

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting bagi pembentukan karakter dan kemajuan bangsa Indonesia. Tanpa pendidikan, masyarakat bangsa ini akan sangat sulit untuk mendapatkan kemajuan sehingga akan menjadi masyarakat yang kurang dalam kemajuan bangsanya. Pendidikan juga dapat menciptakan generasi yang cerdas, seperti yang tercantum pada Undang-Undang Dasar 1945 bahwa salah satu tujuan negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pernyataan tersebut berarti pemerintah memiliki suatu komitmen untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan. Mencerdaskan bangsa berarti mencerdaskan sumber daya manusia menjadi lebih baik dan berkualitas baik. Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan sumber daya manusia merupakan persyaratan untuk mencapai tujuan bangsa. Salah satu bidang untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan disertai dengan pengetahuan teknologi. Pendidikan dan teknologi akan membuat manusia mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya perkembangan pengetahuan dan teknologi.

Sekarang ini banyak teknologi yang sedang berkembang di Indonesia yang sangat berpengaruh pada pendidikan. Banyak manfaat yang diperoleh dari teknologi untuk kepentingan pendidikan. Menurut Darmawan (2014:1) teknologi pendidikan ini masih tertuju pada upaya melahirkan prosedur-prosedur pemecahan masalah belajar manusia, masalah tersebut salah satunya telah ditemukan solusinya yaitu inovasi dalam model pembelajaran berbasis teknologi informasi. Pernyataan tersebut menekankan pada inovasi model

pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi membuat bidang pendidikan yang semakin baik dalam mendidik anak didiknya dengan berbagai cara maupun metode. Tidak hanya cara dan metode, guru juga harus dituntut untuk membuat pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran berhasil secara optimal. Guru memerlukan suatu media pembelajaran atau bahan ajar yang efektif untuk mendidik sesuai dengan materi pokoknya yang diajarkan.

Bahan ajar dalam pendidikan itu beragam, salah satunya adalah buku. Buku memegang peranan penting dalam menambah wawasan serta pengetahuan siswa. Menurut Nasution dalam Prastowo (2014:243), secara umum buku dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu: *pertama*, buku sumber yaitu buku yang dijadikan referensi, rujukan dan kajian ilmu tertentu. *Kedua*, buku bacaan adalah buku yang hanya berfungsi untuk bahan bacaan saja. *Ketiga*, buku pegangan yaitu buku yang biasanya dijadikan pegangan guru dalam proses pembelajaran. *Keempat*, buku bahan ajar yaitu buku yang disusun, untuk proses pembelajaran dan berisi bahan-bahan atau materi-materi pelajaran yang diajarkan. Buku ajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu buku ajar utama dan pelengkap (suplemen). Buku ajar utama berisi bahan pelajaran suatu bidang studi yang digunakan sebagai buku pokok bagi siswa dan pendidik. Buku ajar pelengkap (suplemen) adalah buku yang sifatnya membantu atau merupakan tambahan bagi buku ajar utama dan digunakan bagi pendidik dan siswa. Buku suplemen pembelajaran adalah buku tambahan atau buku pelengkap yang berisi materi tertentu guna memperkuat pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang akan diajarkan. Buku suplemen pembelajaran merupakan alat tambahan yang digunakan untuk melengkapi perangkat pembelajaran yang telah tersedia sehingga lebih sempurna.

Bahan ajar dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam belajar. Bahan ajar adalah sebuah persoalan pokok yang tidak bisa dikesampingkan dalam satu kesatuan pembahasan yang utuh tentang cara pembuatan bahan ajar, Prastowo, (2011:16). Bahan ajar dibedakan menjadi empat macam, yaitu: bahan cetak (*printed*), bahan ajar dengar (*audio*),

bahan ajar pandang dengar (*audiovisual*), dan bahan ajar interaktif. Perlu disadari bahwa bahan ajar tidak dibuat dengan asal-asalan, maka dari itu perlu sumber belajar yang baik dalam menyusun bahan ajar. Sumber belajar menurut Prastowo, (2015:21) adalah segala jenis benda, data, fakta, ide orang, dan lain-lain yang dapat mempermudah terjadinya proses belajar. Guru mempunyai misi yaitu agar siswa mencapai tujuan pembelajaran. Perlu adanya bahan ajar yang menunjang siswa dalam mempelajari materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang menjadi patokan guru dalam mengajar merupakan salah satu sumber materi yang digunakan untuk mencapai KD (Kompetensi Dasar). Bahan ajar yang memenuhi KD merupakan bahan ajar yang tepat serta mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Bagi pendidik yang inovatif, perlu adanya inovasi dalam membuat desain sebuah bahan ajar atau buku yang lebih menarik siswa dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Kebanyakan siswa lebih senang dengan media pembelajaran yang tidak membosankan dan mudah dimengerti. Mengingat bahwa perkembangan teknologi yang semakin canggih, penulis ingin memanfaatkan teknologi yang ada dan menginginkan bahan ajar dalam bentuk media, sehingga dapat menarik siswa dalam minat membaca. Bentuk media bahan ajar yang dimaksud adalah buku elektronik yang didesain dengan menggunakan *software aplikasi Kvisoft Flip Book Maker pro 3.6.1*. Aplikasi tersebut adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi *file* PDF ke halaman-balik publikasi digital. *Software* ini dapat menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku, Sugianto, dalam Hidayatulah, (2016:83-88). Diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan kondusif dengan aplikasi tersebut. Kelebihannya dari aplikasi tersebut yaitu dapat di desain sesuai dengan keinginan, penyajian materi lebih efektif dan efisien dengan menampilkan secara visual, tampilan lebih menarik minat siswa untuk membaca, tidak memakan biaya untuk mencetaknya, dan singkat dalam pembuatannya. Sedangkan kekurangannya dalam bahan ajar berbasis elektronik ini adalah sulit

mencari *software* yang sesuai keinginan, harus ditampilkan menggunakan komputer atau laptop dan harus ada proyektor. Penggunaan bahan ajar berbasis elektronik ini diharapkan mampu menjadikan pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan bervariasi serta dapat mendapat respon positif dari siswa.

Uraian tersebut menarik perhatian peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berupa bahan ajar suplemen pembelajaran berbasis elektronik. Materi yang menjadi sorotan penulis untuk mengembangkan bahan ajar ini yaitu gempa bumi dari sub-bab proses pembentukan muka bumi. Materi tersebut masih sangat kurang dalam hal menarik, gambar yang ditampilkan masih kurang menarik untuk siswa agar lebih antusias dalam memahami materi. Penulis mengambil materi berdasarkan SK (Standar Kompetensi) - KD (Kompetensi Dasar) 1.1 yakni mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi, proses pembentukan, dan dampaknya terhadap kehidupan. Peneliti mencoba mengembangkan pada sub-bab proses pembentukan muka bumi yaitu pada materi gempa bumi, agar peserta didik sekolah menengah lebih menguasai materi gempa bumi dan menjadikan sebuah produk buku suplemen berbasis elektronik sebagai bahan pelengkap yang digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik mengenai materi gempa bumi, peneliti akan melakukan pengembangan pada materi gempa bumi mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) kelas VII. Judul yang diambil penulis dari latar belakang tersebut adalah “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SUPLEMEN PEMBELAJARAN MATERI GEMPA BUMI BERBASIS ELEKTRONIK UNTUK SISWA KELAS VII SMP”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Pengembangan bahan ajar suplemen berbasis elektronik pembelajaran yang lebih baik, menarik minat baca siswa, dan minat belajar siswa.

- b. Kurangnya materi tentang gempa bumi pada buku IPS kelas VII.

### **C. Pembatas Masalah**

Pembatasan masalah penelitian dimaksudkan agar pembahasan tidak menyimpang atau berkembang ke masalah yang lain. Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

- a. Penelitian bahan ajar dilakukan atau dilaksanakan untuk kelas VII SMP.
- b. Penelitian ini ditekankan pada penggunaan bahan ajar berbasis elektronik yaitu dengan menggunakan aplikasi *Kvisof Flip Book Maker* dalam mencapai pembelajaran materi gempa bumi.

### **D. Rumusan masalah**

Latar belakang diatas menghasilkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana kriteria bahan ajar suplemen berbasis elektronik materi gempa bumi yang di butuhkan siswa kelas VII?
- b. Bagaimana hasil pengembangan bahan ajar suplemen berbasis elektronik materi gempa bumi untuk siswa kelas VII?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas VII dengan menggunakan bahan ajar suplemen materi gempa bumi untuk siswa kelas VII pada hasil belajar ?

### **E. Tujuan Penelitian**

- a. Mengetahui kriteria bahan ajar suplemen berbasis elektronik materi gempa bumi yang dibutuhkan siswa kelas VII
- b. Mengembangkan bahan ajar suplemen berbasis elektronik materi gempa bumi kelas VII.
- c. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VII dengan menggunakan bahan ajar suplemen pembelajaran materi gempa bumi berbasis elektronik.

**F. Manfaat Penelitian**

- a. Penelitian dari bahan ajar ini bersifat menambah pemahaman materi gempa bumi bagi siswa kelas VII
- b. Sebagai motivasi bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih kreatif dan efektif.
- c. Sebagai tolak ukur pengembangan penelitian selanjutnya.