Ali Muhtadi penelitian menunjukkan manfaat produk e-modul interaktif dapat dilihat dari hasil belajar siswa yaitu pada *pretest* dan *postest*. Berdasar pada hasil analisis uji t dengan signifikansi  $0,000 <$

---

<sup>8</sup> Mahinar Situmorang, Marham Sitorus, dan Zakarias Situmorang, "Pengembangan Bahan Ajar Kimia SMA/MA Inovatif dan Interaktif Berbasis Multimedia," in *Prosiding SEMIRATA 2015 Bidang MIPA BKS-PTN Barat Universitas Tanjungpura, Pontianak*, 2015., hal.534

<sup>9</sup> Nur Isroatul Khusna, Ana Richlatul Auliyak, dan Binti Khoffifah, "Pemanfaatan Video Youtube Sebagai Media Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di Tingkat SMP," *Jurnal Education Social Science*, Vol.2, 2022., hal.96-107

<sup>10</sup> Nur Isroatul Khusna dkk, "The Roles Of Educators (Didactic, Reflective, Affective) To Enhance Motivation To Learn Social Science," *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol.1 No.2, 2022., hal.96-108

<sup>11</sup> Nurulita Imansari dan Ina Suryatiningsih, "Pengaruh Penggunaan E-Modul interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja," *VOLT:Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 2, no. 1 (2017). hal.11

<sup>12</sup> Riu Sidiq dan Najuah, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar," *Jurnal Pendidikan Sejarah* 9, No.1 (2020) hal.1

0,05.<sup>13</sup> Studi-studi penelitian tersebut hanya menganalisis pengaruh pemanfaatan bahan ajar modul elektronik yang diterapkan pada pembelajaran tingkat perguruan tinggi dan sekolah menengah atas pada pelajaran Kimia saja. Di riset ini peneliti akan menggunakan modul elektronik sebagai bahan ajar di bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Semester Genap.

Pendidikan IPS dalam dunia pendidikan merupakan sebuah rancangan berbagi perihal pemahaman, perilaku dan keahlian sosial dalam bentuk menghasilkan serta membentuk langsung penduduk negeri yang terampil, juga sebagai komponen pustaka kurikulum dan sistem pendidikan di sekolah. Pendidikan IPS adalah integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang meliputi disiplin ilmu Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi dan ilmu sosial lainnya.<sup>14</sup> Pendidikan IPS memiliki tujuan untuk membentuk para siswa agar bisa beradaptasi di kehidupan masyarakat dengan baik, serta mampu mencari *problem solving* mengenai masalah pribadi maupun permasalahan sosial yang tumbuh dimasyarakat sehingga siswa perlu dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, perilaku dan nilai dalam mengambil keputusan. Guna menguasai kemampuan tersebut dibutuhkan bahan ajar yang dapat menunjang kompetensi siswa dengan melakukan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.<sup>15</sup> Faktor yang mempengaruhi prestasi atau kompetensi siswa yaitu faktor motivasi belajar dan kegiatan belajar. Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selain dorongan minat belajar siswa, faktor internal lain yang mempengaruhi prestasi siswa ialah kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mengacu kepada seluruh kegiatan guru dan siswa yang dilakukan selama berlangsungnya interaksi pada saat belajar mengajar untuk mendukung keberhasilan pembelajaran. Kegiatan tersebut berfokus pada siswa, karena dengan situasi belajar yang aktif tercipta melalui kegiatan siswa pada saat

---

<sup>13</sup> Nita Sunarya Herawati dan Ali Muhtadi, "Pengembangan Modul Elektronik (e-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5, No.2 (2018).hal. 180-191

<sup>14</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, Book (Bandung:Rosdakarya, 2017). hal.11

<sup>15</sup> R.Benny A. Pribadi, *Modul 1 Bahan Ajar* (Pustaka Universitas Terbuka, n.d).hal.1.12

proses pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan sistem pembelajaran yang menekankan pada aktivitas fisik, mental, intelektual, dan emosional siswa untuk memperoleh perpaduan hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik.

Tidak hanya pelaksanaan media pendidikan yang dirasa menarik untuk partisipasi peserta didik. Upaya mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien sangat bergantung kepada guru bisa meningkatkan efektivitas proses pendidikan dan dapat memilah strategi yang sesuai dalam proses aktivitas pembelajaran.<sup>16</sup> Langkah operasional ataupun pemilihan metode yang digunakan dalam mempraktikkan strategi pendidikan yang dinamakan penggunaan metode pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran digunakan oleh guru dalam upaya menggapai tujuan pendidikan.<sup>17</sup>

Berdasarkan pra-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 Oktober 2022 yang bertepatan pada kegiatan magang 2 di SMPN 1 Sumbergempol, peneliti menemukan sebuah permasalahan. Permasalahan tersebut didapatkan melalui pada saat kegiatan tatap muka dan dari hasil wawancara dengan Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VIII yang menyatakan bahwa:

“Melihat dari pelaksanaan belajar mengajar di kelas dengan menggunakan penerapan dengan media ppt sebagai penunjang sebetulnya sudah berhasil tetapi masih kurang, kebanyakan yang aktif hanya 30% siswa yang aktif saat pembelajaran dikelas, jika media hanya berpaku pada ceramah proses belajar mengajar kurang efektif, dan mempengaruhi hasil belajarnya karena media berpengaruh cukup besar dalam proses pembelajaran”. (Data Guru)

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dari hasil wawancara dengan guru IPS tersebut dapat diketahui bahwa pemilihan media dan penggunaan metode diskusi dalam kegiatan pembelajaran yang beliau lakukan belum mampu menunjang kegiatan proses pembelajaran dikelas, hal itu dibuktikan dengan pemilihan metode yang tidak sepenuhnya berjalan dengan optimal. Oleh karena itu penerapan media dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan efisien selain media ppt. Berdasarkan observasi dan wawancara pada penerapan

<sup>16</sup> Mulyono, “Strategi Pembelajaran”, (Malang: UIN MALIKI PRESS, 2011), hal. 6-7

<sup>17</sup> Sani Ridwan Abdulloh, “Inovasi Pembelajaran”, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal. 90

metode yang dilakukan guru belum berjalan lancar dengan dibuktikan dari presentase sebesar 30% siswa yang aktif dalam pembelajaran dikelas. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien sangat dibutuhkan. Sementara itu terdapat beberapa siswa yang mempunyai hasil belajar dibawah rata-rata dan masih kurang baik.<sup>18</sup>

Observasi diperkuat dengan respon siswa yang menyatakan bahwa belum maksimalnya memahami materi IPS dengan media pembelajaran saat ini yaitu menggunakan buku cetak dan media *power point*. Kegiatan belajar mengajar yang monoton tersebut cenderung mengakibatkan siswa merasa bosan. Selaras dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti di Kelas VIII-G, terdapat peserta didik yang mengantuk, memilih bermain sendiri dengan temannya, mengobrol bahkan ramai sendiri daripada mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan pembelajaran di kelas. Hal tersebut mengakibatkan minat belajar peserta didik menjadi berkurang dan menjadikan hasil belajar menurun dikarenakan belum maksimalnya media pembelajaran. Selain itu guru IPS juga mengatakan bahwa peserta didik lebih suka pembelajaran yang mengandung unsur keterampilan dan kreatifitas.

Searah dengan pemaparan Nur Isroatul Khusna mengenai berkembangnya teknologi yang digunakan di era modern ini yang memiliki implikasi khususnya dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk menunjang anak didik agar tidak mudah bosan dan kegiatan pembelajaran bisa berjalan dengan lancar tidak cenderung monoton.<sup>19</sup> Oleh sebab itu diperlukan inovasi guru dalam mengembangkan kreativitasnya untuk menciptakan suasana pembelajaran dikelas yang lebih kreatif, interaktif dan menarik serta menyenangkan supaya pembelajaran dapat lebih berkesan dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Maka dari itu dibutuhkan suatu media ajar yang lebih menarik tidak monoton dan kondusif sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa dengan media elektronik. Salah satu media

---

<sup>18</sup> Hasil Wawancara Guru IPS Kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Pada Tanggal 20 Oktober 2022

<sup>19</sup> Nur Isroatul Khusna, Ana Richlatul Auliyak, dan Binti Khofifah, "Pemanfaatan Video Youtube Sebagai Media Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di Tingkat SMP," *Jurnal Education Social Science*, Vol.2, 2022., hal.96-107

yang menarik untuk siswa dan membuat sikap belajar lebih aktif , sehingga tujuan pembelajaran tercapai media yang cocok digunakan adalah *Flip Builder*. *Flip Builder* merupakan sebuah “tool” sederhana yang digunakan untuk membuat buku atraktif. Kelebihannya dapat digunakan sebagai bahan ajar tatap muka, bahan ajar *Flip builder* digital mudah di distribusikan oleh guru kepada peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh beberapa ahli, yaitu: Riri Novera dan Yulia Novera mengemukakan pengembangan buku digital atau buku elektronik menggunakan software sigil yang di dukung oleh software lain dinilai layak untuk digunakan dengan hasil uji produk dari ahli yang menyimpulkan buku digital sangat valid.<sup>20</sup> Pada penelitian Tri Yudha dan Aidil Fikri mengungkapkan bahwa E-LKPD dinyatakan efektif dengan hasil rata-rata kriteria sangat baik. Menurutnya penggunaan E-LKPD sangat cocok digunakan untuk siswa dan mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar.<sup>21</sup> Pada penelitian yang dilakukan Seno Murdiono menunjukkan bahwa berdasar uji validitas penggunaan flap book layak dijadikan media pembelajaran dengan kategori sangat baik sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>22</sup> Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Ulfa Nursafitri hasilnya menunjukkan bahwa media *digital book* yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis dengan analisis respon guru dan peserta didik terhadap media mencapai 100% dan termasuk ke dalam kategori sangat praktis dan layak.<sup>23</sup> Berdasarkan pada latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya, peneliti ingin melakukan sebuah *research* berjudul **“Pengembangan Media Ajar Berbasis *FlipBuilder* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol”**

---

<sup>20</sup> Riri Okra dan Yulia Novera, “Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMPN 3 Kecamatan Pangkalan,” *Journal of Educational Studies*, Vol.4 No.2, 2019,hal.121-134

<sup>21</sup> Tri Yudha Setiawan and Aidil Fikri, “The Development Of E-LKPD Using Book Creator On Fraction Operations Material In Elementary School,” *Journal of Mathematics*, Vol.10 No.1, 2022,hal.116-126

<sup>22</sup> Seno Murdiono, Skripsi: “*Pengembangan Flap Book Sebagai Media Pembelajaran IPA Di SMP/MTS Pada Mater Sistem Ekskresi*” (Jakarta:UIN Jakarta,2020),Hal 42.

<sup>23</sup> Ulfa Nursafitri, Skripsi: “*Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Menggunakan Aplikasi FlipBook Creator Pada Materi Pembelajaran Sel Di Kelas XI/MIA*” (Makassar: UNMU, 2020), Hal 34.



## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang terdapat dalam latar belakang masalah penelitian ini, selaku berikut:

1. Kurang efisiennya media cetak dan power point dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran IPS;
2. Keterbatasan dalam peningkatan dan penggunaan media pembelajaran menjadikan minimnya hasrat untuk belajar siswa pada mata pelajaran IPS sehingga hasil belajar semakin menurun;
3. Kurangnya pengembangan media yang diperlukan dalam menampilkan materi pembelajaran yang sifatnya abstrak;
4. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran;

## **C. Batasan Masalah**

Setelah mengidentifikasi permasalahan diatas, peneliti membatasi penelitiannya hanya berfokus pada yaitu:

1. Ruang lingkup yang diteliti yaitu pengembangan media ajar IPS.
2. Pengembangan media pembelajaran IPS hanya akan menggunakan e-modul berbasis *Flipbuilder*.
3. Hanya pokok bahasan materi dalam mata pelajaran IPS Kelas VIII dengan tema “Mobilitas Sosial”.
4. Penelitian dilakukan di SMPN 1 Sumbergempol.
5. Hasil Belajar yang diteliti menggunakan ranah kognitif (C1-C4), ranah afektif (responsif,karakterisasi), dan ranah psikomotorik (persepsi,reaksi natural).

## **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana gambaran pembelajaran di SMPN 1 Sumbergempol?
2. Bagaimana analisis kebutuhan siswa di SMPN 1 Sumbergempol?
3. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media ajar berbasis *Flipbuilder* pada materi Mobilitas Sosial Kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol?

4. Bagaimana tingkat kevalidan media ajar *Flipbuilder* pada materi Mobilitas Sosial Kelas VIII di SMPN 1 Sumbergepol?
5. Bagaimana pengaruh media ajar berbasis *Flipbuilder* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Mobilitas Sosial Kelas VIII di SMPN 1 Sumbergepol?

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui gambaran pembelajaran di SMPN 1 Sumbergepol.
2. Mengetahui analisis kebutuhan siswa di SMPN 1 Sumbergepol.
3. Mengembangkan media ajar berbasis *Flipbuilder* pada materi Mobilitas Sosial Kelas VIII di SMPN 1 Sumbergepol.
4. Mengetahui tingkat kevalidan media ajar berbasis *Flipbuilder* pada materi Mobilitas Sosial Kelas VIII di SMPN 1 Sumbergepol.
5. Mengetahui pengaruh media ajar berbasis *Flipbuilder* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Mobilitas Sosial Kelas VIII di SMPN 1 Sumbergepol.

### **F. Hipotesis Produk**

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk menciptakan produk bahan ajar berupa e-modul. Bahan ajar yang dibuat bertujuan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMPN 1 Sumbergepol. Asumsi Produk yang dikembangkan adalah:

1. Produk yang diciptakan berupa e-modul yang dibuat di aplikasi *Flipbuilder* berisi materi dan soal evaluasi kelas VIII.
2. Media pembelajaran ini sebagai sumber tambahan bagi siswa untuk mempermudah memahami materi IPS.
3. Media pembelajaran ini di desain sesuai karakteristik siswa sehingga bisa digunakan ketika belajar bersama di sekolah maupun belajar sendiri dirumah.
4. Desain media ajar ini menggunakan teks yang digabungkan menjadi buku elektronik.
5. Produk akhir dari media ini di upload pada website online.

## G. Hipotesis Masalah

Hipotesis dalam penelitian dapat dibedakan menjadi dua macam, antara lain yaitu  $H_0$  (hipotesis nol) dan  $H_a$  (hipotesis alternative). Hipotesis nol merupakan suatu asumsi sementara bahwa variabel bebas tidak dapat berpengaruh pada variabel terikat dari populasi.  $H_a$  (hipotesis alternative) dilambangkan dengan  $H_1$  atau hipotesis kerja yaitu asumsi sementara dimana variabel bebas akan mempengaruhi variabel terikat dari populasi.

Berdasarkan penelitian tersebut, maka hipotesis variabel penelitian ini adalah:

- $H_0$  : tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *Flip builder* pada materi mobilitas sosial untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 1 Sumbergempol.
- $H_1$  : ada pengaruh yang signifikan dalam media *Flip builder* pada materi mobilitas sosial untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 1 Sumbergempol

## H. Kegunaan Penelitian

Hasil pengembangan media ajar berbasis *Flip builder* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Mobilitas Sosial Kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

### 1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menyajikan materi yang abstrak melalui beberapa contoh yang lebih nyata atau jelas, menjadi fasilitas korelasi antara guru dan peserta didik, memberikan berbagai evaluasi media ajar dengan membuat suasana belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien yang mampu meningkatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

### 2. Praktis

- a. Bagi peneliti dapat mengetahui keefektifan media ajar berbasis *Flip builder* pada materi Mobilitas Sosial.
- b. Bagi peserta didik memudahkan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Mobilitas Sosial.

- c. Bagi guru dapat dijadikan sebagai bahan alternatif untuk proses pembelajaran yang berpengaruh kepada hasil belajar pada materi Mobilitas Sosial.
- d. Bagi program studi, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna dalam dunia pendidikan khususnya di bidang ilmu pengetahuan sosial.

## I. Penegasan Istilah

### 1. Secara konseptual

#### a. Pengembangan

Pengembangan dapat diartikan sebagai penelitian sistematis untuk mengkaji, memperluas dan menyempurnakan ilmu pengetahuan, ide, tindakan dan media ajar yang sudah ada, sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan juga efisien.<sup>24</sup> Model penelitian dan pengembangan (R&D) ialah model penelitian yang bersumber dalam produk pada bidang pendidikan sama halnya yang dijelaskan Nana Syaodih bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yaitu metode penelitian yang ampuh dalam menyempurnakan aktifitas pembelajaran.<sup>25</sup>

#### b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seluruh wujud dan fasilitas pengutaraan data terbuat ataupun dimanfaatkan cocok dengan azas pendidikan, bisa dipakai buat dijadikan pembelajaran dalam mencurahkan informasi, memicu pikiran, perasaan, kepedulian dan keinginan peserta didik sehingga bisa mendesak terbentuknya kegiatan pembelajaran yang berencana , terkendali dan bertujuan.

#### c. E-modul

Modul adalah sejenis media bahan ajar yang dibuat secara komprehensif dan sistematis, yang berisi sekumpulan bahan ajar dan evaluasi yang dirancang secara teratur dan membantu agar siswa mampu menguasai

---

<sup>24</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*)," Bandung: Alfabeta(2016). hal.5

<sup>25</sup> Nana Syaodih, *Penelitian dan Pengembangan Dalam Dunia Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal.164

tujuan pembelajaran. E-modul atau modul elektronik adalah bahan ajar yang disajikan berbasis elektronik yang didalamnya terdapat audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program.

d. *Flip builder*

*Flip builder* adalah sebuah platform *online* yang digunakan untuk membuat media digital pembelajaran *flipbook* yang terdiri dari rangkaian materi, gambar, video yang disusun menjadi sebuah E-modul.<sup>26</sup>

e. Hasil Belajar

Julhadi menjelaskan bahwa hasil belajar ialah nilai akhir pada bentuk data berupa angka yang didapatkan peserta didik sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diiringi dengan perubahan tingkah lakunya.<sup>27</sup>

2. Secara operasional

- a. Berkembang pesatnya teknologi di era ini sebagai pendidik yang milenial dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaannya. Saat ini banyak sekali pembelajaran berbasis *internet*, adanya internet memudahkan dalam mengakses segala hal yang berkaitan dengan pendidikan. penelitian ini mengembangkan produk e-modul berbasis *Flip builder*. Software yang memudahkan guru untuk menjalankan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Media atau bahan ajar pembelajaran dirasa belum cukup jika hanya mengandalkan buku teks cetak. Untuk menjelaskan istilah atau pembahasan yang abstrak media tersebut hadir guna mengatasi beberapa permasalahan tersebut. Selain itu *Flip builder* diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.

---

<sup>26</sup> Jayanti, Zulkardi, and Hartono Yusuf, *Numerasi Pembelajaran Matematika SD Berbasis E-Learning* (Palembang: Bening Media Publishing, 2023).hal.87

<sup>27</sup> Julhadi, *Hasil Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Media Komputer Dan Motivasi*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2021), hal.48