

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi antara siswa sebagai penerima materi dan guru sebagai pemberi materi. Pembelajaran bisa dilakukan baik secara formal maupun informal, Pembelajaran formal merupakan pembelajaran yang dilakukan di sekolah dengan mempelajari materi-materi akademik, sumber belajar perlu membuat konten untuk materi yang perlu dikembangkan untuk kemampuan peserta didik. Kemampuan tersebut bukan hanya kemampuan akademik, tetapi juga kemampuan dalam mengembangkan keterampilan.

Berdasarkan Undang-undang Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan yang tercantum dalam pasal 11 ayat 1, “Karakteristik proses pembelajaran minimal bersifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, kolaboratif, dan berpusat pada manusia.

Berdasarkan aturan tersebut menjelaskan bahwa pendidikan harus bersifat interaktif yang berarti pembelajaran harus melibatkan interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik, ataupun peserta didik dengan peserta didik. Kegiatan interaksi tersebut dapat berupa diskusi, tanya jawab, dan kegiatan interaksi lainnya, holistik yang berarti cara pandang secara menyeluruh dan luas dalam arti memandang sesuatu dari berbagai sudut pandang, integratif menyatukan beberapa aspek dalam satu proses pembelajaran yang terkait sehingga bisa menciptakan pembaharuan dalam pembelajaran, saintifik yang berarti pembelajaran yang didasarkan oleh prinsip ilmiah diharapkan dapat membangun dan mengembangkan

pengetahuan juga kreatifitas siswa agar aktif dengan cara mengamati dalam pembelajaran, kontekstual yang berarti mampu berfikir secara kritis terkait hubungan antara materi terkait dengan lingkungan sekitar, tematik yang merupakan proses pembelajaran dilakukan dengan menggabungkan berbagai mata pelajaran dalam satu tema, kolaboratif yaitu membangun kreatifitas siswa dalam bekerja sama dalam kelompok dan saling memberikan kontribusi pemikiran untuk proses belajar, berpusat pada manusia yang mana proses ini dilakukan untuk mempertimbangkan kebutuhan, dan potensi siswa dalam minat belajarnya.

Abidin (2019) mendefinisikan *“Argus that teaching materials or instructional material generally consist of knowledge, skill, and attitudes that students must learn in order to achieve predetermined competency standards”*. Artinya bahan ajar atau materi bahan ajar pada umumnya terdiri dari pengetahuan, keterampilan, sikap, dan harus dipelajari siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.”.

Bahan ajar terbagi kedalam 2 jenis yaitu bahan ajar cetak dan non cetak (digital). Dalam hal ini peneliti akan memfokuskan mengenai pengembangan bahan ajar non cetak (digital). Bahan ajar digital merupakan perangkat materi yang disusun secara rinci untuk menunjang proses pembelajaran yang bisa ditampilkan melalui perangkat digital seperti handpone, laptop dan lain-lain. Bahan ajar digital diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk proses pembelajaran agar bisa belajar secara mandiri meningkatkan motivasi belajarnya juga agar siswa tidak perlu membawa banyak buku dalam bentuk cetak.

Dalam beberapa aspek, salah satunya kognitif, bahan ajar digital dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kreatifitas yang menarik sesuai dengan minat belajar dengan media digital saat ini dan teknologi digital diimplementasikan

sebagai strategi pembelajaran di abad 21 ini agar bisa memberikan bahan pembelajaran secara optimal.

Materi atau bahan ajar yang perlu dipersiapkan oleh guru bukan hanya materi ilmu pengetahuan saja melainkan harus ada keterampilan yang bisa dikembangkan untuk melatih skill dan juga aspek sikap yang tentunya harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Remillard dalam Benny (2019:15) Bahan ajar dapat berupa benda atau orang yang memfasilitasi berlangsungnya kegiatan belajar.

Melalui pengembangan pemanfaatan teknologi salah satunya adalah pengembangan bahan ajar atau media ajar berbasis cetak menjadi berbasis digital. Teknologi merupakan salah satu hal yang dapat meningkatkan mutu pendidikan dalam inovasi bahan ajar khususnya bahan ajar berbasis digital. Dengan adanya bahan ajar digital tentu saja lebih memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran tanpa perlu memerlukan banyak biaya serta lebih nyaman dan praktis karena media digital bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Borg & Gall mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai suatu usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam penelitian.

Sebagaimana Abdillah (2010) bahan ajar elektronik adalah “seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam interaktif multimedia”. Karena di abad 21 ini pembelajaran sudah mulai menggunakan teknologi digital karena dirasa praktis dan mudah digunakan dimana saja juga dengan menggunakan media digital materi pun dikemas dengan lebih variatif dan interaktif. Sejalan dengan Ibrahim (2011: 36) *“Teaching materials provide great deal of convinence in teacher’s ability to convey a message to student in a accurate proper clear and understandable manner, in making*

abstrack knowledge concrete and in enabling student to comprehend complex ideas through simplifications". Jadi, bahan ajar digunakan untuk membuat materi pembelajaran lebih mudah disampaikan dengan jelas kepada siswa.

Tetapi pada kenyataannya di kelas sebagian besar pembelajaran hanya dilakukan menggunakan media buku, walaupun fasilitas di sekolah tersebut dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar digital, tetapi memang jumlahnya kurang memadai, akhirnya tetap saja media yang digunakan hanya berfokus ke media cetak. Tentu saja hal ini cenderung membuat siswa lebih bosan terutama pembelajaran IPS cenderung lebih banyak materi yang perlu dipahami, tetapi siswa terkadang lebih mudah bosan dan malas untuk membaca, hal tersebut tentu akan mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran.

Walaupun keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada ketersiapan siswa dalam melaksanakan proses belajar saja tetapi juga bagaimana cara guru mata pelajaran dalam memberikan dan mempersiapkan materi atau bahan ajar sebagai fasilitator, maka dalam kegiatan tersebut guru juga harus bisa menjamin proses penyampaian materi agar bisa tersampaikan dengan baik kepada siswa, karena dalam pembelajaran dan pengembangan bahan ajar tidak lepas dalam sebuah permasalahan yang tentu saja permasalahan tersebut harus bisa terselesaikan dengan baik.

Permasalahan dalam pembelajaran salah satunya adalah kurangnya motivasi siswa, rendahnya nilai, dan pembelajaran yang cenderung membosankan. Maka dari itu sangat penting inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran agar siswa dapat belajar dengan giat dan mendapatkan hal baru dalam proses belajarnya. Guru di zaman sekarang ini harus kreatif dan inovatif dalam memberikan materi pembelajaran pada siswa, terutama sekarang ini sudah di dukung dengan kemajuan teknologi yang bisa

digunakan untuk memanfaatkan media digital guna memberikan dan mengembangkan inovasi dalam pembelajaran.

Menurut Praswoto (2011) bahan ajar yang baik setidaknya mencakup petunjuk besar, kompetensi, isi materi, latihan dan evaluasi. Dalam hal tersebut merupakan bahan ajar yang baik harus tersusun secara rinci dan sistematis agar memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran mencapai hasil belajarnya dengan baik, sejalan dengan Rusman (2011) bahwa media ajar berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, menyajikan konsep, fleksibel, pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Jadi media atau bahan ajar diharuskan mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran dan mendapatkan pengalaman langsung dari proses belajar tersebut. Tetapi kebanyakan bahan ajar yang disajikan dalam buku cetak cenderung membosankan hanya memaparkan materi terkait materi tersebut, yang mengakibatkan siswa mudah bosan dalam pembelajaran dan cenderung kurang motivasi dalam belajar.

Berbicara mengenai kurangnya motivasi belajar, salah satu penyebabnya adalah karena proses pembelajaran yang membosankan terutama dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan observasi awal peneliti menemukan permasalahan di SMP Negeri 7 Kota Cirebon berupa rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Didukung oleh analisis kebutuhan terhadap siswa dan guru IPS SMP Negeri 7 Kota Cirebon, diperoleh informasi bahwa siswa cenderung mudah bosan dalam pembelajaran, siswa kurang literasi membaca buku karena buku cetak dianggap terlalu tebal sehingga siswa malas membaca, kurangnya motivasi belajar karena media yang digunakan hanya berfokus pada media buku, penggunaan media buku dalam keseharian pembelajaran ini dikarenakan keterbatasan guru mata pelajaran IPS dalam mengembangkan dan mengaplikasikan media pembelajaran yang variatif terutama media digital, sehingga permasalahan tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti mencoba untuk membuat media pembelajaran untuk siswa, dan menyongsong teknologi digital guna menciptakan suasana baru dalam belajar. Media digital yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa buku digital jenis *flipbook* yang bisa diakses melalui *smartphone* menggunakan sinyal internet.

Ada beberapa alasan yang mendasari mengapa penelitian ini menarik untuk dilakukan. *Pertama*, Mendorong siswa agar lebih maju dan mengerti akan pentingnya memanfaatkan dan mengakses media digital dibidang pendidikan. *Kedua*, meningkatkan kreativitas guru dan memberikan inovasi pembelajaran kepada siswa. Ketiga, bahan ajar digital lebih mudah diakses dan media ajar jenis *flipbook* ini dirancang agar pembelajaran di kelas lebih menarik. *Keempat*, Dengan menggunakan *flipbook* ini diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa agar adanya peningkatan dari sisi kognitif juga psikomotorik sebagai penerapan kreativitas. *Kelima*, Dengan menggunakan media digital selain dinilai lebih praktis bisa diakses dimana saja juga sebagai upaya penerapan ramah lingkungan karena mengurangi penggunaan kertas yang mana kertas berasal dari pohon.

Berdasarkan alasan yang dipaparkan tersebut diketahui bahwa pentingnya meningkatkan kreativitas untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu juga dengan media digital yang dianggap lebih ramah lingkungan karena tidak memerlukan kertas sebagai media ajar tentu saja dinilai lebih praktis. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar digital ini karena ingin mengembangkan bahan ajar yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran secara efektif, tentunya dengan menggunakan bahan ajar digital media yang dihasilkan di desain sekreatif mungkin agar menarik perhatian siswa untuk menggunakan bahan ajar *flipbook* ini, Hal ini dikarenakan bahwa bahan ajar sebagai pendukung jalannya pembelajaran yang

disusun secara sistematis untuk mengembangkan aspek kognitif siswa sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Didasari dari apa yang dikemukakan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar dengan judul **“Pengembangan bahan ajar digital menggunakan media *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas VIII relatif rendah dalam mata pelajaran IPS di SMPN 7 Kota Cirebon.
2. Kurangnya motivasi belajar pada siswa kelas VIII dalam mata pelajaran IPS di SMPN 7 Kota Cirebon.
3. Pembelajaran cenderung hanya berfokus pada satu media pembelajaran cetak yaitu buku paket mata pelajaran IPS kelas VIII.

C. Fokus Penelitian

Peneliti memfokuskan penelitian ini berdasarkan identifikasi masalah yang telah dirumuskan di atas, agar pembahasan dalam penelitian ini dapat dibahas secara spesifik. Maka fokus penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada pelajaran IPS di SMPN 7 Kota Cirebon menggunakan bahan ajar digital dengan jenis *FlipBook* menggunakan metode penelitian *Reasearch and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Flipbook adalah buku ajar digital yang dibuat menggunakan aplikasi canva dan diekspor ke website heyzine, *flipbook* ini merupakan bahan ajar berbentuk buku yang didesain sebagai

pengganti buku cetak yang mana didalamnya berisi materi, soal-soal, dan foto sebagai penunjang pembelajaran. Penggunaan *flipbook* ini di akses secara online melalui link yang dibagikan oleh peneliti, tampilan didalam *flipbook* sama seperti buku cetak yang mana untuk memindah halaman dilakukan dengan cara menggeser bagian ujung halaman buku digital tersebut sampai berbunyi suara srek seperti layaknya suara kertas. *Flipbook* ini disediakan fitur *zoom button* untuk memperbesar dan memperkecil halaman, fitur *download, share, print, previous/next page* untuk membuka halaman selanjutnya dan sebelumnya, *first/last page* untuk mempermudah langsung menuju halaman *cover* depan dan belakang, *search text* untuk mempermudah mencari kata, *table of contents* untuk mengontrol halaman.

Materi yang dicantumkan dalam *flipbook* ini adalah Konflik dan Integrasi. Materi ini di susun sesuai dengan materi yang ada didalam buku cetak IPS Kelas VIII yang digunakan oleh sekolah tersebut sebagai penunjang pembelajaran sehari-hari, dan jurnal sebagai tambahan materi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan fokus penelitian, maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil validasi bahan ajar digital *flipbook* sebagai media pembelajaran siswa kelas VIII di SMPN 7 Kota Cirebon?
2. Bagaimana penerapan bahan ajar digital *flipbook* pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 7 Kota Cirebon?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan bahan ajar digital *flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 7 Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah tersebut maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil validasi bahan ajar digital *flipbook* sebagai media pembelajaran siswa kelas VIII di SMPN 7 Kota Cirebon.
2. Mengetahui hasil penerapan bahan ajar digital *flipbook* pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 7 Kota Cirebon.
3. Mengetahui hasil efektifitas penggunaan bahan ajar digital *flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 7 Kota Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian dan pengembangan ini, maka diharapkan dapat bermanfaat untuk semua pihak terkait, Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis
Memberikan evaluasi terkait pentingnya meningkatkan inovasi pembelajaran berbasis digital pada setiap mata pelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah
Meningkatkan keefektifan pembelajaran dengan berbagai media pembelajaran untuk siswa.
 - b. Bagi Guru
Menumbuhkan suasana menyenangkan untuk siswa dengan menggunakan media-media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, Kreatif menggunakan teknologi digital untuk menumbuhkan inovasi baru dalam pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Mempelajari materi dan suasana baru dengan menyenangkan, terampil menggunakan smartphone untuk mengakses materi pembelajaran.

