

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu patokan kemajuan bangsa dimana majunya kehidupan suatu bangsa sangat memerlukan pendidikan karena tanpa pendidikan suatu negara akan sangat tertinggal dari negara lain (Sari, Erianjoni, & Sylvia, 2019). Oleh karena itu peningkatan mutu pendidikan menjadi mutlak harus dilakukan seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi di abad ke-21. Kehidupan di abad 21 ini menuntut keterampilan yang harus dikuasai seseorang, sehingga diharapkan pendidikan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan (Saavedra & Opfer dalam Amir & Zubaidah, 2016, hlm. 9). Perkembangan ini mendorong perlunya diciptakan berbagai inovasi dalam pembelajaran agar dapat membentuk individu yang memiliki kompetensi berdaya saing dan berdaya guna.

Pendidikan bertujuan membentuk manusia menjadi siswa yang memiliki sikap profesional, sikap sosial, intelektual dan emosional, mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, tujuan utama dari pendidikan nasional adalah untuk membantu setiap siswa mengembangkan seluruh potensi dirinya. Harapannya adalah agar mereka tumbuh menjadi manusia yang utuh, yaitu pribadi yang beriman dan taat pada Tuhan, berkelakuan baik, sehat, pintar, kreatif, dan bisa

hidup mandiri. Di saat yang sama, mereka juga harus menjadi warga negara yang paham demokrasi dan penuh tanggung jawab. Untuk mencapai semua itu, pendidikan berfungsi tidak hanya untuk mengasah kemampuan, tetapi juga untuk membentuk watak bangsa agar menjadi peradaban yang mulia dan dihargai. Definisi ini menyimpulkan bahwa pendidikan adalah proses pengembangan seluruh kemampuan dan perilaku manusia melalui pembelajaran, yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, sehingga berkontribusi pada kualitas sumber daya manusia bangsa dan menumbuhkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui proses belajar mengajar.

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses transformatif pada perilaku individu yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Proses ini didefinisikan sebagai serangkaian tindakan yang berkelanjutan, terstruktur, terintegrasi, dan harmonis yang secara kolektif memberikan esensi pengalaman belajar. Belajar adalah istilah "peserta didik" dengan awalan "peserta didik", yang menandakan bahwa belajar merupakan peningkatan pengetahuan, proses mengingat, dan metode untuk memperoleh fakta atau keterampilan yang dapat diperoleh dan digunakan sesuai kebutuhan. Belajar adalah proses memahami atau mengabstraksi makna, interpretasi, dan persepsi realitas dengan cara alternatif.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut Susanto, esensi dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah kajian yang berpusat pada berbagai

dimensi aktivitas manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Bidang studi ini bertujuan utama untuk membentuk warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Caranya adalah dengan mengembangkan cara berpikir siswa yang didasarkan pada realitas sosial di sekitar mereka. Ilmu Pengetahuan Sosial membekali siswa dengan kepekaan terhadap fenomena sosial, keterampilan berinteraksi yang efektif, dan kemampuan memecahkan masalah secara logis yang berlandaskan prinsip-prinsip sosial dan kemanusiaan, sehingga memungkinkan mereka berkontribusi positif bagi bangsa dan negara. Lebih lanjut, ilmu pengetahuan sosial menganalisis mekanisme yang digunakan manusia untuk membentuk norma-norma sosial guna mengatur interaksi interpersonal dan bagaimana norma-norma tersebut memperoleh dan mempertahankan kekuasaan. Penekanan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pada aktivitas manusia yang dikaji dari berbagai aspek kehidupan sosial, yang mencerminkan hakikat manusia sebagai entitas sosial.

Dengan perkembangan paradigma Pendidikan yang mengadopsi era revolusi industri 4.0 dan peradaban 5.0 saat ini. Menurut Professor Schwab (dalam Haqqi dan Wijayanti, 2019:25), Revolusi Industri Keempat pada intinya adalah tentang penyatuan berbagai teknologi. Era ini berfokus pada bagaimana teknologi-teknologi canggih seperti kecerdasan buatan, kendaraan tanpa pengemudi, dan internet saling terhubung dan bersinergi untuk menciptakan dampak besar bagi cara hidup manusia. Menurut Aoun (2017) dalam Bastian dan Yasin (2022:193) dalam dunia Pendidikan terdapat tiga keterampilan yang dibutuhkan di era industri 4.0 yaitu 1) literasi digital, 2) literasi teknologi, dan 3)

literasi manusia. Paradigma literasi baru diharapkan menyempurnakan lulusan untuk memiliki daya kompetitif yang tinggi.

Diperlukan sebuah transformasi fundamental dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada setiap jenjang pendidikan. Realitanya, implementasi pembelajaran di berbagai institusi sekolah masih cenderung bersifat konvensional. Suardi (2018:3) mengemukakan bahwa salah satu persoalan krusial dalam dunia pendidikan kontemporer adalah krisis paradigma, yakni terjadinya disonansi antara tujuan yang dicanangkan dengan paradigma operasional yang diterapkan untuk mencapainya. Krisis paradigma dapat ditemukan dalam pembelajaran IPS. Kelemahan pembelajaran IPS yaitu terbatasnya aktivitas belajar siswa dan peran guru sangat dominan (Subagyo, 2021:6). Menurut Nugraha (2022), masalah pokok dalam pembelajaran IPS adalah banyak siswa yang tidak tertarik dengan mata pelajaran tersebut. Kelemahan pembelajaran IPS yang sangat menonjol adalah tidak banyak menyentuh pengembangan kemampuan berpikir, proses belajar terpola pada interaksi monoton dan satu arah serta dominasi guru dalam pembelajaran IPS sangat dominan (Al Muchtar, 2007:298)

Dapat disimpulkan bahwa kurikulum ilmu sosial harus beradaptasi dengan kemajuan digital. Salah satu cara untuk mencapai proses pembelajaran yang memenuhi tujuan ini adalah dengan terus meningkatkan materi ajar yang berfungsi sebagai sumber belajar bagi para pendidik. Hal ini dapat dicapai dengan mengembangkannya semenarik mungkin untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi tersebut.

Bahan ajar adalah segala bentuk material yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar dan dirancang sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Pendidik dapat mengomunikasikan tujuan pembelajaran kepada siswa secara lebih efektif dan metodis melalui bahan ajar untuk mencapai kemampuan yang ditentukan. Bahan ajar merupakan hal mendasar bagi pembelajaran di kelas dan kegiatan pembelajaran, serta berfungsi sebagai dasar dan acuan bagi proses pendidikan. Mengingat pentingnya bahan ajar dalam proses pendidikan, bahan ajar sangat penting untuk kesesuaian konten, daya tarik, dan penggunaan bahasa yang tepat. Modul merupakan contoh materi ajar esensial yang vital bagi pembelajaran yang efektif. Paradigma pemanfaatan modul telah mengalami transformasi signifikan akibat kemajuan teknologi informasi. Modul telah bertransisi dari format cetak tradisional ke modul digital atau e-modul, yang memberikan manfaat seperti konten yang lebih baik, desain yang menarik, interaktivitas, dan peningkatan efisiensi biaya.

E-modul adalah media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk membantu siswa menguasai kompetensi tertentu. Media ini berisi paket pembelajaran lengkap yang mencakup materi, metode, ruang lingkup bahasan, serta cara evaluasi yang disesuaikan dengan tingkat kesulitannya. Menurut Wijayanto, menyatakan bahwa modul elektronik atau *e-modul* merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau gadget lainnya. Dengan begitu, hal ini dibutuhkan untuk menciptakan kualitas siswa yang tidak hanya bergantung pada transfer ilmu secara verbal di sekolah namun secara

nonverbal dengan memanfaatkan teknologi, informasi dan informatika (TIK) di era modern sehingga mendapatkan ilmu di luar sekolah.

Dalam proses pembuatan e-modul, para peneliti dapat menggunakan aplikasi *AnyFlip* sebagai salah satu alat bantu yang efektif. *Anyflip* adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu pendidik membuat animasi *ebook* yang cocok untuk kedua desktop dan mobile yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik. Pentingnya integrasi aplikasi *AnyFlip* dalam pembelajaran di jenjang pendidikan menengah didasarkan pada tuntutan pemahaman siswa terhadap materi-materi yang semakin kompleks dan abstrak. *AnyFlip* dapat berperan sebagai media instruksional yang efektif untuk mengkonkretkan konsep-konsep tersebut dan mengatasi kendala pembelajaran yang bersifat ruang-waktu. Ketika proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran dapat menjelaskan atau memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit diungkapkan oleh seorang pendidik hanya dengan kata-kata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SMPN 5 Kuta Selatan, Bapak I Nyoman Suandra, S.Pd., diketahui bahwa beliau mengajar menggunakan Power Point atau buku cetak. Hal tersebut menunjukkan bahwa belum adanya inovasi bahan ajar elektronik yang dikembangkan seperti e-modul berbasis *anyflip book*. Ketergantungan pada buku cetak sebagai satu-satunya media ajar, tanpa adanya inovasi, mengakibatkan semangat belajar siswa menjadi rendah. Tingkat motivasi

belajar siswa pun menjadi menurun, hal ini dapat diketahui dari ketekunan siswa dalam mengumpulkan tugas menjadi berkurang, kehadirannya di kelas hanya setengah hati (siswa tidur di kelas), dan nilai hasil ulangan harian siswa menurun dari 32 orang siswa hanya 18 orang yang diatas KKTP atau sekitar 56.3 % sisanya lagi 43,7 % melakukan remedial (sumber: hasil analisis ulangan harian siswa mapel IPS kelas VII.1 dengan KKTP 78).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Edi W. & Dona D. P. (2018), menunjukkan bahwa e-modul dengan menggunakan aplikasi kvisoft *flipbook* maker dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil riset Silvia O. & Sunaryo S. (2020) mengindikasikan bahwa e-modul berbasis proyek memiliki tingkat kelayakan dan efektivitas yang tinggi dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Riris N., Susilo, dan Lisdiana (2014) menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan dinyatakan layak, efektif, dan praktis digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Hasil tanya jawab menunjukkan bahwa bab yang menarik namun cukup sulit bagi siswa untuk mempelajarinya adalah potensi ekonomi lingkungan. Hal ini dikarenakan potensi ekonomi lingkungan alam di Indonesia sangat beragam. Penyampaian materi yang potensi ekonomi lingkungan membutuhkan media ajar yang inovatif agar dapat menjelaskan materi secara menarik dengan dilengkapi animasi, gambar atau video. Menurut Damayanti, dkk. (2020, hlm 444), media pembelajaran tersebut membantu guru dalam upaya mereka untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan teori dan fakta di lapangan yang telah dijelaskan di atas maka dibuatlah bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan

siswa maupun guru agar mendukung kegiatan pembelajaran online seperti e-modul berbasis *anyflip*.

Bertolak dari latar belakang tersebut, peneliti berniat mendesain pembelajaran IPS dengan mengembangkan bahan ajar *e-modul* yang dirumuskan dalam bentuk penulisan Tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *E-modul* berbasis *Anyflip* untuk Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Kuta Selatan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terdapat pada pembelajaran IPS sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar yang digunakan masih menggunakan buku cetak
- 2) Terdapat kesenjangan antara contoh yang diberikan dengan aplikasi praktisnya dalam dunia nyata
- 3) Belum adanya bahan ajar elektronik.
- 4) Siswa dan pendidik membutuhkan bahan ajar yang terbaru agar proses kegiatan belajar mengajar dapat bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini terbatas pada masalah kurangnya inovasi guru dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi membosankan dan menyebabkan motivasi belajar siswa menurun serta kurang mampunya mengaplikasikan pelajaran yang sedang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Adanya kendala

yang berupa keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan peneliti, serta lebih memfokuskan penelitian, maka dalam penelitian ini akan difokuskan pada optimalisasi pengembangan *e-modul* berbasis anyflip book dalam proses pembelajaran IPS kelas VII 1.

1.4 Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang dan identifikasi permasalahan di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan yang akan dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana karakteristik pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *anyflip book* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII.1 di SMP Negeri 5 Kuta Selatan?
- 2) Bagaimana pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *anyflip book* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII.1 di SMP Negeri 5 Kuta Selatan?
- 3) Bagaimana efektifitas bahan ajar elektronik pada mata pelajaran IPS berbasis *anyflip book* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII.1 di SMP Negeri 5 Kuta Selatan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk menjelaskan karakteristik pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *Anyflip Book* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII.1 di SMP Negeri 5 Kuta Selatan
2. Untuk menganalisis proses pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *Anyflip Book* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII.1 di SMP Negeri 5 Kuta Selatan
3. Untuk menganalisis efektivitas bahan ajar elektronik berbasis *AnyFlip Book* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII.1 SMP Negeri 5 Kuta Selatan pada mata pelajaran IPS.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis dan empiris merupakan hasil penelitian pengembangan bahan ajar elektronik yang inovatif dan dapat dipergunakan sebagai pengembangan teori Pendidikan terkait dengan model-model pembelajaran inovatif. Selain itu, hasil penelitian tentang pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *anyflip book* diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan serta dapat dijadikan sebagai bahan bacaan mengenai media pembelajaran yang inovatif dan bersifat terpadu.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Kontribusi Terhadap Proses Belajar Siswa

Hasil penelitian berupa pengembangan e-modul pembelajaran IPS berbasis *anyflip book* diharapkan mampu membantu proses pembelajaran yang bermakna sehingga siswa lebih aktif, termotivasi, mampu belajar secara mandiri dan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

b. Implikasi Terhadap Praktik Pembelajaran

Hasil penelitian berupa pengembangan e-modul pembelajaran IPS berbasis *anyflip book* diharapkan mampu digunakan oleh guru dalam membantu proses penyampaian materi kepada siswa lebih mudah dan interaktif sehingga membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

c. Relevansi Terhadap Pengembangan Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian berupa pengembangan e-modul pembelajaran IPS berbasis *Anyflip Book* diharapkan mampu memberikan pengalaman dan memperluas wawasan dalam rangka pengembangan produk yang bertujuan dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPS melalui pengembangan e-modul pembelajaran IPS.