

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), keaktifan siswa menjadi salah satu indikator penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran IPS, yang ditandai dengan kurangnya partisipasi dalam diskusi kelas, minimnya respon terhadap pertanyaan guru, dan rendahnya inisiatif dalam mencari informasi tambahan terkait materi pembelajaran.

Rendahnya minat belajar sudah tentu berkaitan dengan kegagalan atau rendahnya keberhasilan pembelajaran IPS di sekolah. Seperti diungkapkan Susanto (2019) minat sebagai dorongan dalam diri seseorang atau dalam hal ini lebih tepat disebut sebagai faktor yang menimbulkan perhatian secara selektif, memilih objek tertentu atau aktivitas yang menguntungkan, menyenangkan dan mendatangkan kepuasan. Terkait dengan pembelajaran IPS, minat belajar menjadi salah satu faktor penentu baik atau buruknya performa siswa dalam menginternalisasi berbagai hal sosial yang bersifat kompleks. Rachmiati (2020) mempertegas dengan mengungkapkan bahwa siswa yang berprestasi dalam pembelajaran dan mampu memahami materi dapat dikatakan sebagai siswa yang memiliki minat tinggi pada pelajaran IPS, umumnya dicirikan dengan

peningkatan aktivitas pembelajaran yang nyata dalam pelajaran IPS itu sendiri dan hasil belajar yang dicapainya menunjukkan peningkatan secara signifikan.

Minat belajar peserta didik terhadap pelajaran IPS dapat dideteksi melalui beberapa indikator. Slameto (2020) mengemukakan bahwa "minat belajar" dapat dilihat dari empat indikator, yaitu: (1) perasaan senang, (2) ketertarikan, (3) perhatian, dan (4) keterlibatan. Saputra dan Nuraini (2022) memperluas definisi dan menjelaskan bahwa minat belajar IPS juga terlihat dari seberapa aktif peserta didik ingin mencari informasi tentang materi IPS, mengerjakan tugas-tugas yang membutuhkan ketekunan di IPS, serta mengaitkan IPS dengan kegiatan sehari-hari. Indikator tersebut sangat bermanfaat untuk diambil sebagai tolak ukur untuk mengidentifikasi tingkat perhatian yang ditekan peserta didik untuk belajar IPS.

Ada berbagai hal yang dapat menjelaskan minat siswa dalam pembelajaran IPS yang berkaitan dengan bidang lain. Hal tersebut dapat dikelompokkan menjadi kategori internal dan eksternal. Dari dalam, hal yang mempengaruhi adalah motivasi, bakat, sikap dan juga persepsi yang dimiliki siswa tentang IPS sebagai mata pelajaran. Selain itu, faktor eksternal mengacu kepada metode pengajaran, media, di mana pembelajaran dilakukan, dan peran guru serta orang tua (Djamarah, 2018).

Salah satu materi dalam pembelajaran IPS di kelas IX adalah "Konsep Dasar Ilmu Sejarah". Materi ini memiliki signifikansi tinggi dalam konteks Indonesia sebagai negara dengan warisan sejarah yang kaya dan beragam. Pemahaman

mendalam tentang konsep-konsep fundamental dalam ilmu sejarah seperti kronologi, kausalitas, perubahan dan keberlanjutan, serta interpretasi sumber sejarah menjadi bekal penting bagi peserta didik untuk dapat memahami perjalanan bangsa Indonesia dan mengambil hikmah dari peristiwa masa lalu. Namun, kompleksitas dan keabstrakan konsep-konsep dasar ilmu sejarah ini seringkali menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peningkatan minat belajar siswa menjadi fokus utama dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya e-modul, untuk meningkatkan minat belajar siswa. E-modul adalah inovasi dari modul konvensional yang dikemas dalam format digital interaktif, yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif sesuai dengan kemampuan dan kecepatan mereka masing-masing. Penggunaan e-modul dalam pembelajaran IPS memiliki banyak keuntungan, seperti kemudahan akses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, penyajian konten yang lebih menarik dengan integrasi multimedia (teks, gambar, audio, video, dan animasi), serta fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk melakukan *self-assessment* dan mendapatkan umpan balik secara langsung.

Proses pembelajaran yang menggunakan teknologi membantu guru menjadi profesional, membentuk siswa yang berkualitas. Widodo & Rofiqoh (2020) menyatakan bahwa guru tidak hanya harus mengajar (*transfer knowledge*), tetapi juga harus terus mengikuti kemajuan teknologi agar siswa menerima

pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk membuat, mengembangkan, atau mengubah bahan ajar sesuai dengan perkembangan IPTEK. Keuntungan dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan terletak pada kemudahan aksesnya. Pendidik dapat merancang proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik melalui pengembangan bahan ajar. Teknologi dapat digunakan dalam dunia pendidikan, seperti membuat E-Modul secara elektronik.

Selain itu, E-modul mendukung prinsip pembelajaran konstruktivistik dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran digital. Fitur interaktif seperti kuis online, forum diskusi virtual, dan tugas-tugas berbasis proyek adalah beberapa contoh fitur interaktif yang dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, e-modul memungkinkan gaya belajar yang berbeda-beda untuk setiap siswa, sehingga dapat memenuhi keanekaragaman siswa dalam satu kelas.

Dalam artikel yang ditulis oleh Awwaliyah et al (2021), dijelaskan bahwa E-Modul adalah seperangkat media pembelajaran elektronik atau digital berbentuk non cetak yang dapat digunakan untuk keperluan belajar mandiri dan tersusun secara sistematis. E-Modul yang disajikan dalam format digital dengan tambahan media interaktif. Ningtyas & Rahayu (2022), menyatakan bahwa media interaktif mencakup unsur gambar, suara, video teks animasi, simulasi, maupun foto-foto yang dipadupadankan secara interaktif. Hasil penelitian yang

dilakukan Damayanti (2020), bahwa penggunaan media berbasis interaktif dinilai lebih efektif sebagai alternatif dalam kegiatan proses pembelajaran.

Salah satu bahan ajar yang menarik ialah bahan ajar digital berupa modul elektronik (Rohmah & Sakti, 2022). Modul elektronik merupakan modul dalam bentuk digital yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran khususnya peralatan elektronik (Aryawan et al., 2018). Modul elektronik disebut dengan E-modul dan dapat diakses serta digunakan oleh perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet bahkan smartphone. E-modul dianggap inovatif karena dapat memberikan materi pembelajaran yang komprehensif, menarik, interaktif dan meningkatkan kognitif (Oktavia et al., 2018). Jika digunakan dengan benar, E-modul juga dapat memperkaya pengalaman membaca (Winatha, 2018).

E-modul juga menjadi alternatif terbaik untuk membantu mengembangkan pemahaman membaca dan minat baca. E-modul dapat dikemas salah satunya dalam bentuk *Flipbook* melalui *Heyzine flipbook*. *Heyzine flipbook* adalah web yang kemampuan membuat file PDF seperti majalah, *Flipbook*, *notebook* digital, dan brosur. E-modul ini dikembangkan pada aplikasi Canva dengan mendesain materi pembelajaran yang dapat diakses melalui *Heyzine flipbook*. Pengembangan E-modul didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis bahan ajar yang ada. Isi E-modul yang akan disusun disesuaikan dengan kompetensi dasar dalam kurikulum yang berlaku (Muzakki, 2021). Elemen-elemen tersebut

membuat E-modul berbasis *Heyzine flipbook* lebih menarik bagi siswa untuk membaca dan belajar (Abror et al., 2020).

Oleh karena itu media sekarang harus menarik dan mengikuti arus globalisasi yang selalu menuju kedepan serta melahirkan hal-hal baru, begitu pula dengan media yang saat ini yang selalu memiliki kemajuan baik itu berbentuk vidio, audio-visual, alat peraga dan lain sebagainya. Itu semua tidak terlepas dari yang namanya perkembangan teknologi yang maju era globalisasi saat ini, oleh karena itu diperlukanlah sebuah terobosan baru yang gunanya untuk melahirkan yang namanya media yang lebih menarik didalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat menerima dengan baik dengan digunakannya media pembelajaran yang sesuai dengan zamannya saat ini.

Berdasarkan pengalaman penulis selama PPL di MTsN 6 Lima Puluh Kota pada 15 Juli – 6 Desember 2024, ditemukan bahwa minat siswa dalam pembelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung, kurangnya partisipasi dalam diskusi kelompok, dan minimnya respon terhadap pertanyaan yang diajukan guru. Di sisi lain, fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah seperti laboratorium komputer dan jaringan internet belum dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran IPS. Guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang biasa digunakan yaitu berbentuk power point (PPT) dan video pembelajaran. Sudah adanya Media Pembelajaran IPS untuk materi Konsep Dasar Ilmu Sejarah berupa modul Konvensional dan masih perlu dikembangkan menjadi E-Modul

berbasis *Heyzine Flipbook* yang lebih relevan dengan kemajuan teknologi saat ini.

Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan e-modul dalam upaya meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran IPS. Pengembangan e-modul yang sesuai dengan karakteristik peserta didik diharapkan dapat menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS melalui pemanfaatan teknologi digital.

Dari uraian latar belakang yang dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwa pentingnya pengembangan bahan ajar dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui teknologi, oleh karena itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul Berbasis *Heyzine Flipbook* Dalam Meningkatkan Minat Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Materi Konsep Dasar Ilmu Sejarah Kelas IX di MTsN 6 Lima Puluh Kota”**

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya Minat Belajar Siswa kelas IX MTsN 6 Lima Puluh Kota dalam Mata Pelajaran IPS
2. Kurangnya Pemanfaatan Teknologi di sekolah seperti Laboratorium Komputer untuk pembelajaran IPS

3. Siswa membutuhkan Media Ajar yang lebih mengedepankan aspek audio-visual

C. Batasan Masalah

Karena adanya keterbatasan pada penulis, baik waktu, tenaga, biaya, serta menghindari ketidakjelasan dan memudahkan dalam melaksanakan penelitian, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu: Pengembangan E-Modul dalam Meningkatkan Minat Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS kelas IX di MTsN 6 Lima Puluh Kota.

Agar masalah dalam penelitian ini lebih fokus dan tidak menyimpang dari apa yang ingin diteliti, maka penulis membatasi fokus pengembangan ini pada permasalahan tentang:

- a. Analisis kebutuhan E-Modul Berbasis *Heyzine Flipbook* Dalam Meningkatkan Minat Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di MTsN 6 Lima Puluh Kota
- b. Perencanaan Pengembangan E-Modul Berbasis *Heyzine Flipbook* dalam meningkatkan Minat peserta didik pada mata pelajaran IPS Materi Konsep Dasar Sejarah Kelas IX di MTsN 6 Lima Puluh Kota
- c. Pengembangan Desain E-Modul menggunakan *heyzine flipbook* pada mata pelajaran IPS Materi Konsep Dasar Sejarah
- d. Revisi Uji Coba E-Modul Berbasis *Heyzine Flipbook* dalam meningkatkan Minat peserta didik pada mata pelajaran IPS Materi Konsep Dasar Sejarah Kelas IX di MTsN 6 Lima Puluh Kota

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Analisis Kebutuhan E-Modul Berbasis *Heyzine Flipbook* Dalam Meningkatkan Minat Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di MTsN 6 Lima Puluh Kota?
2. Bagaimana Perencanaan Pengembangan E-Modul Berbasis *Heyzine Flipbook* dalam meningkatkan Minat peserta didik pada mata pelajaran IPS Materi Konsep Dasar Sejarah Kelas IX di MTsN 6 Lima Puluh Kota?
3. Bagaimana Desain E-Modul menggunakan *heyzine flipbook* pada mata pelajaran IPS Materi Konsep Dasar Sejarah?
4. Bagaimana Revisi Uji Coba E-Modul Berbasis *Heyzine Flipbook* dalam meningkatkan Minat peserta didik pada mata pelajaran IPS Materi Konsep Dasar Sejarah Kelas IX di MTsN 6 Lima Puluh Kota?

E. Tujuan pengembangan

Berdasarkan poin-poin rumusan masalah di atas, terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Analisis Kebutuhan E-Modul Berbasis *Heyzine Flipbook* Dalam Meningkatkan Minat Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di MTsN 6 Lima Puluh Kota?
2. Bagaimana Perencanaan Pengembangan E-Modul Berbasis *Heyzine Flipbook* dalam meningkatkan Minat peserta didik pada mata pelajaran IPS Materi Konsep Dasar Sejarah Kelas IX di MTsN 6 Lima Puluh Kota?
3. Bagaimana Desain E-Modul menggunakan *heyzine flipbook* pada Mata Pelajaran IPS Materi Konsep Dasar Sejarah?

4. Bagaimana Revisi Uji Coba E-Modul Berbasis *Heyzine Flipbook* dalam meningkatkan Minat peserta didik pada mata pelajaran IPS Materi Konsep Dasar Sejarah Kelas IX di MTsN 6 Lima Puluh Kota?

F. Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi pengembangan E-Modul *Heyzine Flipbook* yang dikembangkan pada penelitian ini adalah:

1. Produk dikembangkan dengan bantuan *heyzine* dari *website*.
2. Produk yang dikembangkan dapat diakses menggunakan tautan link android atau smartphone yang terhubung dengan jaringan internet.
3. Produk dikembangkan guna menunjang pembelajaran dari segi konten berisi teks bacaan, gambar dan video pembelajaran.
4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung di sekolah ataupun dimanfaatkan oleh peserta didik untuk belajar mandiri di rumah
5. Kegunaan dari produk yang dikembangkan ini yaitu sebagai media dalam bentuk bahan ajar yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran supaya peserta didik lebih memahami materi. Bagi peserta didik dapat menambah pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, efisien dan fleksibel.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis .

Terlepas dari fakta bahwa pembelajaran IPS memiliki banyak materi yang selalu berkaitan dengan kehidupan manusia, seperti alam, sosial, dan pencipta, hasil penelitian diharapkan akan memberikan pemikiran baru atau dapat memberikan kontribusi yang berharga terhadap pendidikan dalam hal proses belajar mengajar.

Secara teoritis, temuan penelitian dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan lebih lanjut kepada guru tentang cara menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran. Selanjutnya, temuan ini dapat meningkatkan pemahaman guru tentang cara menggunakan media saat ini, dan terakhir, membantu siswa lebih mudah memahami apa yang diajarkan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai penggunaan Media E-Modul sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS Materi Konsep Dasar Ilmu Sejarah kelas IX MTsN 6

Lima Puluh Kota:

a. Guru

Penelitian ini bermanfaat karena memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan mengefisiensi waktu serta dapat menghemat penggunaan kertas secara berlebihan. Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan guru untuk mengembangkan E-Modul sebagai tambahan

teknologi alternatif yang lebih menyenangkan bagi peserta didik selain penggunaan PPT.

b. Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pengalaman belajar peserta didik yang lebih menyenangkan dan lebih menarik serta tidak membosankan. Dengan menggunakan E-Modul ini peserta didik dapat mempelajari materi dengan pengalaman baru. Dalam penggunaannya E-Modul ini dapat diakses dimana saja kemudian terdapat fitur gambar, video dan fitur lainnya.

c. Bagi Sekolah

Dapat membuat suatu perbaikan mutu proses hasil belajar dan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa

d. Penulis

Sebagai bentuk pengimplementasian pengetahuan yang sudah didapat selama pembelajaran. Kemudian juga untuk meningkatkan kemampuan dibidang penelitian kependidikan dan pengembangan bahan ajar berupa E-Modul sekaligus menambah wawasan peneliti dalam memanfaatkan kemajuan teknologi serta menjadi bekal bagi penulis sebagai calon guru yang nantinya dapat melaksanakan tugas sebagai pendidik yang baik.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

E-Modul berbasis *heyzine flipbook* yang dikembangkan menjadi terobosan baru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan teknologi di MTsN 6 Lima Puluh Kota. E-Modul yang dirancang berisikan materi berupa tulisan, gambar dan video pembelajaran dapat diakses melalui smartphone yang dapat menunjang proses pembelajaran. E-Modul menampilkan susunan materi pembelajaran berdasarkan pada komponen pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik untuk belajar terhindar dari kebosanan sehingga dapat mencapai capaian pembelajaran dengan baik.

2. Keterbatasan Pengembangan

E-Modul berbasis *heyzine flipbook* dikembangkan pada mata pelajaran IPS untuk materi Konsep Dasar Ilmu Sejarah kelas IX MTsN 6 Lima Puluh Kota. Penggunaan E-Modul dalam kegiatan belajar memerlukan jaringan internet dan penggunaan teknologi yang bisa menunjang pengkasesan e-modul ini, karena itu penulis menyarankan untuk mengakses media e-modul ini di labor komputer jika penggunaannya di sekolah dan juga bisa di akses secara pribadi oleh peserta didik diluar sekolah.

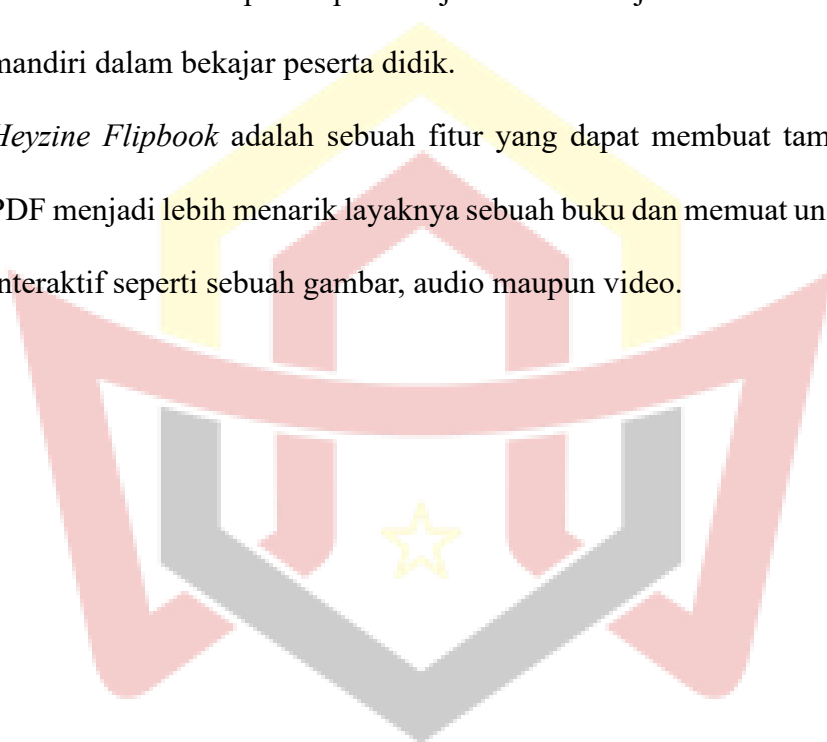
I. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman istilah, maka perlu diberikan beberapa definisi istilah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah suatu cara atau metode untuk menghasilkan produk baru atau

menyempurnakan produk yang sudah ada untuk mencapai kompleksitas tertentu.

2. E-Modul adalah bahan ajar non cetak berbentuk digital berisi teks atau gambar ataupun video mengenai suatu materi yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran serta bertujuan untuk melatih sikap mandiri dalam belajar peserta didik.
3. *Heyzine Flipbook* adalah sebuah fitur yang dapat membuat tampilan file PDF menjadi lebih menarik layaknya sebuah buku dan memuat unsur media interaktif seperti sebuah gambar, audio maupun video.



UIN IMAM BONJOL
PADANG