

Kode>Nama Rumpun Ilmu	: 735/Bidang Pendidikan Ilmu Sosial lain yang Belum Tercantum
Bidang Fokus	: Pendidikan dan Seni Budaya
Klaster Penelitian	: Penelitian Utama

## LAPORAN AKHIR

### PROGRAM DOSEN WAJIB MENELITI



**TEKNOLOGI DALAM *BLENDED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN  
IPS MELALUI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *BERBASIS FLIPBOOK  
MAKER* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS**

**Tim Pengusul:**

Dr. Syaharuddin, S.Pd., M.A. (NIDN 0001037404)

**Anggota:**

Prof. Dr. Ersis Warmansyah Abbas, M.Pd. (NIDN 0007065605)

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**  
**NOVEMBER, 2023**

**HALAMAN PENGESAHAN  
PENELITIAN PROGRAM DOSEN WAJIB MENELITI**

**Judul Penelitian** : Teknologi dalam *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran IPS melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Maker untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis

**Klaster Penelitian** : Penelitian Utama

**Ketua Peneliti**

a. Nama Lengkap : Dr. Syaharuddin, S.Pd., M.A.  
b. NIDN : 0001037404  
c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala IV/C  
d. Program Studi : Pendidikan IPS  
e. Nomor HP : 081350050655  
f. Alamat surel : [syahar@ulm.ac.id](mailto:syahar@ulm.ac.id)

**Anggota Peneliti (1)**

a. Nama Lengkap : Prof. Dr. Drs. Ersis Warmasnyah Abbas, BA., M. Pd.  
b. NIDN : 0007065605  
c. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat

**Mahasiswa yang Terlibat**

a. Nama Lengkap/NIM : Yusup / 2010128210007  
b. Nama Lengkap/NIM : Hairunisa / 2210128220022  
c. Nama Lengkap/NIM : Rizky Martha Cahya Puspita / 2210128120004

**Tahun Pelaksanaan** : Tahun 2023


**Biaya Penelitian** : Rp. 50.000.000, -

Mengetahui,  
Dekan FKIP ULM,



Prof. Dr. Sunardi Basuki, Drs., M.Kes. AIFO  
NIP 19740926198903 1 004

Banjarmasin, 25 September 2023  
Ketua Pelaksana,

  
Dr. Syaharuddin, S.Pd., M.A.  
NIP 19740301 200212 1 004

Menyetujui,  
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat,

Prof. Sunardi, S.Si, M.Sc, Ph.D.  
NIP 19770820 200501 1 006

## IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian : Teknologi dalam *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran IPS

melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook  
Maker

untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis

2. Tim Peneliti

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)
1	Dr. Syaharuddin, M.A.	Ketua Pengusul	Pendidikan IPS	Universitas Lambung Mangkurat	20
2	Prof. Dr. Drs. Ersis Warmasnyah Abbas, BA., M.Pd.	Anggota Pengusul	Pendidikan IPS	Universitas Lambung Mangkurat	20
3	Yusup	Anggota Pengusul	Pendidikan IPS	Universitas Lambung Mangkurat	20
4	Hairunisa	Anggota Pengusul	Pendidikan IPS	Universitas Lambung Mangkurat	20
5	Rizky Martha Cahya Puspita	Anggota Pengusul	Pendidikan IPS	Universitas Lambung Mangkurat	20

d. Objek Penelitian (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian):

Objek penelitian difokuskan pada Teknologi dalam *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran IPS melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Maker untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis.

e. Masa Pelaksanaan:

Mulai Tahun: 2023

Berakhir tahun: 2023

f. Usulan Biaya:

Tahun ke-1: Rp 50.000.000, -

- g. Lokasi Penelitian (Lab/Studio/Lapangan):  
Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) di Kota Banjarmasin dan Program Studi Pendidikan IPS
- h. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)
- i. Temuan yang ditargetkan (produk atau masukan untuk kebijakan):  
Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook maker*. Pengembangan ini didasari oleh kebutuhan peserta didik terhadap materi kontekstual serta keberadaan bahan ajar digital. Adanya *flipbook maker* akan memudahkan peserta didik dalam mengakses materi serta menambah pengetahuannya.
- j. Kontribusi mendasar pada suatu bidang ilmu:  
Penelitian ini diharapkan memberikan masukan terhadap inovasi sumber belajar IPS yang diorientasikan pada potensi wilayah dan didesain digital. Di samping itu, sebagai penguatan terhadap pencapaian visi Lembaga Universitas Lambung Mangkurat yakni berdaya saing dan unggul bidang pendidikan di Kawasan Lahan Basah.
- k. Jurnal ilmiah yang menjadi target luaran wajib:  
Jurnal Internasional Bereputasi Scopus (minimal Q3)
- l. Rencana luaran yang ditargetkan: buku ajar ber-ISBN, video kegiatan penelitian dan dipublikasi pada kanal youtube dan poster kegiatan.
- m. Rencana luaran tambahan:
- Artikel ilmiah yang dimuat di jurnal nasional terakreditasi: *published*
  - Artikel ilmiah yang dimuat di prosiding internasional terindeks: *submitted*

## RINGKASAN

Kemajuan teknologi dan informasi, penggunaan sistem informasi berbasis web sangat diminati. Peningkatan performa komunikasi antara pihak administrasi, guru, maupun peserta didik. Implementasi dari *E-learning* dapat dilakukan dengan pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis website atau aplikasi seperti *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (Moodle). Moodle merupakan satu perangkat lunak yang dapat dengan mudah dipakai untuk mengembangkan sistem e-learning. Melalui moodle, *e-learning* dapat didesain sesuai dengan kebutuhan. Penerapan *e-learning* berbasis moodle menjadikan peserta didik mandiri dan tidak terpacu pada guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Secara khusus, Moodle dapat diterapkan diberbagai mata pelajaran tanpa terkecuali IPS. Sebagaimana hasil penelitian Saritepeci, M., & Cakir, H. (2015) ditemukan bahwa integrasi Moodle dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan partisipasi peserta didik serta menjadikan pembelajaran lebih menarik. Hal ini dikarenakan Moodle mengelaborasi pembelajaran menjadi *blended learning* (baik *synchronous* maupun *asynchronous*).

Penelitian ini bertujuan; 1) Mendeskripsikan pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook maker* sebagai bagian dari teknologi pada *blended learning* pembelajaran IPS, dan 2) Menjelaskan efektivitas bahan ajar berbasis *flipbook maker* sebagai bagian dari teknologi pada *blended learning* pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian model pengembangan Borg dan Gall (2003). Hasil penelitian mendeskripsikan Penggunaan flipbook maker dalam mata pelajaran IPS melibatkan perencanaan materi, visualisasi yang kuat, aktivitas interaktif, dan pemikiran kritis terhadap sumber. Guru perlu merencanakan dan menyusun materi yang sesuai dengan kurikulum, mengintegrasikan visualisasi seperti gambar dan video, serta mengajak siswa berpartisipasi melalui tugas analitis. Siswa juga diajarkan untuk mengevaluasi sumber informasi dengan kritis. Dengan pendekatan ini, flipbook maker dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam membangun pemahaman konsep IPS dan kemampuan berpikir kritis siswa.

## DAFTAR ISI

### CONTENTS

HALAMAN PENGESAHAN .....	i
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM .....	ii
RINGKASAN .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Luaran Penelitian .....	6
BAB II RENSTRA PENELITIAN .....	8
BAB III TINJAUAN PUSTAKA .....	10
TIK melalui Learning Management System (LMS) dan Moodle .....	10
Blended Learning .....	13
Pendidikan IPS; Definisi dan Tujuan .....	15
Keterampilan Berpikir Kritis .....	20
BAB IV METODE PENELITIAN .....	24
A. Desain Penelitian .....	24
B. Pengujian Instrumen .....	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	34
D. Teknik Pengumpulan Data .....	34
E. Teknik Analisis Data .....	35
BAB V HASIL DAN LUARAN PENELITIAN .....	38
A. Gambaran Umum Loksai Penelitian .....	38
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian .....	40
C. Luaran Penelitian .....	69
BAB VI RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA... <b>Error! Bookmark not defined.</b>	
BAB VII SIMPULAN DAN SARAN .....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	72
LAMPIRAN .....	75

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman (Hamalik, 2008). Menurut pandangan tradisional, belajar adalah usaha memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan/kognitif dan keterampilan/psikomotorik maupun yang menyangkut nilai dan sikap/afektif (Sardiman, 2008). Selanjutnya belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pada hakikatnya, belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Daryanto, 2010).

Dalam pembelajaran guru memegang peran penting sebagai sutradara sekaligus aktor. Guru adalah yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik di sekolah. Guru adalah orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Dengan keilmuan yang dimilikinya, dia dapat menjadikan anak didik menjadi orang yang cerdas. Setiap guru mempunyai kepribadian masing-masing sesuai dengan latar belakang kehidupan sebelum mereka menjadi guru. Kepribadian guru

diakui sebagai aspek yang tidak bisa dikesampingkan dari kerangka keberhasilan belajar mengajar untuk mengantarkan anak didik menjadi orang yang berilmu pengetahuan dan kepribadian (Alammary, Sheard, & Carbone, 2014). Dari kepribadian itulah mempengaruhi pola kepemimpinan yang guru perlihatkan ketika melaksanakan tugas mengajar di kelas. Pandangan guru terhadap anak didik akan mempengaruhi kegiatan mengajar guru di kelas. Guru adalah satu komponen manusiawi dalam pembelajaran, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan (Abbas, 2018).

Di samping itu, satu dasawarsa terakhir guru dituntut untuk adaptif terhadap perkembangan teknologi dalam pendidikan. Keberadaan teknologi dalam pendidikan diasumsikan sebagai bentuk solusi pengajaran maupun pembuatan materi yang lebih baik, akan mudah diakses oleh guru maupun peserta didik (Abbas, 2018). Satu contoh implementasi teknologi dalam dunia pendidikan adalah dengan menggunakan media ajar *online* atau yang biasa disebut dengan *E-learning*. *E-learning* merupakan sebuah satu bentuk dari pendidikan jarak jauh. Sistem *E-learning* merupakan sebuah sistem pendidikan yang berbasis internet yang dilakukan secara *online* pada sebuah website (Simanullang & Rajagukguk, 2020). *E-learning* juga dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan berbagai



macam teknologi, menjangkau peserta didik yang berada di lain tempat, dan dirancang untuk mendorong terjadinya interaksi (Aspden & Helm, 2004).

Kemajuan teknologi dan informasi, penggunaan sistem informasi berbasis web sangat diminati. Peningkatan performa komunikasi antara pihak administrasi, guru, maupun peserta didik (Wong, Tatnall, & Burgess, 2014). Implementasi dari *E-learning* dapat dilakukan dengan pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis website atau aplikasi seperti *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (Moodle) (Bradley, 2021). Moodle merupakan satu perangkat lunak yang dapat dengan mudah dipakai untuk mengembangkan sistem e-learning. Melalui moodle, *e-learning* dapat didesain sesuai dengan kebutuhan. Penerapan *e-learning* berbasis moodle menjadikan peserta didik mandiri dan tidak terpaku pada guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Secara khusus, Moodle dapat diterapkan diberbagai mata pelajaran tanpa terkecuali IPS. Sebagaimana hasil penelitian Saritepeci, M., & Cakir, H. (2015) ditemukan bahwa integrasi Moodle dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan partisipasi peserta didik serta menjadikan pembelajaran lebih menarik. Hal ini dikarenakan Moodle mengelaborasi pembelajaran menjadi *blended learning* (baik *synchronous* maupun *asynchronous*) (Saritepeci & Cakir, 2015).

Penerapan Moodle tidak hanya dimaksudkan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, tetapi juga keterampilan berpikir kritis. Penerapan Moodle, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik akan lebih tepat dengan dilakukan sebuah pendekatan pembelajaran, melihat permasalahan dan tujuan yang akan dicapai, pendekatan yang tepat diterapkan yaitu pendekatan *Guided Discovery Learning*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Median Agus Priadi, Afif Rahman Riyadi dan Desi Purwanti (2021) bahwa Moodle memberikan pengalaman *discovery learning* dengan pendekatan *blended learning* yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini dikarenakan Moodle mampu memfasilitasi peserta didik dalam menambah pengalaman dalam menemukan konsep dari suatu masalah yang dihadapi, serta mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi, mencari informasi apa yang ingin diketahui kemudian mengorganisasi menjadi sebuah simpulan (Priadi, Riyanda, & Purwanti, 2021). Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Teknologi dalam Blended Learning Pada Mata Pelajaran IPS melalui Pengembangan Bahan Ajar berbasis Flipbook Maker untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis*".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook maker* sebagai bagian dari teknologi pada *blended learning* pembelajaran IPS?
2. Bagaimana efektivitas bahan ajar berbasis *flipbook maker* sebagai bagian dari teknologi pada *blended learning* pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian adalah;

1. Mendeskripsikan pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook maker* sebagai bagian dari teknologi pada *blended learning* pembelajaran IPS.
2. Menjelaskan efektivitas bahan ajar berbasis *flipbook maker* sebagai bagian dari teknologi pada *blended learning* pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut;

1. Bagi Peneliti dan Lembaga

Dapat diharapkan memberikan masukan terhadap inovasi buku ajar IPS yang diorientasikan terhadap potensi wilayah. Di samping itu, sebagai

penguatan terhadap pencapaian visi Lembaga Universitas Lambung Mangkurat yakni berdaya saing dan unggul di lahan basah.

## 2. Bagi Pendidik dan Peserta Didik

Buku ajar IPS berbasis pariwisata sungai lingkungan lahan basah di Banjarmasin diharapkan memperkaya sumber belajar IPS (buku ajar). Sehingga mampu meningkatkan kecerdasan lingkungan lahan basah peserta didik.

## 3. Bagi Pemerintah

Buku ajar IPS berbasis pariwisata sungai lingkungan lahan basah di Banjarmasin sebagai masukan untuk mengembangkan potensi lokal ke dalam pembelajaran. Dengan demikian, pemerintah dapat mengembangkan produk serupa dalam aspek yang lainnya.

## E. Luaran Penelitian

No	Jenis Luaran			
	Kategori	Sub Kategori	Wajib	Tambahan
1	Artikel ilmiah dimuat di Jurnal <sup>2)</sup>	Internasional Bereputasi	Published	Accepted (Ada)
2	Artikel ilmiah dimuat di prosiding <sup>3)</sup>	Nasional Terakreditasi	Accepted	Accepted (Ada)
3	<i>Invited speaker</i> dalam temu ilmiah <sup>4)</sup>	Internasional Terindeks	Accepted	Accepted (Ada)
		Nasional	Tidak Ada	Tidak Ada
4	<i>Visiting lecturer</i> <sup>5)</sup>	Internasional	Tidak Ada	Tidak Ada
5	Hak Kekayaan Intelektual (HKI) <sup>6)</sup>	Paten	Tidak Ada	Tidak Ada
		Paten Sederhana	Tidak Ada	Tidak Ada
		Hak Cipta	Ada	Sertifikat

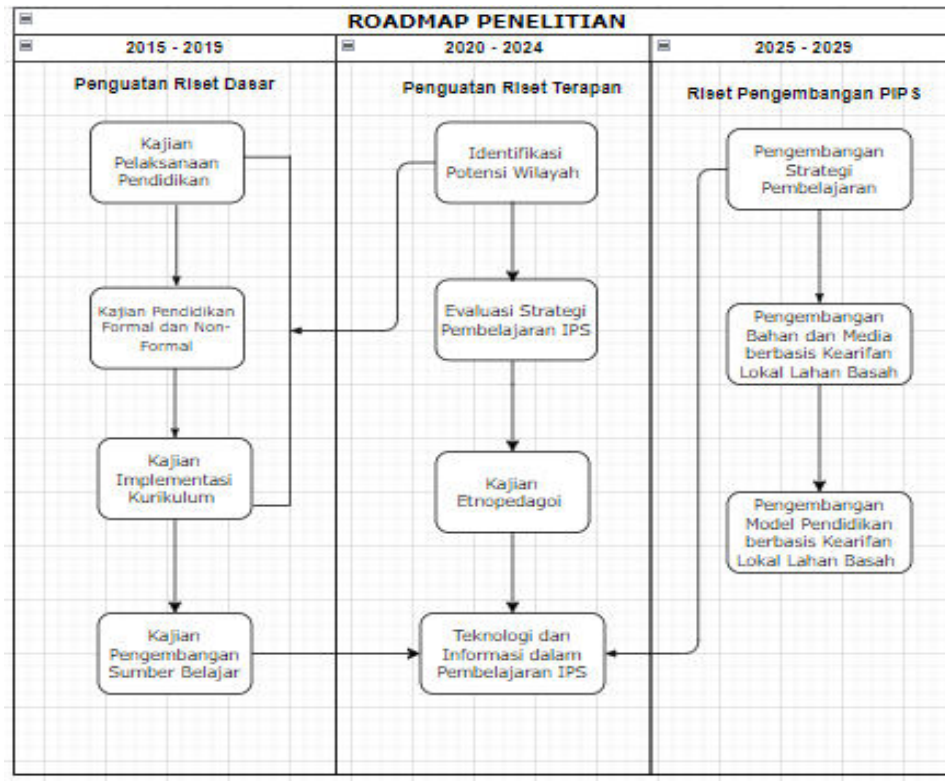
		Merek Dagang	Tidak Ada	Tidak Ada
		Rahasia Dagang	Tidak Ada	Tidak Ada
		Desain Produk Industri	Tidak Ada	Tidak Ada
		Indikasi Geografis	Tidak Ada	Tidak Ada
		Perlindungan Varietas Tanaman	Tidak Ada	Tidak Ada
		Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu	Tidak Ada	Tidak Ada
6	Teknologi Tepat Guna <sup>7)</sup>		Tidak Ada	Tidak Ada
7	Model/purwarupa/ desain/karya seni/ rekayasa sosial <sup>8)</sup>		Tidak Ada	Tidak Ada
8	Buku ajar ISBN <sup>9)</sup>		Ada	Cetak
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) <sup>10)</sup>		Ada	Video

## **BAB II**

### **RENSTRA PENELITIAN**

Berdasarkan Rencana Induk Penelitian (RIP) Universitas Lambung Mangkurat sebagai acuan jalannya penelitian. RIP ULM 2020 – 2024 disampaikan sebagai arah kebijakan untuk menjadikan ULM sebagai pusat pengembangan lahan basah di Asia Pasifik tahun 2027. Keragaman bidang keilmuan yang terwujud di Program Studi hingga pusat studi mengerucutkan unggulan Lingkungan Lahan Basah dengan 6 (enam) fokus bidang, yaitu; 1) Kemandirian dan Ketahanan Pangan dan Kesehatan; 2) Ketahanan Energi, Material Maju, dan Infrastruktur; 3) Pengelolaan SDA, Lingkungan, dan bencana; 4) Pendidikan dan Seni Budaya; 5) Teknologi Informasi dan Komunikasi; 6) Sosial Humaniora. Renstra penelitian yang dikembangkan oleh peneliti didasari oleh bidang keahlian personal yaitu Pendidikan IPS. Peneliti memunculkan isu strategis standarisasi pendidikan daerah untuk memenuhi maupun melampaui mutu nasional. Hal ini tentunya memerlukan penelitian komprehensif yang sudah dilakukan oleh peneliti. Dengan demikian, peneliti mengedepankan topik penelitian kajian pengembangan kurikulum berbasis lahan basah dan kearifan lokal. Renstra penelitian diuraikan berdasarkan *roadmap* peneliti sebagai berikut;

Gambar 2.1 Roadmap Penelitian Peneliti



Berdasarkan *roadmap* di atas, pada 2020-2024, peneliti memfokuskan penelitian terapan khususnya untuk Pendidikan IPS. Penelitian ini menyoroti penerapan teknologi dalam Pembelajaran IPS. Dengan demikian, penelitian diharapkan mampu menghasilkan produk bahan ajar yang inovatif dan berkesesuaian dengan kebutuhan peserta didik pada mata pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian merupakan bagian terintegrasi pada pendekatan blended learning. Oleh karena itu, pada penerapannya, produk penelitian akan didesain menarik dan berisikan contoh kontekstual untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

### **BAB III**

#### **TINJAUAN PUSTAKA**

##### **TIK melalui Learning Management System (LMS) dan Moodle**

Perkembangan Teknologi dan Informasi (TIK) merupakan satu keniscayaan. Penerapan teknologi dalam pembelajaran dimaksudkan untuk suksesi *E-learning*. E-learning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika atau pembelajaran yang dalam pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelite atau komputer (Tham & Werner, 2005). *E-learning* dalam konteks pendidikan ialah pembelajaran yang menggunakan sistem elektronik atau perangkat komputer sehingga mampu mendukung sistem pembelajaran dalam bidang pendidikan (Laurillard, 2005). Di samping itu, sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan peserta didik.

Penerapan e-learning disatukan dalam konsepsi *Learning Management System* (LMS). LMS ditinjau dari definisi adalah perangkat lunak yang dilakukan secara online untuk kebutuhan dokumentasi, administrasi, laporan kegiatan belajar mengajar. *Learning Management System* (LMS) atau *Course Management System* (CMS), juga dikenal sebagai *Virtual Learning Environment* (VLE) merupakan aplikasi perangkat lunak yang



digunakan oleh kalangan pendidik, baik universitas atau perguruan tinggi dan sekolah sebagai media pembelajaran online berbasis internet (*e-learning*) (Bradley, 2021). LMS adalah sebuah kesatuan perangkat lunak yang secara komprehensif terintegrasi pada berbagai fitur untuk pengiriman dan pengelolaan *course*. LMS akan secara otomatis menangani fitur katalog *course*, pengiriman *course*, penilaian dan *quiz* (Simanullang & Rajagukguk, 2020). LMS yang dimaksudkan dalam penelitian ini ialah fasilitas pendukung software untuk pembelajaran (Kasim & Khalid, 2016). LMS dapat digunakan untuk mengelola kelas dan sebagai media bertukar informasi antara dosen atau guru dengan peserta didik. LMS juga dapat digunakan untuk menentukan batasan waktu pembelajaran materi yang telah ditetapkan. Adapun LMS yang digunakan ialah aplikasi Moodle.

Aplikasi Moodle merupakan satu perangkat LMS yang mudah digunakan karena menyediakan fitur *E-learning* yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan sebagai Penunjang pembelajaran. Moodle adalah satu LMS *open source*. Moodle juga merupakan sebuah aplikasi LMS yang gratis dan dapat digunakan serta dimodifikasi oleh pengguna berdasarkan keinginannya khususnya pembelajaran. *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* atau biasa disebut dengan Moodle adalah sebuah software yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan website (Athaya, Nadir, Indra Sensuse, Kautsarina,

& Suryono, 2021). Moodle terus mengembangkan perangkat sistem dan desain *user interface* setiap minggunya (*up to date*). Moodle tersedia dan dapat digunakan secara bebas sebagai produk open source dibawah lisensi GNU (Martín-Blas & Serrano-Fernández, 2009).

Moodle dipilih karena efektif untuk digunakan dosen dan guru dalam memberikan materi, berupa video, teks, web, animasi, multimedia, e-book, diskusi ataupun presentasi bahkan ujian dalam belajar online dan sejenisnya. Moodle dapat difungsikan sebagai sistem offline, hanya dapat diakses di lingkungan LAN Sekolah/Universitas secara *online* dengan diakses via internet. Semua tergantung dengan instansi yang menerapkannya (Huang, Wang, Wu, & Wang, 2013). Kedua hal tersebut tentu bersangkutan dengan *bandwith* dari masing-masing instansi tersebut. Moodle sebagai singkatan dari *Modular Object-Oriented Dynamcic Learning Environment* yang berarti tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek (Oproiu, 2015). Selain merupakan akronim, Moodle sebagai kata kerja yang berarti proses melakukan sesuatu seperti suatu permainan yang menyenangkan dan mengarah pada penambahan wawasan dan kreativitas. Moodle merupakan satu LMS yang paling user-friendly jika dibandingkan dengan perangkat lunak lain yang juga berlisensi *open source* dan didesain secara khusus untuk pembuatan sistem belajar online yang berkualitas (Gogan, Sirbu, & Draghici, 2015).

### ***Blended Learning***

Penggunaan aplikasi teknologi informasi (*e-learning*) sebagai media pembelajaran sudah semakin sering ditemui dalam pendidikan. Konsep *e-learning* tentunya memberi nuansa baru bagi proses pendidikan yang selama ini hanya bertumpu pada eksistensi guru. *E-learning* adalah pembelajaran yang disajikan dengan bantuan komputer. Huruf “e” dalam *e-learning* bermakna bahwa materi yang diberikan berbentuk digital sehingga dapat disimpan dalam perangkat elektronik. *E-learning* memberi ilustrasi bahwa dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, pembelajaran menjadi lebih terbuka (*open*) dan fleksibel (*flexible*), terjadi kapan saja, dimana saja dan dengan serta kepada siapa saja di lokasi mana saja (*distributed*), berbasis komunitas (Wong, Tatnall, & Burgess, 2014).

*Blended learning* adalah suatu pendekatan yang fleksibel untuk merancang program yang mendukung campuran dari berbagai waktu dan tempat untuk belajar. *Blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*) (Bowyer & Chambers, 2017). Pembelajaran *online* atau *e-learning* dalam *blended learning* menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran ruang kelas tradisional

yang menggunakan model tatap muka (*face to face learning*). Lewat model *blended learning*, proses pembelajaran akan lebih efektif karena pembelajaran yang dilakukan (*conventional*) akan dibantu dengan pembelajaran secara *e-learning* yang dalam hal ini berdiri di atas infrastruktur teknologi informasi dan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun (Bowyer & Chambers, 2017). *Blended learning* bukan hanya mengurangi jarak yang selama ini ada diantara peserta didik dan guru namun juga meningkatkan interaksi diantara kedua belah pihak (Aspden & Helm, 2004).

*Blended learning* adalah kombinasi pembelajaran tradisional dengan elektronik. *Blended learning* menggabungkan aspek pembelajaran berbasis web/ internet, streaming video, komunikasi *audio synchronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran tradisional “tatap muka”. Penerapan *blended learning* diharapkan peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Gogan, Sirbu, & Draghici, 2015). *Blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*) (Alammmary, Sheard, & Carbone, 2014). Pembelajaran *online* atau *e-learning* dalam *blended learning* menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran ruang kelas yang menggunakan model tatap muka (*face to face learning*) (Bradley, 2021).

*Blended learning* merupakan evolusi yang paling logis dalam pembelajaran. *Blended learning* memberikan solusi untuk tantangan menyesuaikan pembelajaran dan pengembangan untuk kebutuhan individu. *Blended learning* merupakan kesempatan untuk mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran *online* dengan interaksi dan partisipasi yang terbaik dari pembelajaran tradisional (Bowyer & Chambers, 2017). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang merupakan gabungan antara pembelajaran dengan elektronik berbasis web (*e-learning*) dengan pembelajaran secara tatap muka di kelas. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa *e-learning* sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran dan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan pembelajaran yang lebih modern dan menarik. Pembelajaran dengan *blended learning* akan lebih efektif karena pembelajaran yang biasanya dilakukan secara konvensional atau tatap muka akan dibantu dengan pembelajaran secara web atau *e-learning* dengan teknologi informasi yang bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun.

### **Pendidikan IPS; Definisi dan Tujuan**

*Social Studies* pada hakikatnya adalah penyederhanaan dari Ilmu Sosial untuk tujuan pendidikan. Dikemukakan "*Social Studies are the social*

*sciences simplified pedagogical purposes* (IPS adalah ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pedagogis)” (NCSS, 1994). Maksudnya bahwa IPS merupakan Ilmu-ilmu Sosial yang untuk tujuan pendidikan. Definisi ini kemudian dibakukan dalam *The United States of Education’s Standard Terminology for Curriculum and Instruction*;

“*The Social Studies comprised of those aspects of history, economics, political science, sociology, anthropology, psychology, geography, and philosophy which in practice are selected for purposes in school and colleges* (IPS terdiri dari aspek-aspek sejarah, ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, dan filsafat yang dalam praktiknya dipilih untuk tujuan di sekolah dan perguruan tinggi)” (Supardan, 2014; Zevin, 2011).

Penjelasan definisi di atas dapat dikemukakan bahwa (1) IPS merupakan kajian dari Ilmu-ilmu Sosial sebagai *off springs of the social science*; (2) Kajian itu dikembangkan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran; (3) Oleh karena itu aspek-aspek dari masing-masing disiplin ilmu sosial itu perlu diseleksi. IPS telah dapat dikembangkan ke dalam tiga tradisi, yakni: (1) *Social Studies Taught as Citizenship Transmission* (IPS diajarkan sebagai transmisi kewarganegaraan); (2) *Social Studies Taught as Social Science* (Diajarkan sebagai Ilmu Sosial); (3) *Social Studies Taught as Reflective Inquiry* (Diajarkan sebagai reflektif inkuiri) (Abbas, 2014; Tabak & Yaylak, 2020).

IPS didefinisikan oleh *National Council for Social Studies* (NCSS) merupakan studi terpadu pada ilmu sosial serta humaniora yang bertujuan bagi kompetensi kewarganegaraan. Pada tingkat sekolah, pendidikan IPS

menyediakan studi yang terkoordinasi dan sistematis yang didasarkan kepada disiplin ilmu yakni: antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, dan materi yang disesuaikan seperti ilmu matematika ilmu humaniora, dan ilmu alam. Tujuan penting dari pendidikan IPS yakni agar membantu generasi muda mengembangkan potensi agar dapat membuat keputusan secara terinformasi dan beralasan agar kepentingan publik sebagai warganegara yang beragam secara kepemilikan kebudayaan, masyarakat yang demokratis, dan saling bergantung satu dengan yang lainnya.

Definisi lain terkait IPS dikemukakan oleh Banks (1985), yang menguraikan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum di tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah yang mempunyai tanggung jawab utama untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan berbagai aspek penting berupa kognitif, psikomotorik, afektif, serta nilai yang dibutuhkan agar dapat ikut berpartisipasi pada kehidupan sipil masyarakat lokal, bangsa, dan dunia:

1. bahwa manusia sepanjang hayatnya akan dihadapkan pada pemilihan dan penentuan keputusan dalam menghadapi persoalan hidup;
2. bahwa manusia tidak dilahirkan dengan membawa kemampuan untuk membuat keputusan rational. Pembuatan keputusan adalah suatu kecakapan yang harus dikembangkan dan dipraktekkan.

3. Bahwa program *social studies* di sekolah-sekolah harus dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh kecakapan/keterampilan untuk mengenal dan memecahkan masalah melalui pengambilan keputusan yang tepat dan rasional (Sapriya, 2012; Mutiani, Supriatna, Abbas, Rini, & Subiyakto, 2021).

Materi IPS didesain dengan fokus bahasan materi Sejarah dan Geografi di suatu negara. IPS sebagai label mata pelajaran diintegrasikan untuk menyatukan konsep Ilmu Sosial dan Humaniora sistematis dan terstruktur. Kemudian, IPS di Indonesia dimaknai sebagai bagian integral pada sistem pendidikan nasional, guna membentuk warga negara yang baik dan cerdas (*good and smart citizenship*) (Supardan, 2014). Selanjutnya, dalam Kurikulum IPS 2013 untuk SMP/MTs dijelaskan IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang isu-isu sosial dengan unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. Tema yang dikaji dalam IPS adalah fenomena di masyarakat baik masa lalu, masa sekarang, dan kecenderungannya di masa-masa mendatang. Pada jenjang SMP/MTs, mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Puskurbuk-Kemendikbud, 2013).



Pendidikan IPS selalu mengikat tujuan kepada rumusan umum untuk membentuk warganegara yang baik (*good citizenship*). Tentunya pengertian warganegara yang baik tiap negara dan bangsa berbeda-beda. Di Amerika Serikat, demokrasi sebagai satu ukuran warganegara yang baik. Mungkin di Indonesia tentunya Pancasila sebagai ukuran warga negara yang baik. John Jarolimek mengemukakan bahwa IPS “... *are part of an educational program that is increasingly emphasizing the rational process as an approach to the solution of human problem* (adalah bagian dari program pendidikan yang semakin menekankan pada proses rasional sebagai pendekatan solusi masalah manusia) (Abbas, 2014). Oleh Karena itu, Jarolimeks (1971) mengkategorikan tujuan IPS, yakni: (1) *Understanding*, yang berhubungan dengan pengetahuan dan kecerdasan (*knowledge and knowing*); (2) *Attitudes*, yang berhubungan dengan nilai-nilai, apresiasi, cita-cita, dan perasaan; (3) *Skills*, yang berhubungan dengan penggunaan dan pemakaian pembelajaran studi sosial dan kemampuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan baru (NCSS, 1994; Abbas, 2018).

Sebagaimana disampaikan pada bagian definisi, IPS adalah istilah untuk menamai satu Bidang Studi/Pelajaran, yang mencakup sejumlah ilmu-ilmu sosial yang diorganisir untuk program-program pembelajaran di sekolah-sekolah. Pada istilah IPS terkandung konotasi adanya keharusan-keharusan untuk memperhatikan berbagai hal dalam pembelajaran,

antara lain; *child centered, interdisciplinary approach, active learning, concepts learning, inquiry, problem solving*, koordinasi di antara guru IPS di sekolah dan lain sebagainya (Syaharuddin & Mutiani, 2020). Jadi IPS lebih merupakan suatu program pembelajaran dengan pendekatan baik multi/interdisciplinary, maupun *transdisciplinary*, yang harus tercermin dalam metode pembelajarannya. Dengan demikian maka Pendidikan/Pembelajaran IPS secara bersama-sama harus saling tunjang-menunjang, dan bersama-sama dengan bidang studi lainnya berusaha mencapai tujuan institusional (Abbas, 2014; Mutiani, Supriatna, Wiyanarti, Alfisyah, & Abbas, 2021).

### **Keterampilan Berpikir Kritis**

Berpikir merupakan satu hal yang membedakan antara manusia yang satu dan yang lain. Berpikir merupakan proses menghasilkan representasi mental yang baru melalui transformasi informasi yang melibatkan interaksi secara kompleks meliputi aktivitas penalaran, imajinasi, dan pemecahan masalah. Berpikir itu merupakan proses yang “dialektis” artinya selama kita berpikir, pikiran kita dalam keadaan tanya jawab, untuk dapat meletakkan hubungan pengetahuan kita”. Dalam berpikir kita memerlukan alat yaitu akal (*ratio*) (Lai, 2011). Berpikir adalah memanipulasi atau mengelola dan mentransformasi informasi dalam memori. Hal ini sering dilakukan untuk

membentuk konsep, bernalar dan berpikir secara kritis, membuat keputusan, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah.

Berpikir juga termuat kegiatan meragukan dan memastikan, merancang, menghitung, mengukur, mengevaluasi, membandingkan, menggolongkan, memilah atau membedakan, menghubungkan, menafsirkan, melihat kemungkinan yang ada, membuat analisis dan sintesis menalar atau menarik kesimpulan dari premis yang ada, menimbang, dan memutuskan (Greenlaw & DeLoach, 2003). Seseorang dalam berpikir dapat mengolah, mengorganisasikan bagian dari pengetahuan nya, sehingga pengalaman dan pengetahuan yang tidak teratur menjadi tersusun serta dapat dipahami. Dengan demikian, dalam berpikir seseorang menghubungkan pengertian satu dengan pengertian lainnya dalam rangka mendapatkan pemecahan masalah yang dihadapi. Dari berbagai definisi maka dapat disimpulkan bahwa pengertian berpikir adalah aktivitas mental secara yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan.

Secara khusus konsep berpikir kritis didefinisikan sebagai kondisi dimana orang mampu menyimpulkan apa yang diketahuinya, mengetahui cara menggunakan informasi untuk memecahkan permasalahan, dan mampu mencari sumber informasi yang relevan sebagai pendukung pemecahan masalah (Popil, 2011). Orang yang mampu berpikir kritis adalah orang yang mampu menyimpulkan apa yang diketahuinya,

mengetahui cara menggunakan informasi untuk memecahkan suatu permasalahan, dan mampu mencari sumber informasi yang relevan sebagai pendukung pemecahan masalah. Berpikir kritis dapat dipandang sebagai kemampuan berpikir peserta didik untuk membandingkan dua atau lebih informasi, misalkan informasi yang diterima dari luar dengan informasi yang dimiliki (Moore, 2013).

Berpikir kritis adalah aktivitas mental individu untuk membuat keputusan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan berbagai informasi yang sudah diperoleh melalui beberapa kategori. berpikir kritis adalah kegiatan berpikir secara sistematis yang memungkinkan seseorang untuk merumuskan dan mengevaluasi keyakinan dan pendapat mereka sendiri (Roth, 2010). Jadi, seseorang dalam berpikir kritis itu menggunakan pemikiran yang masuk akal untuk memutuskan apa yang harus dilakukan sesuai dengan kemampuan intelektualnya. Ketika peserta didik berpikir kritis dalam matematika, mereka membuat keputusan yang beralasan atau pertimbangan tentang apa yang dilakukan dan dipikirkan.

Berpikir kritis juga dianggap sebagai kemampuan yang perlu untuk dikembangkan agar meningkatnya kualitas apa yang ada pada diri seseorang. Indikator berpikir kritis dapat dilihat dari karakteristiknya, sehingga dengan memiliki karakteristik tersebut seseorang dapat dikatakan telah memiliki kemampuan berpikir kritis (Roth, 2010). Indikator berpikir

kritis yang digunakan oleh peneliti merupakan adopsi dari pendapat fisher, yaitu:

Tabel 3.1 Indikator Berpikir Kritis

Indikator Umum	Sub Indikator
Interpretasi	Memahami masalah yang ditunjukkan dengan menulis diketahui maupun yang ditanyakan soal dengan tepat, diuraikan sebagai berikut: a. Mampu mengelompokkan informasi yang diterima sehingga mempunyai arti dan bermakna jelas. b. Mampu mengklarifikasikan makna sehingga dapat menjelaskan lebih detail tentang pernyataan yang terdapat pada soal
Analisis	Mengidentifikasi hubungan antara pernyataan, pertanyaan, dan konsep yang diberikan dalam soal pada pembelajaran IPS, diuraikan sebagai berikut: a. Memeriksa ide berupa informasi atau fakta yang terdapat dalam soal dan menguraikannya sehingga dapat menentukan ide (strategi penyelesaian) untuk menyelesaikan soal. b. Mengidentifikasi hubungan antara ide atau konsep dan argumen sehingga dapat memberikan pernyataan atau alasan pendukung ide (strategi penyelesaian) untuk menentukan penyelesaian soal yang tepat.
Evaluasi	Menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan soal, lengkap dan benar dalam melakukan uraian konsep dengan cara "Memeriksa kebenaran suatu pernyataan yang telah disampaikan dengan menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan soal"
Inferensi	Membuat simpulan yang komprehensif, diuraikan sebagai berikut: a. Menjawab lebih dari satu jawaban atau solusi yang benar dan tepat. b. Memberikan bukti logis melalui langkah penyelesaian dalam menarik simpulan.

Sumber: (Moore, 2013; Ennis, 1997)

## **BAB IV**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

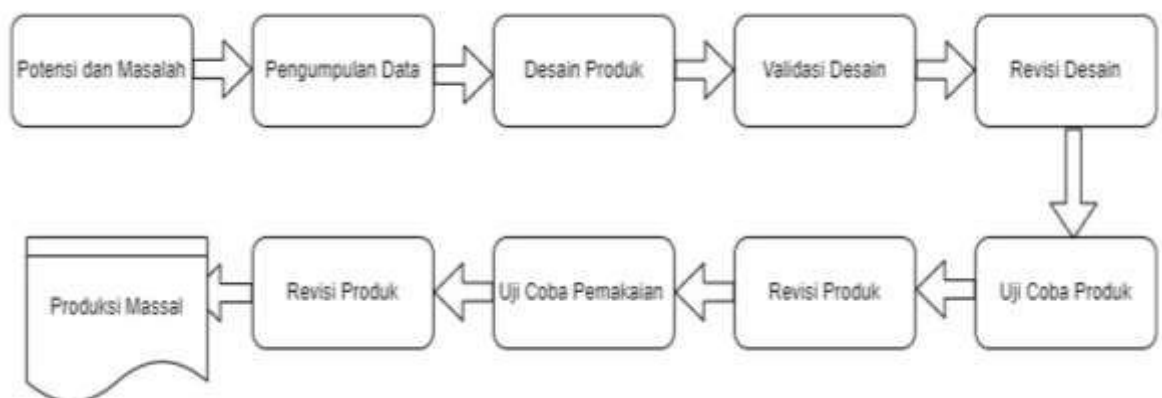
Desain penelitian ini ialah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan satu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini familiar dengan penyebutan *research and development* (Arifin, 2011). Penelitian pengembangan berupaya untuk menjembatani kesenjangan antara suatu yang terjadi dalam penelitian pendidikan dengan praktik pendidikan. Hal inilah menjadi penekanan dimana produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan diupayakan untuk peningkatan mutu pendidikan secara efektif. Produk pendidikan diantaranya; model pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), media pembelajaran, instrumen penilaian, hingga buku ajar (Trianto, 2007; Creswell, 2016).

Ditinjau berdasarkan jenis dan analisis data penelitian pengembangan dikategorikan dalam penelitian kuantitatif. pada pengertian dasar, penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian berlandaskan pada filsafat positivisme (Creswell, 2016). Digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan data yang telah terkumpul akan

dilakukan analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017).

Namun, patut dipahami bahwa model pengembangan terdapat beberapa jenis model. Tentunya, pemilihan model pengembangan disesuaikan dengan tujuan penelitian. Dengan demikian, berdasarkan tujuan penelitian yakni menghasilkan produk pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook maker*, dimana hasilnya sudah dan disempurnakan sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran IPS. Desain penelitian yang digunakan merujuk pada tahapan Borg and Gall, yang terdapat 10 langkah, yaitu: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk, dan 10) Produksi massal. Alur dari langkah tersebut diilustrasikan sebagai berikut;

**Gambar 4.1 Alur Penelitian Pengembangan Borg dan Gall**



Sumber; (Sugiyono, 2017; Gall, P, Gall, & Borg, 2003)

Berdasarkan alur penelitian di atas, maka prosedur pengembangan diuraikan sebagai berikut;

1. Identifikasi potensi dan masalah yang berisikan analisis kesenjangan antara yang dibutuhkan dan diimplementasikan. Untuk menguraikan potensi dan masalah dalam penelitian ini ditinjau dari telaah teoritis dan praktis. Di samping itu, analisis berdasarkan hasil penelitian yang relevan berkontribusi meningkatkan ketajaman dalam melihat permasalahan yang ada. Hal ini dimaksudkan memberikan masukan mengidentifikasi pula terkait produk model pembelajaran yang ingin dikembangkan.
2. Pengumpulan data berisikan analisis kebutuhan yang meliputi hasil data masalah penelitian. Jika pada tahapan sebelumnya fokus pada potensi masalah. Pada tahapan ini seluruh data penunjang untuk penelitian awal. Tahapan ini juga memberikan ruang untuk mengidentifikasi perihal yang diperlukan dalam penelitian, seperti; kualifikasi peneliti dalam bentuk partisipasi dalam penelitian.
3. Desain produk, tahapan desain produk mencakup; 1) pembuatan desain dari produk yang dikembangkan; 2) menentukan sarana dan prasarana yang diperlukan; dan penentuan langkah pengujian yang akan dilaksanakan di lapangan.
4. Validasi desain, berhubungan dengan tahapan pengujian lapangan di awal penelitian dilakukan. Perihal ini meliputi; pengujian desain produk;



- 2) proses pengujian yang dilakukan secara terbatas; 3) pengujian di lapangan yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan. Untuk melengkapi tahapan validasi desain, pengujian juga mengumpulkan data berdasarkan observasi, wawancara, dan pengisian angket (kuesioner).
5. Revisi desain, merupakan tahapan yang dilakukan revisi terhadap model yang dikembangkan dimana bersifat kualitatif.
  6. Uji coba produk, tahapan ini produk diujicobakan secara lebih luas, hal yang dilakukan meliputi: 1) menguji efektivitas terhadap desain produk yang dikembangkan; 2) Menguji efektivitas dari desain dengan melakukan eksperimen model pengulangan; 3) Hasil pengujian ini merupakan desain yang efektif dilihat dari isi dan metode. Data yang terkumpul memperkuat efektivitas dan efisiensi terhadap produk.
  7. Revisi produk, tahapan ini berbeda dengan revisi desain, dimana tahapan ini merupakan bentuk revisi kedua. Tahapan ini memiliki kontribusi besar terhadap perbaikan produk sebelum dilakukan uji coba secara luas.
  8. Uji coba pemakaian, tahapan ini dilakukan pengujian terkait efektivitas dan adaptabilitas dari desain produk. Pengujian kelayakan dilakukan melalui wawancara, observasi, kuesioner. Hasil dari wawancara, observasi, dan kuesioner ini dianalisis untuk melihat sejauh mana kelayakan produk yang dikembangkan.

9. Revisi Produk, dikenal dengan istilah final product revision. Demikian dimaknai sebagai tahapan agar produk yang dikembangkan sudah layak berdasarkan hasil uji luas pada tahapan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat akurasi produk. Pada tahapan ini, memunculkan kecenderungan terhadap konklusi atas produk yang diciptakan dapat dipertanggungjawabkan efektivitasnya.
10. Produksi massal merupakan tahapan desiminasi atau penyebarluasan produk. Perihal ini dimaksudkan agar produk dapat diterima oleh khalayak dan dapat diimplementasikan secara luas.

## **B. Pengujian Instrumen**

Idealnya tiap instrumen baik dalam bentuk angket dan tes akan diuji coba. Oleh karena itu, uji coba terhadap instrumen, diuraikan sebagai berikut;

### **1. Tes**

Pengujian tes/soal digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal, daya pembeda soal, validitas, dan reliabilitas soal yang diujikan kelompok kecil maupun diterapkan di kelas eksperimen.

#### **a. Menguji tingkat kesukaran**

Tingkat kesukaran merupakan satu pengukuran derajat kesukaran item soal. Apabila soal memiliki tingkat kesukaran yang proporsional. Hal ini

dikarenakan soal harus disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik memenuhi kriteria mudah, sedang, dan sulit.

**Tabel 4.1 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal**

p (Tingkat Kesukaran)	Kriteria
$p < 27\%$	Mudah
$28\% < p \leq 72\%$	Sedang
$p > 73\%$	Sukar

Sumber; (Arikunto, 2009)

b. Daya Pembeda Tes

Daya pembeda adalah pengukuran untuk mengetahui bagaimana soal dapat membedakan kemampuan peserta didik menguasai kompetensi yang ditujukan. Perihal ini dimaksudkan agar peserta didik yang tidak mampu menguasai berdasarkan kriteria tertentu. Adapun kriteria pembeda soal merujuk pada tabel, yaitu;

**Tabel 4.2 Kriteria Daya Pembeda**

p (Tingkat Kesukaran)	Kriteria
$> 0,40$	Sangat Baik
$0,30 - 0,39$	Baik
$0,20 - 0,29$	Cukup
$< 0,19$	Buruk

Sumber; (Arikunto, 2009)

Ketika soal dinyatakan baik dan sangat baik, maka soal dapat digunakan. Namun, jika soal dikatakan cukup maka soal harus diperbaiki dan jika buruk soal harus dibuang dan tidak bisa digunakan.

c. Uji Validitas

Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat mengukur apa yang ingin diukur. Jadi dapat dikatakan semakin tinggi validitas suatu alat ukur, maka alat ukur tersebut semakin mengenai sasarannya atau

semakin menunjukkan apa yang seharusnya diukur. Suatu alat ukur dapat dikatakan mempunyai validitas tinggi apabila instrumen ukur tersebut dapat menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur sesuai dengan makna dan tujuan pengukuran tersebut (Sudjana, 2005). Jika peneliti menggunakan kuesioner dalam pengumpulan data penelitian, maka butir-butir yang disusun pada kuesioner tersebut merupakan alat ukur yang harus mengukur apa yang menjadi tujuan penelitian. Uji coba untuk mengetahui validitas instrumen dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{N}}{\sqrt{\left(\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}\right) \left(\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}\right)}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y
- $\sum X$  : Jumlah variabel pertama
- $\sum Y$  : Jumlah variabel kedua
- $\sum XY$  : Jumlah product moment dari hasil kali kedua variabel
- $X^2$  : Jumlah variabel pertama yang dikuadratkan
- $Y^2$  : Jumlah variabel kedua yang dikuadratkan
- $N$  : Jumlah responden (populasi yang diteliti)

Adapun tahapan Uji Validitas, dilakukan dengan tahap-tahap berikut:

1) Menentukan hipotesis untuk hasil uji coba

$H_0$  = Skor butir indikator berkorelasi positif dengan skor faktor (total)

$H_1$  = Skor butir indikator tidak berkorelasi positif dengan skor faktor (total)

2) Menentukan r tabel

Melihat r tabel dengan tingkat signifikan 5% atau 1%.

3) Mencari r hitung

4) Membandingkan r hitung dan r hitung tabel

- Jika r hitung > r tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, artinya skor butir indikator berkorelasi positif dengan skor faktor (total)
- Jika r hitung < r tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, skor butir indikator tidak berkorelasi positif dengan skor faktor (total)

5) Mengambil keputusan

- Jika r hitung positif dan > r tabel, maka butir tersebut valid.
- Jika r hitung negatif dan < atau r tabel, maka butir tersebut tidak valid.

d. Uji Instrumen

Dilakukan pada 62 sampel dengan jumlah soal sebanyak 50 butir soal. Pengujian validitas dan reabilitas dilakukan terhadap butir soal yang diujikan ke sampel. Dari hasil validitas dengan uji pearson dengan menggunakan batas 0,3 maka seluruh pertanyaan diuji. Dari 50 pertanyaan, terdapat 8 soal yang tidak valid yaitu soal no 8,10, 12, 15, 20, 33, 40,48 (lampiran excel). Uji reabilitas dilakukan melihat Nilai Guttman splitt-half > 0.80 (Jonathan Sarwono, 2015; 262) dimana hasilnya menunjukkan nilai nya yaitu 0,849 (Lampiran excel). Uji beda

dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan berfikir siswa melalui soal. Dan diketahui 50 soal yang diuji, berikut deskripsi data:

Tabel 4.3 Hasil Uji Instrumen

Daya Pembeda	Kriteria Butir	Jumlah
$0,70 < DP \leq 1,00$	Soal Sangat Bagus	14
$0,40 < DP \leq 0,70$	Soal Bagus	0
$0,20 < DP \leq 0,40$	Soal Cukup	34
$0,00 < DP \leq 0,20$	Soal Jelek	2
$DP \leq 0,00$	Soal Sangat Jelek	0
Total		50

Tingkat kesukaran dilakukan untuk menguji apakah butir soal terlalu sukar, sukar, sedang, mudah atau terlalu mudah, diketahui soal berkategori sedang (skor 0,30 sampai 0,70) hanya no 2, sedangkan sisanya berkategori mudah dengan skor antara kurang dari 0,70 sampai 1.

#### e. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. *Reliabel* artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Adapun yang dimaksud dengan reliabilitas adalah menunjukan suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Sugiyono,

2017; Setyosari, 2010). Reliabilitas menunjukan tingkat keterandalan tertentu (Arikunto, 2002). Pengujian reliabilitas instrumen dengan rentang skor antara 1-5 menggunakan rumus *Cronbach alpha*, yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen  
 $k$  = Banyaknya butir pertanyaan  
 $\sigma_t^2$  = Varians total  
 $\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varian butir

Jumlah varian butir dapat dicari dengan cara mencari nilai varians tiap butir, kemudian jumlahkan, seperti berikut ini:

$$\sigma = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

Keputusan uji reliabilitas ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1) Jika koefisien internal seluruh item ( $r_i$ )  $\geq r_{tabel}$  dengan tingkat signifikasi 5% maka item pertanyaan dikatakan reliabel.
- 2) Jika koefisien internal seluruh item ( $r_i$ )  $< r_{tabel}$  dengan tingkat signifikasi 5% maka item pertanyaan dikatakan tidak reliabel.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Penelitian dilakukan di SMP Negeri di Banjarmasin. Berdasarkan data yang didapatkan dari Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin, bahwa populasi dari penelitian adalah 32 SMP Negeri di Banjarmasin. Adapun, penentuan sampel didasari dengan teknik *probability sampling*. *Probability Sampling* ialah teknik sampling yang memberikan peluang yang sama pada setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik ini menentukan sekolah dengan kelas sebagai kelompok yang diteliti, yakni kontrol dan eksperimen. Sampel penelitian ini ialah SMP Negeri 3 Banjarmasin dan SMP Negeri 10 Banjarbaru.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi dari instrumen yang dilakukan. Melalui keberadaan instrumen maka didapati bahwa instrumen yang diperlukan, yaitu;

#### **1. Angket**

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017). Terdapat tiga angket yang dikembangkan pada penelitian, yakni;

- a. Angket validasi ahli materi, dengan tujuan untuk memperoleh penilaian kebenaran dari materi pelajaran yang disesuaikan dengan standar kompetensi.



- b. Angket respon peserta didik dengan tujuan memperoleh data tentang penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook maker*.

## 2. Wawancara

Wawancara yang dipraktikkan adalah wawancara tidak terstruktur. Secara praktik peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara secara sistematis (Moleong, 2007). Namun, peneliti meyakini bahwa teknik ini sangat tepat untuk mendapatkan informasi verbal mendalam dari narasumber.

## 3. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk mengetahui tingkat keterampilan berpikir kritis peserta didik. Untuk memperoleh data, maka peneliti melakukan tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest*.

## E. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian didapatkan dengan melakukan uji coba yang diklasifikasikan menjadi dua, yaitu; data berbentuk kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini adalah kritik dan saran yang dikemukakan ahli model, ahli materi, serta peserta didik dikumpulkan dan disajikan untuk merevisi produk berupa bahan ajar *flipbook maker*. Perbaikan produk dijelaskan secara terinci dengan menyajikan langkah perbaikan yang didasarkan pada hasil tahapan uji coba yang dilakukan. Pada tahap perbaikan produk disajikan produk sebelum diperbaiki dan

produk sesudah perbaikan pada tahap revisi yang disertai dengan penjelasan mengenai proses revisi yang dilakukan. Sedangkan data yang berbentuk kuantitatif adalah berisi informasi mengenai kualitas dari model pembelajaran yang diperoleh dari responden melalui pengisian angket dengan *Rating Scale* yang nantinya dilakukan analisis melalui penghitungan dengan statistik deskriptif (Sugiyono, 2007; Sudjana, 2005).

#### 1. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dilakukan untuk membantu penulis dalam menentukan statistik yang digunakan untuk menguji efektivitas produk yang dikembangkan. Pengujian asumsi klasik dimaksudkan oleh peneliti untuk menentukan statistik yang digunakan, apakah menggunakan statistik parametrik ataupun non parametrik. Untuk menentukan menguji efektivitas produk, pengujian asumsi klasik menggunakan pengujian normalitas dan homogenitas data.

#### 2. Pengujian Hipotesis

Pengujian efektivitas produk yang dikembangkan menggunakan uji kesamaan dua rata-rata antara kelompok control, dengan ketentuan sebagai berikut;

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

$\mu_1$  : rata-rata skor kelas eksperimen

$\mu_2$  : rata-rata skor kelas kontrol

Apabila kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Jika uji statistik yang digunakan parametrik maka menggunakan uji – t.

### 3. Uji N-Gain

Dalam mendeskripsikan adanya peningkatan keterampilan interpersonal peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran maka dihitung dengan rumusan *g factor (gain score ternormalisasi)* dengan rumus:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Berdasarkan kategorisasi perolehan nilai N-gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-gain maupun dari nilai N-gain dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-gain diuraikan sebagai berikut;

**Tabel 4.3 Pembagian Skor N-gain**

Niai N-gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,3$	Rendah

Sumber; (Arianto, 2004; Sugiyono, 2007)

Sementara, pembagian kategori perolehan N-gain dalam bentuk (%) dapat mengacu pada gambar tabel di bawah;

**Tabel 4.4 Kategori Tafsiran Efektivitas N-gain**

Niai N-gain	Kategori
$< 40$	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
$> 76$	Efektif

Sumber; (Arikunto, 2002)

## **BAB V**

### **HASIL DAN LUARAN PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berlokasi di Kota Banjarmasin, deskripsi umum situasi sekolah menengah di Banjarmasin, terdapat sejumlah sekolah menengah negeri dan swasta. Di Banjarmasin ditawarkan berbagai program akademik dan kejuruan. Kualitas pendidikan bervariasi dari sekolah ke sekolah, tetapi banyak sekolah menengah di Banjarmasin memiliki reputasi yang baik dan menghasilkan lulusan yang sukses. Satu tantangan yang dihadapi oleh sekolah menengah di Banjarmasin adalah jumlah siswa yang besar. Kota ini memiliki populasi lebih dari 700.000 orang, dan banyak dari penduduk ini memiliki anak usia sekolah. Akibatnya, sekolah menengah di Banjarmasin dapat menjadi penuh sesak, dan guru mungkin harus mengajar kelas besar. Hal ini dapat membuat sulit bagi guru untuk memberikan perhatian individu kepada setiap peserta didik. Tantangan lain yang dihadapi oleh sekolah menengah di Banjarmasin adalah kurangnya sumber daya. Banyak sekolah tidak memiliki cukup ruang kelas, perpustakaan, atau laboratorium sains. Hal ini dapat membatasi peluang belajar yang tersedia bagi peserta didik. Penelitian ini secara khusus dilakukan di dua sekolah yaitu SMP Negeri 3 Banjarmasin dan SMP Negeri 10 Banjarbaru. Berikut gambaran umum kedua lokasi penelitian:

1. SMP Negeri 3 Banjarmasin adalah salah satu sekolah menengah pertama negeri terbaik di Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Sekolah ini didirikan pada tanggal 20 September 1960 dan memiliki NPSN 30304199. SMP Negeri 3 Banjarmasin memiliki 22 rombel dengan jumlah peserta didik sekitar 730 peserta didik. SMP Negeri 3 Banjarmasin merupakan satu sekolah menengah pertama terbaik di Kota Banjarmasin. Sekolah ini memiliki lingkungan belajar yang kondusif dan didukung oleh guru yang profesional. Selain itu, SMP Negeri 3 Banjarmasin juga merupakan sekolah yang terakreditasi A oleh Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN S/M). Ini menunjukkan bahwa sekolah ini telah memenuhi standar mutu pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah.
2. SMP Negeri 10 Banjarbaru adalah sekolah menengah pertama negeri yang terletak di Jalan Sejahtera No. 1 Km. 19.200, Landasan Ulin Barat, Liang Anggang, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan. Sekolah ini didirikan pada tanggal 20 September 1999 dan memiliki NPSN 30304583. SMP Negeri 10 Banjarbaru memiliki 15 rombel dengan jumlah peserta didik sekitar 450 peserta didik. SMPN 10 Banjarbaru berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas kepada peserta didik. Sekolah ini memiliki visi *"Menjadi sekolah menengah pertama yang unggul dalam mutu pendidikan yang berkarakter Islami dan berbudaya Banjar"*.

## **B. Hasil dan Pembahasan Penelitian**

Hasil penelitian ini mendeskripsikan bagaimana 1) pengembangan bahan ajar berupa buku berbasis *flipbook maker*; 2) efektivitas bahan ajar IPS berbasis *flipbook maker* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, bagian ini disajikan menjadi dua subbahasan, yang dipaparkan sebagai berikut:

### **1. Pengembangan Bahan Ajar IPS berbasis *Flipbook Maker***

Pengembangan bahan ajar IPS berbasis *flipbook maker* dimulai dengan tahapan analisis kebutuhan. Hal ini menjadi dasar untuk menentukan arah pengembangan produk yang ideal. Faktual, kondisi objektif keberadaan bahan ajar IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Sederajat didominasi oleh keberadaan buku teks IPS yang didistribusikan secara gratis oleh Kemendikbud. Kondisi pembelajaran IPS pada tahun 2023 memiliki perbedaan kurikulum. Bagi sekolah penggerak, kurikulum yang diterapkan ialah Kurikulum Merdeka (walaupun diketahui bahwa tidak semua jenjang kelas, hanya kelas VII). Selanjutnya, bagi sekolah bukan penggerak maka menggunakan Kurikulum 2013.

Namun demikian, jika ditelaah berdasarkan konten yang dipaparkan maka pendekatan (orientasi) materi tetap mengarah pada konsep ruang. Konsep ruang notabene dipahami sebagai bagian dari disiplin Geografi. Dengan demikian dapat dipahami bahwa secara konseptual tidak ada perbedaan materi antara Kurikulum Merda dan Kurikulum 2013. Hal yang

berbeda ialah bagaimana materi disajikan. Mengacu kepada perbedaan tersebut maka, peneliti melakukan analisis SWOT guna memberikan telaah kritis terhadap kondisi bahan ajar IPS. Berikut ialah paparan hasil analisis SWOT:

Tabel 5.1 Hasil Analisis SWOT Kebutuhan Bahan Ajar IPS

	KEKUATAN (S)	KELEMAHAN (W)
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembelajaran IPS diajarkan secara terpadu dengan mengaitkan materi pada kajian Geografi, Sejarah, Ekonomi, dan Sosiologi.</li> <li>2. Baik Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013 mengedepankan pengembangan materi yang kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik sesuai dengan karakteristik wilayah.</li> <li>3. Karakteristik Kota Banjarmasin yang memiliki keragaman budaya lokal dari masyarakatnya relevan dijadikan fokus pengembangan materi IPS.</li> <li>4. Keterampilan berpikir kritis merupakan satu dari empat keterampilan abad 21.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keterbatasan guru dalam mengembangkan dan memadukan materi IPS dikarenakan latar belakang pendidikan bukan dari Pendidikan IPS.</li> <li>2. Belum adanya bahan ajar tematik yang mengintegrasikan karakteristik wilayah maupun masyarakat sebagai bagian dari materi IPS.</li> </ol>
PELUANG (O)	STRATEGI (SO)	STRATEGI (WO)
Adanya peluang kerjasama dengan <i>stakeholder</i> dalam pengembangan dan penguatan pendidikan IPS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebagaimana misi pembelajaran IPS Powerful maka materi IPS harus dikemas sehingga mampu mengkondisikan pembelajaran yang bermakna, terintegrasi, berbasis nilai, menantang, dan aktif.</li> <li>2. Penyusunan bahan ajar yang kontekstual untuk materi IPS dalam bentuk buku teks penunjang</li> </ol>	Optimalisasi pemanfaatan TIK untuk mengembangkan bahan ajar IPS
ANCAMAN (T)	STRATEGI (ST)	STRATEGI (WT)

Perubahan Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka	Melakukan adaptasi terhadap kemungkinan terjadinya perubahan kurikulum sehingga mengembangkan materi yang umum	Melakukan sosialisasi dan pelatihan untuk pengembangan materi IPS yang relevan dengan kurikulum
--	--	---

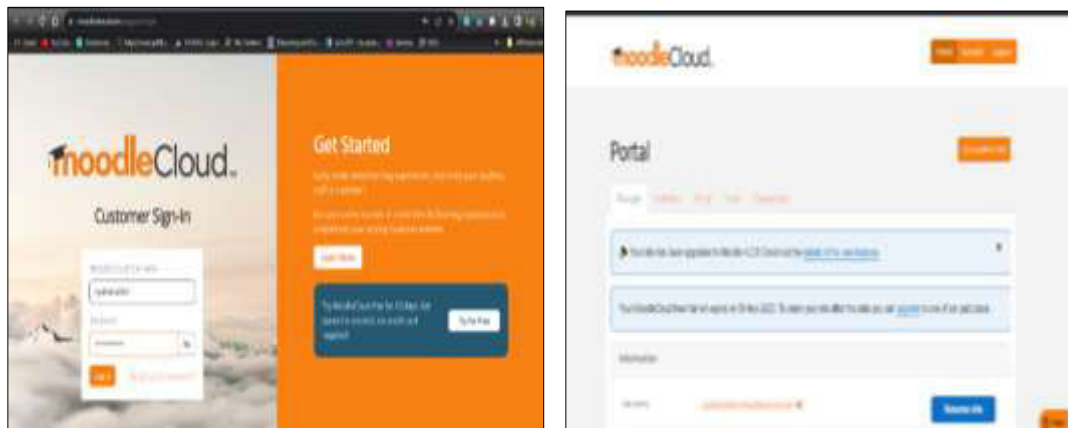
Sumber: Data Diolah Peneliti (2023)

Berdasarkan hasil analisis SWOT di atas, maka disusun pengembangan bahan ajar IPS yang diintegrasikan dalam *Learning Management System* (LMS) Moodle. Moodle adalah platform manajemen sistem pembelajaran (Learning Management System atau LMS) yang open-source, dirancang untuk mendukung pendidik dan instruktur dalam menyelenggarakan pembelajaran online. Dengan Moodle, instruktur dapat membuat ruang kelas virtual di mana mereka dapat mengunggah materi pembelajaran dalam berbagai format, seperti teks, gambar, video, dan dokumen, yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Fitur-fitur lainnya meliputi forum diskusi untuk interaksi siswa dan instruktur, tugas dan ujian online dengan kemungkinan penilaian otomatis, serta alat pelacakan kemajuan siswa. Moodle juga mendukung kolaborasi antar-siswa melalui forum, wiki, dan kegiatan kelompok. Keamanan dan skalabilitas adalah aspek penting dari Moodle, menjadikannya pilihan yang kuat bagi berbagai jenis institusi pendidikan, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Sebagai perangkat lunak open-source, Moodle terus berkembang melalui kontribusi komunitas pengembang di seluruh dunia, dengan banyak plugin dan ekstensi yang tersedia untuk disesuaikan sesuai kebutuhan pengguna. Dengan Moodle, pendidikan dapat



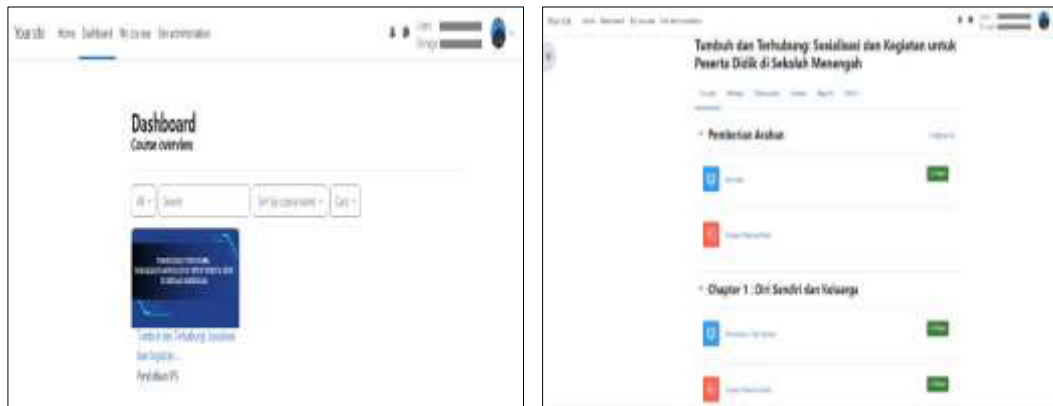
menjadi lebih fleksibel dan dapat diakses secara online, meningkatkan aksesibilitas pendidikan di era digital ini. Berikut tampilan LMS Moodle:

**Gambar 5.1 Tampilan LMS Moodle untuk Pembelajaran *Blended Learning***



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2023)

**Gambar 5.2 Tampilan Isi LMS Moodle**

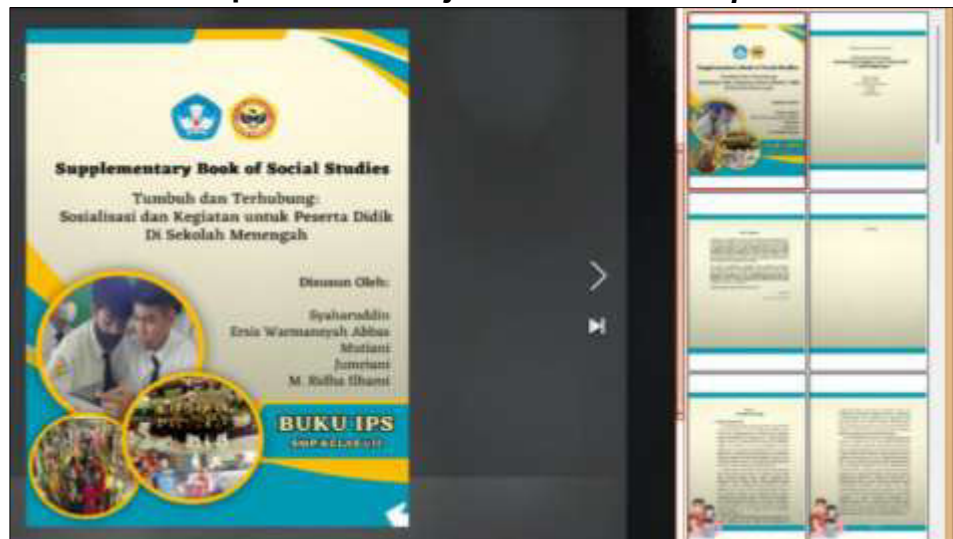


Sumber: Dokumentasi Peneliti (2023)

Untuk mengisi Moodle, maka peneliti memasukkan bahan ajar berupa buku suplemen (penunjang). Bahan ajar dibuat dengan basis *flipbook maker*. *Flipbook maker* adalah perangkat lunak atau aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat buku digital yang meniru efek buku fisik dengan

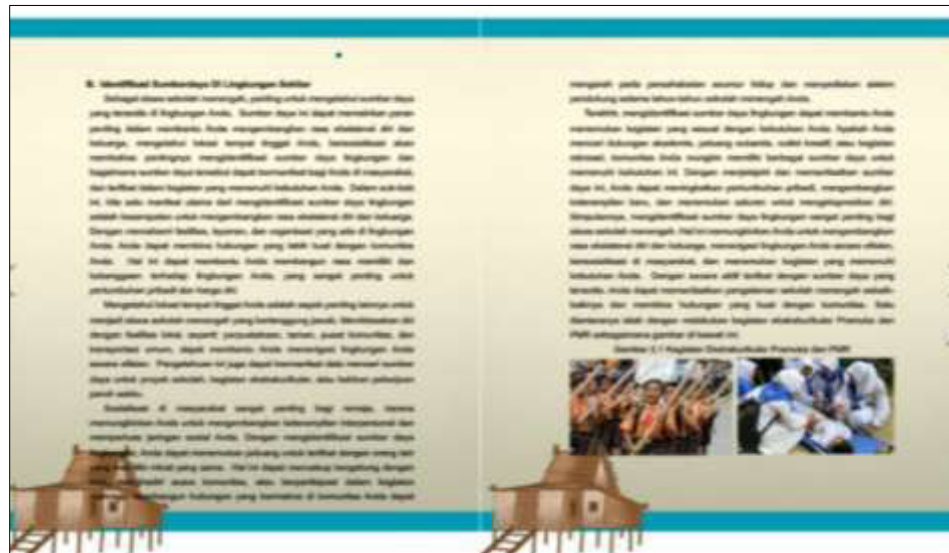
halaman yang dapat diterbalik seperti dalam buku cetak nyata. Dalam *flipbook*, pengguna dapat dengan mudah menggulir atau mengklik halaman untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya dengan animasi flip yang realistis. Selain itu, flipbook maker biasanya menawarkan berbagai fitur tambahan, seperti personalisasi tampilan, elemen interaktif seperti tautan dan media, kemampuan responsif untuk berbagai perangkat, dan opsi distribusi yang memudahkan berbagi flipbook dengan audiens yang lebih luas. Dengan berbagai kemampuannya, flipbook maker digunakan dalam berbagai konteks, termasuk penerbitan digital, pemasaran, pendidikan, dan banyak lagi, untuk menciptakan presentasi visual yang menarik dan interaktif. Berikut tampilan bahan ajar yang dikembangkan:

**Gambar 5.3 Tampilan Bahan Ajar IPS berbasis *Flipbook Maker***



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2023)

**Gambar 5.4 Tampilan Isi Bahan Ajar IPS berbasis *Flipbook Maker***



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2023)

Pembelajaran adalah upaya membelajarkan peserta didik untuk belajar. Kegiatan pembelajaran akan melibatkan peserta didik mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien (Riyanto, 2009). Pembelajaran secara umum dapat diartikan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik (Darsono, 2001). Pembelajaran juga didefinisikan sebagai suatu kegiatan untuk mengorganisasikan atau mengatur lingkungan baik fisik, maupun non fisik sehingga dapat digunakan untuk kegiatan proses belajar. Pembelajaran adalah setiap perubahan perilaku yang relatif permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman. Definisi sebelumnya menyatakan bahwa seorang manusia dapat melihat perubahan terjadi tetapi tidak pembelajaran itu sendiri. Konsep

tersebut adalah teoretis, dan dengan demikian tidak secara langsung dapat diamati.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran terlaksana melalui dua kegiatan terpadu, yakni kegiatan belajar peserta didik dan kegiatan mengajar guru (Sudjana & Rivai, 2010). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas,

perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 1984). Berikut dokumentasi praktik pembelajaran:

**Gambar 5.6 Dokumentasi Praktik Pembelajaran**



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2023)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial (Puskur, 2006). Karakteristik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs sebagai berikut:

- a. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- c. Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner (Puskur, 2006).

Kondisi pembelajaran IPS tidak jauh berbeda dengan bidang yang lainnya yang memiliki muara tujuan yakni diharapkan peserta didik tidak hanya mengetahui tentang materinya saja melainkan mampu untuk mengaplikasikannya ke kehidupan nyata dalam masyarakat luas. Sehingga peserta didik tidak hanya tahu namun juga memahaminya. Dengan memahami pembelajaran IPS dan mampu menerapkannya ke dalam kehidupan sosial diharapkan peserta didik memiliki kemampuan sosialisasi yang baik dengan lingkungan maupun masyarakat disekitarnya. Pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global (Hardini & Puspitasari, 2012).

Tujuan pendidikan IPS diarahkan pada pembentukan sikap dan kepribadian professional serta peningkatan penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional peserta didik. Pencapaian pembelajaran IPS sebagai Implementasi pendidikan IPS dilaksanakan dengan orientasi agar terjadi transfer of values dan bukan semata-mata agar terjadi *transfer of knowledge*. Biasanya cakupan materi mata pelajaran di sekolah disusun berdasarkan struktur materi yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Struktur semacam ini membawa implikasi terhadap proses pembelajaran yang lebih mengutamakan terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu, tujuan pendidikan atau pembelajaran sering terjebak pada peningkatan penguasaan pengetahuan dan keterampilan. Dengan kata lain pembentukan sikap dan kepribadian sebagai tujuan utama pendidikan sering dilupakan atau diabaikan (Pramono, 2013; Mutiani, Supriatna, Wiyanarti, Alfisyah, & Abbas, 2021).

Pembelajaran IPS diajarkan untuk mengembangkan potensi peserta didik peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan

terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Pengajaran disekolah harus merupakan “*a unified coordinated holistic study of men living in societies*” (Hanna, 1962: 63). Menurut faham ini, sifat Negara yang baik akan lebih mudah ditumbuhkan pada peserta didik apabila guru mendidik mereka dengan jalan menempatkannya dalam konteks kebudayaannya daripada memusatkan perhatian pada disiplin ilmu sosial yang terpisah seperti yang dilakukan di universitas. Karena itu pengorganisasian bahannya harus secara ilmiah dan psikologis serta agar program pengajaran mengkorelasikan bahkan harus mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu sosial dalam unit program studi (Somantri, 2001).

Pengajaran IPS di sekolah dimaksudkan juga untuk mempelajari bahan pelajaran yang sifatnya “tertutup” (*closed areas*). Maksudnya ialah bahwa mempelajari bahab pelajaran yang pantang (tabu) untuk dibicarakan, para peserta didik akan memperoleh kesempatan untuk memecahkan konflik intrapersonal maupun antar personal. Bahan pelajaran IPS yang tabu tersebut dapat timbul dari bidang ekonomi, politik, sejarah, sosiologi dan ilmu-ilmu sosial lainnya. Dengan mempelajari hal- hal yang tabu para peserta didik akan memperoleh banyak keuntungan yaitu: 1) dapat mempelajari masalah sosial yang perlu mendapatkan pemecahannya, 2) sifat pengajaran akan mengarah pada prospek kehidupan yang demokratis, 3) dapat belatih berbeda



pendapat, suatu hal penting dalam memperkuat asas demokrasi, 4) bahan yang tabu seringkali sangat dekat kegunaannya dengan kebutuhan pribadi maupun masyarakat (Somantri, 2001).

Penerapannya dalam dunia pendidikan mengenai IPS itu sendiri disesuaikan dengan jenjang atau tingkatannya. Meskipun apa yang dipelajari dalam IPS adalah sama-sama mengenai kehidupan sosial manusia sebagai masyarakat dan juga manusia sebagai pribadi dari anggota masyarakat tersebut. Namun tingkatan yang dipelajari dalam setiap tingkatan tidak sama. Sehingga apa yang dipelajari di SD dan SMP memiliki perbedaan materi (Abbas E. W., Mewawancarakan Pendidikan IPS, 2013). Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah, terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan peserta didik. Sedangkan pada jenjang pendidikan SMP, ruang lingkup kajiannya lebih diperluas dengan melatih daya pikir dan nalar peserta didik.

Penggunaan bahan ajar dengan flipbook maker di mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah cara modern dan interaktif untuk memfasilitasi pembelajaran di bidang ini. Dengan flipbook maker, guru IPS dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami bagi siswa. Berikut adalah deskripsi tentang penggunaan bahan ajar dengan flipbook maker di mata pelajaran IPS:

- a. Menghadirkan Visualisasi yang Menarik: Flipbook maker memungkinkan guru untuk menggabungkan teks, gambar, grafik, dan bahkan video dalam bahan ajar mereka. Ini memungkinkan pembuatan visualisasi yang menarik untuk konsep-konsep kompleks dalam IPS seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi. Misalnya, guru dapat menyertakan peta interaktif, grafik perkembangan populasi, atau klip video sejarah untuk mengilustrasikan konsep-konsep tersebut dengan lebih baik.
- b. Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Flipbook yang interaktif dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Siswa dapat berinteraksi dengan konten, seperti mengklik tautan ke sumber tambahan, menjawab pertanyaan dalam flipbook, atau melihat video pendukung. Ini membantu memecah monotonnya pembelajaran tradisional dan meningkatkan motivasi siswa.
- c. Kemudahan Akses: Flipbook dapat diakses secara digital, sehingga siswa dapat mengaksesnya di berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, atau ponsel pintar. Ini memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, baik di dalam kelas atau di luar kelas.
- d. Pemantauan Kemajuan: Beberapa flipbook maker menyediakan fitur pelacakan yang memungkinkan guru untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan materi. Ini memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan menyesuaikan pengajaran sesuai kebutuhan.

- e. Pembelajaran Mandiri: Dengan flipbook, siswa dapat mempelajari materi di waktu dan tempat yang mereka pilih, memungkinkan pembelajaran mandiri. Ini dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam memahami konsep-konsep IPS.
- f. Kustomisasi: Guru dapat menyesuaikan flipbook dengan gaya pengajaran mereka sendiri, menambahkan catatan, memberikan penjelasan tambahan, atau menyesuaikan tampilan visual sesuai dengan preferensi mereka.

Secara keseluruhan, penggunaan flipbook maker dalam mata pelajaran IPS dapat menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan menarik bagi siswa. Ini membantu mengatasi tantangan dalam memahami konsep abstrak dalam IPS dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran mereka.

## **2. Efektivitas Bahan Ajar IPS berbasis *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis**

Ditinjau berdasarkan uji Normalitas dengan nilai Shapiro-Wilk diatas 0,50 dan dapat didapatkan dari pengujian ke semua data, maka Uji Homogenitas dengan melihat nilai signifikan disetiap pengujian baik posttest maupun pre tes baik di pengujian produk terbatas, maupun pengujian produk dengan nilai signifikan di bawah 0,05. Adapun untuk hasil pengujian di uji terbatas 31 sampel, dipaparkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 5.1 Hasil Pengujian Uji Terbatas Kelas Kontrol**

Kelas Kontrol	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
Nilai Minimal	45	55
Nilai Maksimal	85	94
Nilai Rata-rata	65.77	75.90
Nilai Simpang Baku	11.40	9.52
Nilai Varian	130.05	90.56
Jumlah Sampel	31 Orang	

Sumber: Data Diolah Peneliti (2023)

**Tabel 5.2 Hasil Pengujian Uji Terbatas Kelas Eksperimen**

Kelas Eksperimen	Nilai Pre Test	Nilai Posttest
Nilai Minimal	60	72
Nilai Maksimal	90	96
Nilai Rata-rata	74.93	85.97
Nilai Simpang Baku	8.59	7.18
Nilai Varian	73.79	51.62
Jumlah Sampel	30 orang	

Sumber: Data Diolah Peneliti (2023)

**Tabel 5.3 Hasil Pengujian Pada Uji Luas**

Kelas kontrol	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
Nilai Minimal	45	65
Nilai Maksimal	85	100
Nilai Rata-rata	65.61	85.33
Nilai Simpang Baku	10.23	8.67
Nilai Varian	104.58	75.09
Jumlah Sampel	84 Sample	

Sumber: Data Diolah Peneliti (2023)

**Tabel 5.4 Hasil Pengujian Pada Uji Luas**

Kelas Eksperimen	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
Nilai Minimal	50	74
Nilai Maksimal	90	100
Nilai Rata-rata	70.78	90.32
Nilai Simpang Baku	9.92	5.96
Nilai Varian	98.36	35.50
Jumlah Sampel	87 Sample	

Sumber: Data Diolah Peneliti (2023)

Tabel 5.5 Uji Hipotesis Wilcoxon Pada Kelas Kontrol (31 sampel)

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post_test - Pretest	Negative Ranks	1 <sup>a</sup>	1.00	1.00
	Positive Ranks	30 <sup>b</sup>	16.50	495.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	31		
a. Post_test < Pretest				
b. Post_test > Pretest				
c. Post_test = Pretest				
Test Statistics <sup>a</sup>				
	Post_test - Pretest			
Z	-4.853 <sup>b</sup>			
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000			
a. Wilcoxon Signed Ranks Test				
b. Based on negative ranks.				

Sumber: Data Diolah Peneliti (2023)

Output yang menunjukkan 1 nilai negatif rank antara pretest dan posttest adalah ada 1 perbedaan baik pada nilai N, Mean maupun sum rank, Ini juga menunjukkan adanya pengurangan dari kedua hasil tersebut. Sedangkan 30 dari jumlah sampel menunjukkan positif rank yang berarti terdapat 30 nilai yang menunjukkan perubahan dengan nilai 16.50 di mean rank dan 495 di sum of rank. Untuk dasar pengambilan keputusan di kelas control nilai asump. Sig (2-tailed) menunjukkan 0.000 atau  $< 0.05$  berarti  $H_a$  diterima

Tabel 5.5 Uji Hipotesis Wilcoxon Pada Kelas Eksperimen (30 sampel)

Ranks			
	N	Mean Rank	Sum of Ranks

Post_test - Pretest	Negative Ranks	1 <sup>a</sup>	1.00	1.00
	Positive Ranks	29 <sup>b</sup>	16.00	464.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	30		
a. Post_test < Pretest				
b. Post_test > Pretest				
c. Post_test = Pretest				
<b>Test Statistics<sup>a</sup></b>				
	Post_test - Pretest			
Z	-4.770 <sup>b</sup>			
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000			
a. Wilcoxon Signed Ranks Test				
b. Based on negative ranks.				

Sumber: Data Diolah Peneliti (2023)

Sama seperti kelas kontrol, pengujian pada kelas eksperimen juga menemukan hal yang sama, yaitu 1 nilai di negative rank, dan 29 lainnya di positif rank, dengan nilai mean rank 16 dan sum of rank sebesar 464. Asymp.sig(2-tailed) dibawah 0,05 maka Ha diterima. Sedangkan pada pengujian luas produk kelas kontrol sample seabajak 84 peserta didik, hasilnya dipaparkan sebagai berikut:

**Tabel 5.6 Hasil Uji Luas Pada Kelas Kontrol**

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post_test - Pretest	Negative Ranks	4 <sup>a</sup>	10.38	41.50
	Positive Ranks	80 <sup>b</sup>	44.11	3528.50
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	84		
a. Post_test < Pretest				
b. Post_test > Pretest				

c. Post_test = Pretest nilai negative rank sebesar 4 berarti terdapat 4 sampel yang menunjukkan penurunan sebesar 10.38 untuk di nilai Mean dan secara keseluruhan nilai penurunan yang terjadi adalah 41.50. sedangkan 80 sampel menunjukkan positif rank atau terjadi perubahan dalam peningkatan kemampuan dengan nilai mean sebesar 44.11 dan secara total nilai perubahan/peningkatan sebesar 3.528,50			
<b>Test Statistics<sup>a</sup></b>			
	Post_test - Pretest		
Z	-7.781 <sup>b</sup>		
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000		
a. Wilcoxon Signed Ranks Test			
b. Based on negative ranks.			

Sumber: Data Diolah Peneliti (2023)

Berdasarkan data di atas, maka keberadaan nilai 0.00 berarti  $H_a$  dipengujian dapat diterima. Kemudian, pada paparan hasil pengujian di kelas eksperimen, pengujian membuktikan  $H_a$  dapat pula diterima dengan jumlah sampel 87 di kelas eksperimen maka data disampaikan sebagai berikut:

**Tabel 5.7 Hasil Uji Luas Pada Kelas Kontrol**

<b>Ranks</b>				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post_test - Pretest	Negative Ranks	2 <sup>a</sup>	3.00	6.00
	Positive Ranks	85 <sup>b</sup>	44.96	3822.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	87		
a. Post_test < Pretest				
b. Post_test > Pretest				
Dari pengujian diketahui bahwa 2 sampel menunjukkan nilai 2 sample yang di negative rank atau tidak menunjukkan perubahan dengan nilai mean sebesar 3 dan sum of rank sebesar 6. Sedangkan 85 sample lainnya menunjukkan perubahan yang meningkat dengan nilai mean sebesar 44.96 dan jumlahnya sebesar 3.822				

	Post_test - Pretest			
Z	-8.080 <sup>b</sup>			
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000			
a. Wilcoxon Signed Ranks Test				
b. Based on negative ranks.				

Sumber: Data Diolah Peneliti (2023)

Hubungan antara pentingnya sumber belajar inovatif dan stimulasi berpikir kritis siswa adalah hubungan yang dinamis dan simbiosis. Sumber belajar inovatif, yang mencakup berbagai macam alat digital, platform interaktif, dan metode pengajaran yang tidak konvensional, memainkan peran penting dalam memelihara dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis di kalangan siswa. Berikut adalah penjelasan yang lebih rinci tentang hubungan ini:

Dalam lanskap pendidikan kontemporer, pentingnya sumber belajar inovatif tidak dapat dilebih-lebihkan, karena mereka berfungsi sebagai katalis untuk mendorong dan memperkaya kemampuan berpikir kritis siswa. Berpikir kritis, kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi untuk membuat keputusan yang tepat dan memecahkan masalah yang kompleks, dianggap sebagai landasan pendidikan abad ke-21. Sumber belajar inovatif berfungsi sebagai sarana yang kuat untuk menstimulasi berpikir kritis dengan menawarkan keunggulan utama berikut:

a. Keterlibatan dan Pembelajaran Aktif: Sumber belajar inovatif sering dirancang agar interaktif, imersif, dan menarik. Mereka mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, mengajukan



pertanyaan, mengeksplorasi konsep, dan bereksperimen dengan ide-ide. Keterlibatan aktif ini merupakan bagian integral dari pengembangan berpikir kritis, karena menantang siswa untuk berpikir di luar permukaan dan mencari pemahaman yang lebih dalam.

- b. Perspektif yang Beragam: Banyak sumber belajar inovatif menyediakan akses ke berbagai macam konten dan perspektif. Melalui konten multimedia, simulasi, dan pengalaman virtual, siswa dihadapkan pada berbagai sudut pandang, budaya, dan konteks. Paparan ini mendorong berpikir kritis dengan mengharuskan siswa untuk membandingkan, membedakan, dan mengevaluasi secara kritis berbagai sudut pandang dan pendekatan.
- c. Peluang Pemecahan Masalah: Sumber inovatif sering menyajikan skenario dan masalah dunia nyata untuk ditangani siswa. Latihan pemecahan masalah ini mendorong siswa untuk menerapkan keterampilan berpikir kritis mereka untuk menganalisis masalah kompleks, mengidentifikasi solusi potensial, dan menilai konsekuensi dari berbagai pilihan.
- d. Umpan Balik dan Penilaian Seketika: Platform pembelajaran digital dapat menawarkan umpan balik langsung pada kuis, tugas, dan penilaian. Lingkaran umpan balik ini berharga untuk pengembangan berpikir kritis, karena memungkinkan siswa untuk merefleksikan proses berpikir mereka dan memperbaiki keterampilan penalaran mereka berdasarkan umpan balik yang mereka terima.

- e. Kustomisasi dan Adaptasi: Sumber belajar inovatif dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan kemampuan individu. Kemampuan beradaptasi ini memastikan bahwa siswa ditantang dengan tepat, mendorong pengembangan berpikir kritis sesuai kecepatan dan tingkat mereka sendiri.
- f. Kolaborasi dan Diskusi: Banyak sumber inovatif memfasilitasi kolaborasi di antara siswa melalui forum online, proyek kelompok, dan diskusi sejawat. Terlibat dalam dialog dengan teman sebaya mendorong berpikir kritis dengan mengharuskan siswa untuk mengartikulasikan dan mempertahankan ide mereka sambil mempertimbangkan sudut pandang alternatif.
- g. Penerapan di Dunia Nyata: Sumber belajar inovatif sering menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dengan menawarkan peluang untuk penerapan pengetahuan dan keterampilan di dunia nyata. Dimensi praktis pembelajaran ini memperkuat berpikir kritis saat siswa bergulat dengan tantangan otentik dan membuat keputusan dengan konsekuensi nyata.

Jika kemampuan berpikir kreatif bersifat divergen, maka kemampuan berpikir kritis lebih bersifat konvergen. Kemampuan ini menghasilkan siswa yang memiliki kemampuan menemukan jawaban yang tepat dari suatu masalah yang dipertanyakan kepada siswa. Kemampuan berpikir kritis dari siswa dapat diketahui dengan memberikan pertanyaan kepada siswa dan meminta siswa menjawab pertanyaan tersebut. Pertanyaan yang diajukan adalah pertanyaan yang memungkinkan siswa menstimulasikan pengetahuan

yang oleh dimiliki untuk membangun pengetahuan baru. Setiono (2007) menyatakan bahwa mengembangkan kemampuan berpikir kritis merupakan kegiatan mengintegrasikan pengembangan beberapa kemampuan seperti pengamatan (observasi), analisis, penalaran, penilaian, pengambilan keputusan, dan persuasi. Mengembangkan kemampuan ini akan menghasilkan kemampuan mengatasi masalah-masalah dengan hasil yang memuaskan.

Berpikir kritis merupakan kemampuan yang perlu diasah terus menerus. Semakin sering melatih siswa berpikir kritis maka akan semakin tajam pula kemampuan berpikir kritis siswa. Kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan baik merupakan kegiatan yang mengasah kemampuan siswa berpikir tingkat tinggi. Hal ini dapat dilakukan dengan membiasakan siswa menghadapi masalah dengan memberikan pertanyaan dan permasalahan yang mengarahkan siswa untuk berpikir kritis. Pada awalnya mungkin siswa akan ketakutan dan tidak memiliki keberanian menyampaikan jawabannya. Hal ini cukup wajar karena sebagian besar kegiatan pembelajaran belum mengarah pada pembelajaran berpikir kritis.

Resnick dan Gokhale menyarankan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan model diskusi kelompok kecil juga dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Sudaryanto, 2007). Siswa yang tergabung dalam kelompok kecil akan mendapat kesempatan mengklarifikasi

pemahamannya dan mengevaluasi pemahaman siswa lain, mengobservasi strategi berpikir dari orang lain untuk dijadikan panutan, membantu siswa lain yang kurang untuk membangun pemahaman, meningkatkan motivasi, serta membentuk sikap yang diperlukan seperti menerima kritik dan menyampaikan kritik dengan cara yang santun. Berbagai macam alat mengukur kemampuan berpikir kritis telah dikembangkan oleh ahli.

Pengetahuan baru yang diperoleh siswa diharapkan dapat dimanfaatkan siswa untuk lebih mendalami materi pelajaran yang dipelajari di sekolah dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Salim (2002: 1190) menyebutkan pengertian prestasi adalah hasil yang diperoleh dari sesuatu yang dilakukan, sedangkan prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan keterampilan terhadap mata pelajaran yang dibuktikan melalui hasil tes. Prestasi belajar menggambarkan hasil penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari yang dapat dilihat dari aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Menurut Mulyasa (2005: 190) prestasi belajar merupakan hasil interaksi berbagai faktor.

Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar dapat digolongkan menjadi empat yaitu bahan atau materi yang dipelajari, lingkungan, faktor instrumental, dan kondisi siswa. Faktor tersebut akan memberikan kontribusi tertentu terhadap prestasi belajar. Berdasarkan pengertian di atas disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang didapatkan dari pembelajaran yang mengarah pada proses kognitif dan merupakan hasil interaksi dari beberapa

faktor antara lain bahan atau materi yang dipelajari, lingkungan, faktor instrumental, dan kondisi siswa.

Krathwohl dan Anderson (2001) menjelaskan bahwa prestasi belajar siswa dapat tercermin dalam dimensi proses kognitif siswa. Dimensi proses kognitif ini meliputi enam tingkatan Taksonomi Bloom yang telah direvisi, yakni: mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Lebih lanjut Krathwohl dan Anderson (2001:66-88) memberikan penjelasan dari dimensi proses kognitif, yakni: 1. Mengingat Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*).

Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*). Mengenali berkaitan dengan mengetahui pengetahuan masa lampau yang berkaitan dengan hal yang konkret, misalnya tanggal lahir, alamat rumah, dan usia, sedangkan memanggil kembali (*recalling*) adalah proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat. 2. Memahami/mengerti Memahami/mengerti

berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi.

Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu. Mengklasifikasikan berawal dari suatu contoh atau informasi yang spesifik kemudian ditemukan konsep dan prinsip umumnya. Membandingkan merujuk pada identifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih obyek, kejadian, ide, permasalahan, atau situasi. Membandingkan berkaitan dengan proses kognitif menemukan satu persatu ciri-ciri dari obyek yang diperbandingkan. 3. Menerapkan Menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*).

Menerapkan meliputi kegiatan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*). Menjalankan prosedur merupakan proses kognitif siswa dalam menyelesaikan masalah dan melaksanakan percobaan di mana siswa sudah mengetahui informasi tersebut dan mampu menetapkan dengan pasti prosedur apa saja yang harus dilakukan. Jika siswa tidak mengetahui prosedur yang harus dilaksanakan dalam menyelesaikan permasalahan maka siswa diperbolehkan melakukan modifikasi dari prosedur

baku yang sudah ditetapkan. Mengimplementasikan muncul apabila siswa memilih dan menggunakan prosedur untuk hal-hal yang belum diketahui atau masih asing. Karena siswa masih merasa asing dengan hal ini maka siswa perlu mengenali dan memahami permasalahan terlebih dahulu kemudian baru menetapkan prosedur yang tepat untuk menyelesaikan masalah.

Mengimplementasikan berkaitan erat dengan dimensi proses kognitif yang lain yaitu mengerti dan menciptakan. Menerapkan merupakan proses yang kontinu, dimulai dari siswa menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur baku/standar yang sudah diketahui. Kegiatan ini berjalan teratur sehingga siswa benar mampu melaksanakan prosedur ini dengan mudah, kemudian berlanjut pada munculnya permasalahan baru yang asing bagi siswa, sehingga siswa dituntut untuk mengenal dengan baik permasalahan tersebut dan memilih prosedur yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan. 4. Menganalisis Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiaptiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah.

Berbagai mata pelajaran menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. Tuntutan terhadap siswa untuk memiliki kemampuan menganalisis sering kali cenderung lebih penting daripada

dimensi proses kognitif yang lain seperti mengevaluasi dan menciptakan. Kegiatan pembelajaran sebagian besar mengarahkan siswa untuk mampu membedakan fakta dan pendapat, menghasilkan kesimpulan dari suatu informasi pendukung. Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut (*attributing*) dan mengorganisasikan (*organizing*). Memberi atribut akan muncul apabila siswa menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Kegiatan mengarahkan siswa pada informasi asal mula dan alasan suatu hal ditemukan dan diciptakan.

Mengorganisasikan menunjukkan identifikasi unsurunsur hasil komunikasi atau situasi dan mencoba mengenali bagaimana unsurunsur ini dapat menghasilkan hubungan yang baik. Mengorganisasikan memungkinkan siswa membangun hubungan yang sistematis dan koheren dari potongan informasi yang diberikan. Hal pertama yang harus dilakukan oleh siswa adalah mengidentifikasi unsur yang paling penting dan relevan dengan permasalahan, kemudian melanjutkan dengan membangun hubungan yang sesuai dari informasi yang telah diberikan. 5. Mengevaluasi Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada.

Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula ditentukan sendiri oleh siswa. Standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan



sendiri oleh siswa. Perlu diketahui bahwa tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Perbedaan antara penilaian yang dilakukan siswa dengan penilaian yang merupakan evaluasi adalah pada standar dan kriteria yang dibuat oleh siswa. Jika standar atau kriteria yang dibuat mengarah pada keefektifitasan hasil yang didapatkan dibandingkan dengan perencanaan dan keefektifan prosedur yang digunakan maka apa yang dilakukan siswa merupakan kegiatan evaluasi. Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk.

Dikaitkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis. Siswa melakukan penilaian dengan melihat sisi negatif dan positif dari suatu hal, kemudian melakukan penilaian menggunakan standar ini. Menciptakan Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur secara bersama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan sangat berkaitan erat dengan pengalaman

belajar siswa pada pertemuan sebelumnya. Meskipun menciptakan mengarah pada proses berpikir kreatif,

Namun tidak secara total berpengaruh pada kemampuan siswa untuk menciptakan. Menciptakan di sini mengarahkan siswa untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh semua siswa. Perbedaan menciptakan ini dengan dimensi berpikir kognitif lainnya adalah pada dimensi yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis siswa bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru. Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (*generating*) dan memproduksi (*producing*).

Menggeneralisasikan merupakan kegiatan merepresentasikan permasalahan dan penemuan alternatif hipotesis yang diperlukan. Menggeneralisasikan ini berkaitan dengan berpikir divergen yang merupakan inti dari berpikir kreatif. Memproduksi mengarah pada perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Memproduksi berkaitan erat dengan dimensi pengetahuan yang lain yaitu pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognisi. Prestasi belajar masing-masing siswa tidak sama, meskipun siswa tersebut berada dalam kelas dengan guru pengajar yang sama, dan mendengarkan materi yang sama pula.

### C. Luaran Penelitian

Sebagaimana panduan Program Dosen Wajib Meneliti 2023, luaran penelitian utama (Klaster 1) mengacu pada lima luaran penelitian. Namun demikian, penelitian ini menyiapkan beberapa luaran penelitian dipaparkan sebagai berikut:

**Tabel 5.11 Luaran Penelitian**

No	Item	Keterangan
1	Publikasi internasional bereputasi scopus (minimal Q4) atau WOS	Judul Artikel " <i>Entrepreneurial Outcomes Based on Social Capital in Informal Sector Entrepreneurs in Indonesia</i> " yang dimuat di <b>Entrepreneurial Business and Economics Review</b> dengan status <b>accepted</b>
2	Publikasi Jurnal Nasional Terakreditasi	Submitted di The Innovation of Social Studies Journal (ISSJ), sebagai Jurnal Nasional Terakreditasi Sinta 4 dengan status " <b>Published</b> ". Adapun judul artikel " <i>Application of Blended Learning as An Innovative Social Sciences Learning Innovation Effort After The Covid-19 Pandemic</i> ".
3	Buku ber-ISBN	Judul buku " <i>Supplementary book of social studies: tumbuh dan berkembang sosialisasi dan kegiatan untuk peserta didik di sekolah menengah</i> " ISBN: 978-623-09-6606-4 (dokumen buku dilampirkan)
5	Video Kegiatan	Video penelitian diupload pada kanal youtube Prodi Pendidikan IPS FKIP ULM dengan link " <a href="https://youtube.com/watch?v=PvT42gC7njU&amp;feature=shared">https://youtube.com/watch?v=PvT42gC7njU&amp;feature=shared</a> "
6	Poster Hasil Penelitian	Dilampirkan
7	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Dilampirkan

## **BAB VI**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Penggunaan bahan ajar dengan flipbook maker dalam mata pelajaran IPS memiliki kaitan erat dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam konteks ini, flipbook maker memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan lebih menarik dan interaktif melalui visualisasi yang kaya akan gambar, grafik, dan video, yang membantu siswa memahami konsep abstrak dalam IPS. Selain itu, dengan memasukkan tugas analisis, pertanyaan reflektif, atau latihan pemecahan masalah dalam flipbook, siswa didorong untuk berpikir analitis, mengidentifikasi pola, dan menarik kesimpulan dari informasi yang mereka hadapi.

Kemampuan berpikir kritis juga terasah melalui pengembangan kemampuan siswa dalam mengkaji dan mengevaluasi sumber informasi yang disertakan dalam flipbook. Siswa juga belajar menyusun argumen yang terstruktur dengan baik dan memahami perbandingan serta kontras antara berbagai konsep atau sudut pandang yang disajikan dalam materi. Selain itu, penggunaan flipbook memungkinkan pembelajaran mandiri, yang mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemandirian siswa dalam menggali pemahaman tentang topik-topik IPS yang menantang. Dengan demikian, penggunaan flipbook maker bukan hanya memfasilitasi transfer pengetahuan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang sangat penting dalam menghadapi masalah

yang kompleks di dalam mata pelajaran IPS dan dalam kehidupan sehari-hari mereka

Dalam mengintegrasikan flipbook maker dalam mata pelajaran IPS, ada beberapa saran yang dapat diterapkan untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif. Pertama, guru perlu merencanakan materi dengan cermat, memastikan bahwa konten yang akan disajikan sesuai dengan kurikulum IPS dan terstruktur dengan baik. Selanjutnya, manfaatkan kemampuan flipbook untuk visualisasi dengan menggabungkan gambar, grafik, dan video yang mendukung pemahaman konsep-konsep yang kompleks dalam mata pelajaran ini. Aktivitas interaktif seperti pertanyaan, tugas, atau latihan pemecahan masalah sebaiknya disertakan dalam flipbook untuk mendorong partisipasi siswa dan memacu pemikiran kritis mereka. Selain itu, flipbook dapat menjadi basis untuk diskusi kelas yang mendalam, memungkinkan siswa berbagi pandangan mereka tentang materi dan berlatih berpikir kritis. Penekanan pada pemikiran kritis terhadap sumber juga penting, dengan mengajarkan siswa cara mengevaluasi keandalan dan relevansi sumber informasi dalam konteks studi IPS. Dengan penerapan saran ini, penggunaan flipbook maker dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih berinteraksi, mendalam, dan berfokus pada kemampuan berpikir kritis siswa

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, E. W. (2014). *Mewacanakan Pendidikan IPS*. Bandung: FKIP UNLAM Press.
- Abbas, E. W. (2018). *Penguatan Pendidikan IPS Di Tengah Isu-Isu Global*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS.
- Alammery, A., Sheard, J., & Carbone, A. (2014). Blended learning in higher education: Three different design approaches. *Australasian Journal of Educational Technology*, 30(4).
- Arianto, A. (2004). *Statistik Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aspden, L., & Helm, P. (2004). Making the connection in a blended learning environment. *Educational Media International*, 41(3), 245-252.
- Athaya, H., Nadir, R. D., Indra Sensuse, D., Kautsarina, K., & Suryono, R. R. (2021). Moodle Implementation for E-Learning: A Systematic Review. *In 6th International Conference on Sustainable Information Engineering and Technology 2021*, (pp. 106-112).
- Banks, J. A. (1990). *Teaching Strategies for The Social Studies: Inquiry, Valuing, and Decision Making. Fourth Edition*. New York: Longman.
- Bowyer, J., & Chambers, L. (2017). Evaluating blended learning: Bringing the elements together. *Research Matters: A Cambridge Assessment Publication*, 23(1), 17-26.
- Bradley, V. M. (2021). Learning Management System (LMS) use with online instruction. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 4(1), 68-92.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ennis, R. (1997). Incorporating critical thinking in the curriculum: An introduction to some basic issues. *Inquiry: Critical Thinking across the disciplines*, 16(3), 1-9.
- Gall, M. D., P, J., Gall, d. W., & Borg, R. (2003). *Educational Research: An Introduction (Seventh Edition)*. United State of America: Allyn and Bacon.
- Gogan, M. L., Sirbu, R., & Draghici, A. (2015). Aspects concerning the use of the Moodle platform—case study. *Procedia Technology*, 19, , 1142-1148.
- Greenlaw, S. A., & DeLoach, S. B. (2003). Teaching critical thinking with electronic discussion. *The Journal of Economic Education*, 34(1), 36-52.

- Huang, C. C., Wang, Y. M., Wu, T. W., & Wang, P. A. (2013). An empirical analysis of the antecedents and performance consequences of using the moodle platform. *International Journal of Information and Education Technology*, 3(2).
- Kasim, N. N., & Khalid, F. (2016). Choosing the right learning management system (LMS) for the higher education institution context: A systematic review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(6).
- Lai, E. R. (2011). Critical thinking: A literature review. *Pearson's Research Reports*, 6(1), 40-41.
- Laurillard, D. (2005). *E-learning in higher education*. Routledge.
- Martín-Blas, T., & Serrano-Fernández, A. (2009). The role of new technologies in the learning process: Moodle as a teaching tool in Physics. *Computers & Education*, 52(1), 35-44.
- Moleong, J. L. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Rosdakarya.
- Moore, T. (2013). Critical thinking: Seven definitions in search of a concept. *Studies in Higher Education*, 38(4), 506-522.
- Mutiani, M., Supriatna, N., Abbas, E. W., Rini, T. P., & Subiyakto, B. (2021). Technological, Pedagogical, Content Knowledge (TPACK): A Discursions in Learning Innovation on Social Studies. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 135-142.
- Mutiani, M., Supriatna, N., Wiyanarti, E., Alfisyah, A., & Abbas, E. W. (2021). Kuhnian's Paradigmatic Analysis Method As a Solution of Abstract Thinking Difficulties in Social Studies. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1653-1662.
- NCSS. (1994). *Curriculum Standard for Social Studies*. Washington: National Commission on Social Studies in the School.
- Oproiu, G. C. (2015). A study about using e-learning platform (Moodle) in university teaching process. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 180, 426-432.
- Popil, I. (2011). Promotion of critical thinking by using case studies as teaching method. *Nurse education today*, 31(2), 204-207.
- Priadi, M. A., Riyanda, A. R., & Purwanti, D. (2021). Pengaruh Model Guided Discovery Learning Berbasis E-Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora* 5(1), 85–97.
- Roth, M. S. (2010). Beyond critical thinking. *The Chronicle of Higher Education*, 3.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saritepeci, M., & Cakir, H. (2015). The effect of blended learning environments on student's academic achievement and student engagement: a study

- on social studies course. *Egitim Ve Bilim-Education and Science*, 40(177).
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Simanullang, N. H., & Rajagukguk, J. (2020). Learning Management System (LMS) based on moodle to improve students learning activity. *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1462, No. 1, p. 012067). IOP Publishing.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2007). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardan, D. (2014). *Pendidikan IPS: Perspektif Filosofi, Kurikulum, dan Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Syahrudin, & Mutiani. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS; Konsep dan Aplikasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM.
- Tabak, S., & Yaylak, E. (2020). The place of root values in social studies textbook. *International Journal of Eurasian Education and Culture*, 8, 1-51.
- Tham, C. M., & Werner, J. M. (2005). Designing and evaluating e-learning in higher education: A review and recommendations. *Journal of leadership & organizational studies*, 11(2), 15-25.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wong, L., Tatnall, A., & Burgess, S. (2014). A framework for investigating blended learning effectiveness. *Education+ Training*.
- Zevin, J. (2011). *Social Studies for The Twenty-First Century: Method and Materials for Teaching in Middle and Secondary Schools, Third Edition*. New York & London: Routledge Taylor & Francis Group.



# LAMPIRAN

# Entrepreneurial Outcomes Based on Social Capital in Informal Sector Entrepreneurs in Indonesia

Syahrudin, Mutiani, Ismi Rajiani, Muhammad Rezky Noor Handy, Ersis Warmansyah Abbas, Raihanah Sari

## ABSTRACT

**Objective:** One problem in business development in the informal sector is startup capital. In addition, the uncertainty of income certainly interferes with business development. Limitations cause this difficulty in fulfilling access to capital. Entrepreneurship in the informal sector can be done by developing Small, Micro, and Medium Enterprises (MSMEs) using community culture to overcome these problems. For people in the Asian region, which is dominated by collectivism, social capital is seen as a form of cooperation between communities. This study departs from the gap that social capital emerges from social structures (and networks) and provides competitive advantages for some individuals or groups, entrepreneurs. Therefore, this study aims to analyze the existence of social capital as a system of attachment to entrepreneurs, especially in informal sector entrepreneurs.

**Research Design & Methods:** Qualitative methods were used to investigate informants with a triangulation process to validate the accuracy of the results.

**Findings:** The study results describe that social capital in the community can help reduce the need for equity in running a business amidst the difficulty of MSMEs obtaining business capital. At the same time, in the context of the outcome of informal sector business activities, the entrepreneur's social capital has implications for the viability of business startups.

**Implications & Recommendations:** This research must be developed further, especially for the scale of business, number of informants, social class of informants, education level, and expansion of research locations so they can be implemented in developing MSMEs in developing countries.

**Contribution & Value Added:** Most research in this area comes from English-speaking countries. The current study provides additional evidence regarding entrepreneurial tendencies that are influenced by non-material elements of capital such as social capital. This is the strength of the informal economic sector of society in the Asian region which is dominated by collectivism. Social dal is seen as a form of cooperation between communities.

**Article type:** research article

**Keywords:** entrepreneurship; informal sector; social capital; msme; cooperation

**JEL codes:** xxx, xxx (1-3 JEL codes)

Received: XX February 202X

Revised: XX April 202X

Accepted:

## Suggested citation:

xxx, x., & xxx, x. (202X). xxx title.

## INTRODUCTION

The popularity of informal sector entrepreneurs has become a hot topic in economic research. However, its existence is still known as the "gray economy. The informal sector of the economy in Indonesia can increase MSME credit growth in 2021 (Siregar et al., 2021) so that it will contribute to the improvement of the real sector of the MSME business world by 5.24% (Indonesia Economic Report 2021, [https://www.bi.go.id/id/publikasi/laporan/Pages/LPI\\_2021.aspx](https://www.bi.go.id/id/publikasi/laporan/Pages/LPI_2021.aspx)). Regardless of the data presented, it means that informal sector entrepreneurs have contributed to providing job opportunities

for more than 28 million people in Indonesia in the last three years. Furthermore, the flexibility of the informal sector is reflected in its ability to accommodate those working in the formal sector to create additional income avenues, known as "sideways" in Indonesia (Hutapea, 2022; Putro, Hadi, Rajiani, & Abbas, 2022). As a result, the relevance of the informal sector to the growth and development of the country's economy must be a concern for policymakers (Aidara, Md Nasir, Al Mamun, & Che Nawi, 2022; Kebede, 2018).

Although the contribution of informal sector entrepreneurs affects the economic growth of the Indonesian state, there are still various challenges from limited access to adequate resources (human and financial), technology, and market information needed for growth and survival (Munawaroh, 2021; Pramono, Sondakh, Bernarto, Juliana, & Purwanto, 2021). Moreover, there appears to be no development agenda for the informal sector in most Asian countries (Doan & Chang, 2022). As a result of these challenges, most businesses in the informal sector experience instability and cannot survive for more than five years (Mushayavanhu & Simuka, 2022). However, business owners in the informal sector seem unable to create, expand, and utilize their wealth of social capital to ensure improved business performance and growth (Beilmann, Kööts-Ausmees, & Realo, 2018). Research has shown that the amount of social capital rooted in trust, societal norms, and the personal network of entrepreneurs is critical for efficient business performance, has not been correctly conceptualized in Indonesian business literature (Hutapea, 2022; Lukiyanto & Wijayaningtyas, 2020).

Social capital is connections where entrepreneurs can acquire tangible and intangible assets needed for business performance (Saz-Gil, Bretos, & Díaz-Foncea, 2021). Resources accessed by informal entrepreneurs through personal networks and social connections enable them to identify business opportunities and mobilize human and financial resources (Aidara et al., 2022; Sukawati, Riana, Rajiani, & Abbas, 2020). As stated, business operations in the informal sector tend to be influenced by external and internal social capital. External social capital allows credit support from creditors, supply of valid market information, and referrals from loyal customers, while internal social capital allows support from family,

Various studies investigated the relationship between social capital and organizational performance (Doh & Zolnik, 2011; Guðmundsson & Mikiewicz, 2012; Kurdi & Handika, 2021; Kwon, Heflin, & Ruef, 2013), in addition to a meta-analytic review of 59 studies by Stam et al. (2014) on the effect of entrepreneur's social capital on the performance of small firms. However, most research on social capital and corporate performance has focused on developed economies such as Europe and North America (Akintimehin et al., 2019). Based on the search for several literature studies, it was revealed that dismantling the relationship between the social capital of entrepreneurs and small-scale business development has not been explored in Indonesia (Bauernschuster, Falck, & Heblich, 2010; Primadona & Emrizal, 2022).

The study investigated the existence of social capital resources in the entrepreneurial outcomes of the informal sector in Indonesia. Researchers in this field need to investigate the relative contribution of social capital, particularly to the characteristics of a country's collectivist culture. Where culture is intended to provide performance strengthening for togetherness between communities, through his exploration of social capital, he has opened a new narrative for small business success and corroborated other findings in the literature that social capital affects small business success at an essential stage. Thus, this study aims to analyze the existence of social capital as a system of attachment to entrepreneurs, especially to entrepreneurs in the informal sector.

## LITERATURE REVIEW

### Entrepreneurship and Social Capital

The concept of social capital explains many economic and social phenomena. A deeper analysis of the roots of the concept of social capital was put forward by Bourdieu (1986), Coleman (1993, 1995), and Fukuyama (1995) (Kebede, 2018). All three positions social capital to study the factors that influence the creation of mutual trust, ensuring adequate policy and institutional development (Fine, 2001;

Guðmundsson & Mikiewicz, 2012). However, other factors emerged, such as social networks and norms. However, later, it was analyzed that the individual's social resources resulted from the number of relationships in which the subject was involved in social contact. This is considered a new finding in the concept of social capital. Then in the last two decades, economists such as Dasgupta (2000) and Ostrom (2000) began to integrate the concept of social capital into their analysis. So it can be interpreted that social capital seems to be more readily accepted among economists who study local economic development (Akintimehin et al., 2019).

Different conceptualizations of social capital by various disciplines cause researchers to provide an affirmation of the definition of social capital (Olamide & Ogbechie, 2021). This is because the concept of social capital, in terms of its definition, can change according to its understanding and context (e.g., interpersonal norms or beliefs), where it comes from (social networks or structures), and where it operates (individual or social level) (Kurdi & Handika, 2021; Nurbaiti & Chotib, 2020). Social capital can be considered equivalent to interpersonal or network capital (network approach to social capital) when it originates from individuals' place in the network. In contrast, social capital originates from the individual's place in the (sociological) social structure (Beilmann et al., 2018). In this study, social capital emerges from social structures (and networks) and provides a competitive advantage for some individuals, groups, and entrepreneurs. In this sense, although social capital differs from human and financial capital, it can be accumulated and generate returns analogous to human or financial capital (Beilmann et al., 2018; Suebvises, 2018).

Human capital has received much attention because of its possible influence on developing entrepreneurial capabilities and opportunities (Kim & Aldrich, 2005). However, the evidence for a positive relationship between education and entrepreneurship is not very clear and appears to differ across countries (Qiao & Li, 2022). One of them described how in the United States, higher educational attainment increases the likelihood of becoming an entrepreneur (Doh & Zolnik, 2011; Westlund & Bolton, 2003). However, this is not in line with the UK and Canada, where higher educational attainment does not guarantee the possibility of developing entrepreneurs (Kwon et al., 2013). Based on the results of research, it was stated that employers tend to be more educated than employees who receive regular monthly wages and salaries (Bauernschuster et al., 2010; Gedajlovic, Honig, Moore, Payne, & Wright, 2013). This is because intellectual and emotional skills are needed, and this process is forged during education. The multifaceted effect of human capital on entrepreneurship thus requires more attention and its relationship to the main factor, namely social capital (Fine, 2001; Iturrioz-Landart, Aragón-Amonarriz, & Cabrera-Suárez, 2022).

On the other hand, the importance of financial capital is positioned as product-driving capital. So that the existence of human capital (in the context of social capital) and financial capital cannot be separated one by one (Kebede, 2018; Kwon et al., 2013); this is because intellectual and emotional skills are needed, where this process is forged during education. The multifaceted effect of human capital on entrepreneurship thus requires more attention and its relationship to the main factor, namely social capital (Fine, 2001; Iturrioz-Landart et al., 2022). On the other hand, the importance of financial capital is positioned as product-driving capital. So that the existence of human capital (in the context of social capital) and financial capital cannot be separated one by one (Kebede, 2018; Kwon et al., 2013); this is because intellectual and emotional skills are needed, where this process is forged during education. The multifaceted effect of human capital on entrepreneurship thus requires more attention and its relationship to the main factor, namely social capital (Fine, 2001; Iturrioz-Landart et al., 2022).

When viewed by social capital, entrepreneurial productivity helps overcome losses by channeling information and trust. For entrepreneurs, information is important because, among other things, it reveals opportunities and reduces market uncertainty (Roxas & Azmat, 2014). In addition, trust is vital in relationships with customers and suppliers. In the same way, social capital can help overcome difficulties, for example, through the provision of bank financing (Hidalgo, Monticelli, & Vargas Bortolaso, 2021; Ofogbe et al., 2021). As a result, entrepreneurs can benefit from social capital to gain profits and overcome losses. Different approaches to social capital thus highlight their similarities and differences concerning other forms of capital – financial and human.

### Informal Sector Entrepreneurs

Entrepreneurs can operate entirely in the informal economy or carry part of the transactions off the books. Entrepreneurial business ventures that trade outside the books are a by-product of the formal work of informal entrepreneurs or derived from hobbies or interests (Musara & Nieuwenhuizen, 2020). This activity is then presented by Stebbins (2004) as a tough leisure time, which is intended as systematic teaching of amateur, hobby, or voluntary activities that earn profits to improve the welfare of the community (Kebede, 2018). When informal entrepreneurial ventures are established in a country, they indirectly lead to two large groups, as for the two groups, namely serial users of informal trading practices and those whose companies are in transition to legitimacy. Legitimacy is not a one-time event but a journey or transition, similar to entrepreneurship (Akintimehin et al., 2019; Kebede, 2018).

Then turning to the characteristics of informal entrepreneurs, the widespread assumption is that they are grouped according to the low-income population. This is reinforced by the findings of a survey conducted by William (2009b) that in the lowest quartile of surveyed households in terms of gross household income, in Europe found 34% informal entrepreneurs in the UK, 35% in Ukraine, and 30% in Russia (C. C. Williams, 2009a). However, this does not mean that informal entrepreneurs are more likely to come from lower than higher income populations. In contrast, informal entrepreneurs are polarized at both ends of the income spectrum, concentrated in the poorest and most affluent households regarding gross household income (C. C. Williams, 2009b). As a result, they are grouped in the lowest-income and the highest-income household quartile, where 40% of all informal entrepreneurs are found in the UK, 41% in Ukraine, and 56% in Russia (C. C. Williams, 2009b, 2009a).

Entrepreneurship creates an object of opportunity as a potential or opportunity to get financial prosperity. Theoretically, the type of entrepreneurship does not fully match the general ideal type. Entrepreneurship dominance refers to the informal economy (Chikazhe, Mashapure, Chavhunduka, & Hamunakwadi, 2020). As described in this study defines, informal entrepreneurs. In this paper, the working definition adopted is that an entrepreneur is actively involved in starting a business owner/business manager who is less than 42 months old (Madichie, Gbadamosi, & Rwelamila, 2021). This definition, while sometimes excluding aspects (e.g., intrapreneurship), fits the purpose intended here.

Informal entrepreneurship, in summary, is defined as involving a person who is actively involved in starting a business or a business owner/manager who is less than 42 months old who participates in the paid production and sale of legitimate goods and services (Gang, Raj Natarajan, & Sen, 2022; Magidi & Mahiya, 2021). In everything other than the fact that they are not registered by or hidden from the state for tax and benefits purposes (C. C. Williams, 2009b). The sectors touched on in this research focus on Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs). Micro Enterprises, as the informal entrepreneurial sector, are productive businesses owned by individuals and individual business entities that meet the criteria for Micro Enterprises (Aidara et al., 2022). Micro-enterprises' criteria are to have a net worth of at most Rp. 50,000,000- excluding land and buildings for business premises; or have annual sales of a maximum of Rp. 300,000,000. - Small business has a net worth of more than Rp. 50,000,000, - Rp. 500,000,000, - excluding land and buildings for business premises; or have annual sales of more than IDR 300,000,000 IDR 2,500,000,000. Medium Enterprises with net assets of more than Rp. 500,000,000 Rp. 10,000,000,000,- excluding land and buildings for business premises; or have annual sales of more than IDR 2,500,000,000 IDR 50,000,000,000 (fifty billion rupiah) (Hutapea, 2022; Lestari, Hudayah, & Busari, 2022).

### RESEARCH METHODOLOGY

This study aims to reveal the results of community social capital-based entrepreneurship in the informal entrepreneur sector. To understand today, the research is based on field experience in the informal entrepreneur sector in Banjarmasin. In particular, the informal entrepreneur sector referred to in this study is incorporated in Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) (Aveling, Gillespie, &

Cornish, 2015). Qualitative research methods help reveal existing phenomena from the perspective of entrepreneurs who produce products for later distribution or purchase by consumers. Qualitative research can find an environmental understanding of problems that cannot be expressed quantitatively (Callao & Ruisánchez, 2018). Selection of appropriate qualitative research for this study because there is no change in setting, and the emphasis of the data disclosed is related to the informants' experience. Therefore, this study explores informants' experiences related to the results of entrepreneurship based on community social capital in the informal entrepreneur sector. This relates to how the informal entrepreneur sector can develop business results in overcoming financial capital problems through social capital. As such, it serves as a means of generating new theories by collecting and analyzing data from multiple perspectives (Callao & Ruisánchez, 2018; Edwards & Holland, 2020).

### Participants

This research involved several sources. The resource persons were obtained from activities to several groups of the informal entrepreneur sector. The following table uses the identity of the research subject's pseudonym (pseudonym):

**Table. 1 List of Resource Persons**

No	Name (Pseudonym)	age (year-old)	Code	Information
1	MT	62	R1	Sasirangan Fabric Business Owner
2	SB	66	R2	Sasirangan Fabric Business Owner
3	ML	48	R3	Sasirangan Fabric Business Owner
4	RM	51	R4	Sasirangan Fabric Business Owner
5	RD	46	R5	Sasirangan Fabric Business Owner
6	RH	42	R6	Culinary Business Owner
7	AM	59	R7	Culinary Business Owner
8	M N	46	R8	Culinary Business Owner
9	NH	47	R9	Culinary Business Owner
10	RR	30	R10	Culinary Business Owner
11	MM	29	R11	Culinary Business Owner
12	DK	35	R12	Culinary Business Owner
13	NR	23	R13	Culinary Business Owner
14	KR	44	R14	Culinary Business Owner
15	TS	50	R15	Culinary Business Owner

Source: Researchers (data processed, 2022)

The source data above selected MT, SB, TS, and AM as primary data sources. This is because they are informal sector entrepreneurs who have been in business for more than 20 years. Then, as support for research data, 11 resource persons provided data support describing how business development in the informal sector was (Hill, Cooper, & Parker, 2019).

### Research Data Collection

The procedures for data collection are (a) observing the business activities involved by the resource persons, namely the manufacture of sasirangan cloth and culinary businesses; (b) conducting interviews to clarify and understand the information provided by the informants; (c) collecting documents related to the business license involved, as well as research results that can support the data; (d) copying recordings and interviews. Furthermore, data analysis and reports were conducted qualitatively in various stages (Aveling et al., 2015; Mohajan, 2018).

### Instruments, Data Validation, and Data Analysis

In the first stage, the researcher reviewed the literature review related to the informal business sector in Banjarmasin. Second, the informants were interviewed using in-depth techniques to get exposure to the data written descriptively. Based on the study results, the researchers reduced the results of the interviews (Callao & Ruisánchez, 2018). The reduction of interview results is based on the research objective, which is limited to discussing how business development can provide outcomes that prosper entrepreneurs (Aveling et al., 2015). This is also related to how entrepreneurs can build

social capital with several parties. The data presented in the results and discussion of the research are in the form of descriptive text, which is supported by data in the form of tables and documentation results (Hill et al., 2019). For data validity, the researcher asked DA, YH, and EW (pseudonym) from a state university in South Kalimantan to cross-check whether the analysis provided was relevant and appropriate when viewed conceptually (Hamilton & Finley, 2019; Mohajan, 2018). To minimize the potential for bias in the analysis, an extract of the discussion was carried out in one study program at Lambung Mangkurat University. After the results show data saturation, it is concluded that the data is reliable or consistent (Hill et al., 2019; M. Williams & Moser, 2019).

## RESULTS AND DISCUSSION

In the context of the outcome of entrepreneurial activities, especially in the informal sector, entrepreneurs are involved in SMEs in the Sasirangan and culinary businesses. Informal sector entrepreneurs have strong social ties, even though their businesses are similar. This is manifested in the form of community social capital. As described in the literature review in this study, social capital is intended to channel trust, build networks, and build norms (Roxas & Azmat, 2014). Social capital becomes an identity for traditional communities in developing businesses. Creating a company usually starts by imitating each other's efforts. The culture of obedience of the Indonesian people makes people start businesses by imitating those that have been successful, which is the case in business fields and methods. This character can reduce the risk of loss due to ignorance or lack of experience. The experience of business failure from the beginning of a business is an essential lesson for others to avoid and reduce the same mistakes. Starting a business to avoid friends or relatives makes it easy to imitate anything from those with experience starting a business. Unnecessary things, including trial and error, can be minimized by asking more experienced people. Based on the results of interviews with R1, they explained that starting a business to avoid friends or relatives makes it easy to imitate anything from those who have experience starting a business. Unnecessary things, including trial and error, can be minimized by asking more experienced people. Based on the interviews with R1, they explained that starting a business to avoid friends or relatives makes it easy to imitate anything from those who have experience starting a business. Unnecessary things, including trial and error, can be minimized by asking more experienced people. Based on the results of interviews with R1, explained that:

"The experiences of others influence the results of the profits the business makes. For those who have just opened a business, it is undoubtedly an input on preparing financial and social capital in the business. If we imitate the efforts of others, we do not need to worry and doubt the steps we want to take. This means that the risks that arise tend to be smaller.

Based on the answers above, of course, raises the next question, namely for those who start businesses early: do you mind if someone follows a similar business? This is because, based on the identification of the type of business, the dominance of the sasirangan cloth and culinary business dominates the informal sector entrepreneurship. Based on the information from all sources through in-depth interviews, it turned out that the pioneers of informal sector entrepreneurs such as R1, R2, R7, and R15 did not mind. It was even emphasized that those who started a business started by imitating already successful people. The success used as an indicator is how entrepreneurs can distribute their business results in the broader market—before starting, preceded by seeking information and approaching those who have succeeded. None of the informants experienced difficulties or objections from the first party to be reached in the process.

Practically, the familial culture within the framework of inter-community social capital strengthens the existing kinship system, given that kinship is built on religious values. So, in traditional culture, trust and mutual help are a form of worship to the Almighty. This matter becomes a binder so that all good deeds are based on sincerity and pleasure. This understanding creates an open attitude among community members so that there is no concern about the competition that arises in business. Togetherness will bring benefits to them, as expressed by R7:

"Not only that... sometimes we can still borrow capital (money) if there is a lack of capital. The new capital loan is returned without interest if the customer has paid. So, we are never in debt with moneylenders.

The loan process is only done verbally because this has become a habit between them. There is no need for collateral in the form of goods or money for this, and they only rely on mutual trust. Their inherent beliefs, such as their cultural philosophy that humans must be able to believe their words to be successful. Has this agreement never been violated? Of course, as explained by R2:

"Yes... of course, I have, but usually because of the unexpected. Accidentally from the start would have done that." "Who is Afraid...God has arranged everyone's sustenance. If we do well to others, God will surely give us success...everyone has sustenance. If it is not ours, we will not have it".

The above is very useful: they not only need to spend money on training to do digital marketing, thus increasing their knowledge of the business management they are involved in. Another advantage is time; the learning process does not require a specific time but can be done when the community gathers. This means there is no need for a particular agenda to carry it out. For example, based on observations made in the culinary tourism area of Banua Anyar, culinary entrepreneurs often gather from 16.00 to 17.30 Wita. This is done with religious activities (Yasinan, routinely carried out weekly). As a result, several people gathered to talk about many things; from here, they are inspired to do business. However, the learning process is not limited there.

Several informants said they were also known for helping their friends' work when it was finished. Even though they are not paid to do this, sometimes, when they come home, they get food traded home. Quoting the results of an interview with R11 that:

I often study business with Mr. AM (R7) during the day ... more precisely, around 14.00 to 15.00 wita. At that time, conditions in his food stall began to be quiet because it was past lunchtime, which was 11.30 to 13.30 WITA. Mr. AM is pleased to share information with me so that if there is an opportunity, he can open an independent business opportunity.

Based on the results of information from R11, it can be concluded that the pioneer of informal sector entrepreneurs in the culinary field, namely Mr. AM is willing to spend time being a mentor for others. This is based on a feeling of shared destiny and a desire to improve the welfare of the citizens. Mr. AM does not consider other entrepreneurs as competitors. On the contrary, this is an asset to increase cooperation and expand the business's scope. In certain situations, in developing a business, especially in the informal sector, entrepreneurs consider the position of other entrepreneurs. If there are entrepreneurs with the same type of business, this can increase creativity to continue to innovate.

Community social capital in business is the power to develop businesses in the informal sector. Embodiments of social capital such as trust, norms, and networks help the business need positive energy. This is because it is believed that assistance is not always physical but can be in the form of ideas, suggestions, or energy. First, the trust illustrated in the interview results in R1 is related to how other entrepreneurs give confidence in borrowing capital related to business startups. It cannot be shown that trust, which was initially only based on family relationships, is expected to function as social energy that can make community groups or organizations able to survive the various possible problems they face.

Second, the aspect of norms that bind fellow entrepreneurs is religious norms in the form of cooperation behavior. In the religion they believe in, people view that cooperation behavior is also seen in daily business operations. All informants agreed that mutual help is a must. For example, when there are neighbors who have difficulty with the availability of labor, they can help each other. When the work is done, they help their unfinished neighbors. Those with fewer sasirangan fabric products usually carry out this feature because they have just started a business. People who receive assistance traditionally are those who teach or help someone when starting a business. This pattern occurs as an attitude of gotong royong in gotong royong culture. The provision of labor assistance is an expression of gratitude for being educated in the business world. The implication is that it can open a similar business in one complex. The following are the results of the informal sector business documentation of sasirangan cloth:





**Figure 1. Sasirangan Cloth Informal Sector Business**  
Source: Researcher Documentation (2022)

Cooperation behavior is also manifested in helping manage the business of friends or relatives when they leave for travel. This way, owners do not have to worry about leftover chickens or other necessary processes. Caring for each other has become commonplace in this area. This behavior is reflected in one of the statements of the informant (R4):

"... it is normal here... if I get a surge in orders for sasirangan fabrics, then I ask for help from other entrepreneurs to help produce sasirangan fabrics. So I do not have to bother spending extra money looking for additional labor to be paid. This is because other entrepreneurs are also doing the same thing. Thus, informal sector entrepreneurs still in the scope of startup businesses can still survive with orders for sasirangan cloth from larger businesses".

The factors that influence cooperation behavior are the proximity of the place of residence and the closeness of the relationship, such as friendship or brotherhood. Interestingly, the assistance in the form of labor is also considered an unwritten debt between them. So, they must do the same to people who have helped.

The third social network, as an element of social capital, is a group of people with informal norms or values in addition to the norms or values needed for ordinary transactions in the market. The exchange of information facilitated by the network to interact ultimately creates trust between them. Social networks can be formed because of the values and norms that are firmly held together, which then underlies the birth of cooperation. However, social cooperation does not just appear out of nowhere. This can be raised by creating a shared identity, moral exchange, and repetition of interaction as stated by the resource person (R5) that the form of social network between them is intertwined through religious activities routinely carried out.

Product sales dynamics affect entrepreneurs' income in managing and developing informal sector businesses. However, social networks are capital to get economic and social benefits. As stated by R8:

"Social networks in developing culinary businesses have an impact on promotion through the flow of information about various kinds of business development needs".

Thus, social networks can provide information mastery and predict growing and developing needs in society. In addition, social networks positively correlate with influence, a force mobilizing support without realizing that social networks as a medium to instill and spread trust so that people can develop mutually beneficial relationships with each other. This reinforces identity so that people can quickly develop respectful relationships. This mutual respect creates conditions conducive to the sharing of interests and resources. This kind of relationship provides a sense of security and guarantees the continuity of activities.

## DISCUSSION

Based on the interview results above, three main points of social capital of informal sector entrepreneurs are obtained that affect the outcome of their respective businesses. The three points are trust, norms, and social networks (Beilmann et al., 2018). This is related to the development of informal sector entrepreneurs in two types of businesses: sasirangan cloth and culinary. Both businesses are included in the MSME category (Doan & Chang, 2022). The following presents the results of in-depth interviews as follows:

**Table 2. Results of Main Points Social Capital of Informal Sector Entrepreneurs**

Category	Results
Business Capital Assistance Trust	Assist with interest-free business capital loans and low payments regularly.
Norms of Mutual Cooperation	Entrepreneurial pioneers are willing to act as mentors and be met for discussions in developing business startups.
	Provide opportunities to increase the number of business outputs through sharing orders (especially in the sasirangan fabric business).
Social Network as Business Promotion Circulation	Provide mastery of information and play a role in making an impact on the promotion of various kinds of business development needs

Based on the conclusions from the interviews, there were no informants who had difficulty or objected to providing assistance to assist business startups. If for some business development, the existence of this type of business is the opposite of business, the concept of social capital is different. Starting from capital assistance, the cost of business startup guidance is facilitated. The thing that remembers from the social capital of informal sector entrepreneurs has the advantage that the business created requires solidarity between entrepreneurs. Many studies show that being an entrepreneur requires motivation and ideas so that their business can run well (Doh & Zolnik, 2011); also skills (Lukiyanto & Wijayaningtyas, 2020; Munawaroh, 2021; Musara & Nieuwenhuizen, 2020). All of that can be obtained through training or training (Hidalgo et al., 2021); they do it informally and at no cost.

The existence of social capital for informal sector entrepreneurs can foster a family culture and the spirit of cooperation among citizens (Lukiyanto & Wijayaningtyas, 2020). So that makes it natural that the implication is to create a thematic village area with similar business outputs. There is nothing wrong with imitating other people's business types. Because sharing experiences and being ready to help in the development of startups is the development of a positive climate in entrepreneurship (Roxas & Azmat, 2014). In traditional culture, social capital is closely related to the conception of help (Westlund & Bolton, 2003; Williams, 2009b). A concept that is a form of worship to the Almighty. So it should be done with pleasure.

Social capital is also able to encourage social responsibility. Social responsibility aims to maintain good relationships (Suebvises, 2018). So it is explained by the research results that social responsibility limits how far we can help others in certain situations (Magidi & Mahiya, 2021). However, of course, for the subject which is helped, it becomes a commitment to pay the agreement made by the two parties. A sense of togetherness and obligation to help each other as humans who must help each other in life (Aidara et al., 2022). This condition is carried out by the community in solving daily life problems, both for personal and collective interests. From the beginning, the understanding of togetherness was formed by emphasizing brotherhood with the surrounding community. The instilled philosophy is familial, determined by lineage, and more substantially by the proximity of residence (Gedajlovic et al., 2013; Iturrioz-Landart et al., 2022). The culture was taught from generation to generation by the previous generation.

The pattern of managing micro and small businesses is generally carried out jointly by all family members (Akintimehin et al., 2019; Lukiyanto & Wijayaningtyas, 2020). Further research must be applied to increase social capital among informal sector entrepreneurs. However, it can be concluded that social capital can reduce the capital needs of micro, small and medium enterprises and increase business outcomes (Siregar et al., 2021; Suebvises, 2018). However, it is not sure what percentage of the demand for capital will decrease, and income will increase simultaneously. Further research is

needed to answer this question. The social capital of informal sector entrepreneurs who have played a role in MSME business activities can be expanded to different areas.

## CONCLUSIONS

Based on the discussion, it can be concluded that social capital in the community can help reduce the need for equity in running a business amidst the difficulty of MSMEs in obtaining business capital. The mechanism for lending and borrowing business needs can reduce the required capital and help each other reduce business operations. At the same time, in the context of the outcome of informal sector business activities, the entrepreneur's social capital has implications for the viability of business startups. Every business startup requires patrons and network expansion to run a business. The results of this study can be used as a reference in developing MSMEs with the characteristics of a country with a collectivist culture. This is because the role of other entrepreneurs influences people with a collectivist culture view that is starting and expanding businesses. The government and related parties can undoubtedly take advantage of social capital to strengthen existing societal values as part of the MSME development policy. This research is still minimal and preliminary, so further research needs to be done on the business scale, number of informants, social class, level of education, and expansion of research locations. As input for further research to actively support the results of this research to be implemented in assisting the development of MSMEs in developing countries.

## REFERENCES

- Aidara, S., Md Nasir, N. A., Al Mamun, A., & Che Nawi, N. (2022). Factors Affecting Socioeconomic Performance of Informal Micro and Small Enterprises in Senegal. In *International Conference on Business and Technology* (pp. 627–648). Cham: Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-08087-6\\_45](https://doi.org/10.1007/978-3-031-08087-6_45)
- Akintimehin, O. O., Eniola, A. A., Alabi, O. J., Eluyela, D. F., Okere, W., & Ozordi, E. (2019). Social capital and its effect on business performance in the Nigeria informal sector. *Heliyon*, 5(7), e02024. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e02024>
- Aveling, E.-L., Gillespie, A., & Cornish, F. (2015). A qualitative method for analysing multivoicedness. *Qualitative Research*, 15(6), 670–687. <https://doi.org/10.1177/1468794114557991>
- Bauernschuster, S., Falck, O., & Heblich, S. (2010). Social capital access and entrepreneurship. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 76(3), 821–833. <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2010.09.014>
- Beilmann, M., Kööts-Ausmees, L., & Realo, A. (2018). The Relationship Between Social Capital and Individualism–Collectivism in Europe. *Social Indicators Research*, 137(2), 641–664. <https://doi.org/10.1007/s11205-017-1614-4>
- Callao, M. P., & Ruisánchez, I. (2018). An overview of multivariate qualitative methods for food fraud detection. *Food Control*, 86, 283–293. <https://doi.org/10.1016/j.foodcont.2017.11.034>
- Chikazhe, L., Mashapure, R., Chavhunduka, D., & Hamunakwadi, P. (2020). Socio-Economic Implications of Covid19 Pandemic to Women Entrepreneurs: A Case of the Informal Sector in Zimbabwe. *Business Management and Strategy*, 12(1), 1–15. <https://doi.org/10.5296/bms.v12i1.17911>
- Doan, T. N. T., & Chang, C.-H. (2022). Informal Competition and Innovation in Southeast Asian Countries: Examining the Moderating Influence of Gender. *Journal of Social Economics Research*, 9(2), 80–91. <https://doi.org/10.18488/35.v9i2.3099>
- Doh, S., & Zolnik, E. J. (2011). Social capital and entrepreneurship: An exploratory analysis. *African Journal of Business Management*, 5(12), 4961–4975.
- Edwards, R., & Holland, J. (2020). Reviewing challenges and the future for qualitative interviewing. *International Journal of Social Research Methodology*, 23(5), 581–592. <https://doi.org/10.1080/13645579.2020.1766767>
- Fine, B. (2001). *Social Capital versus Social Theory*. London and New York: Routledge.
- Gang, I. N., Raj Natarajan, R., & Sen, K. (2022). Finance, Gender, and Entrepreneurship: India's Informal Sector Firms. *The Journal of Development Studies*, 58(7), 1383–1402.

- <https://doi.org/10.1080/00220388.2022.2061855>
- Gedajlovic, E., Honig, B., Moore, C. B., Payne, G. T., & Wright, M. (2013). Social Capital and Entrepreneurship: A Schema and Research Agenda. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 37(3), 455–478. <https://doi.org/10.1111/etap.12042>
- Guðmundsson, G., & Mikiewicz, P. (2012). The concept of social capital and its usage in educational studies. *Wydawnictwo Naukowe UAM*, 55–79.
- Hamilton, A. B., & Finley, E. P. (2019). Qualitative methods in implementation research: An introduction. *Psychiatry Research*, 280, 112516. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2019.112516>
- Hidalgo, G., Monticelli, J. M., & Vargas Bortolaso, I. (2021). Social Capital as a Driver of Social Entrepreneurship. *Journal of Social Entrepreneurship*, 1–24. <https://doi.org/10.1080/19420676.2021.1951819>
- Hill, L. G., Cooper, B. R., & Parker, L. A. (2019). Qualitative Comparative Analysis: A Mixed-Method Tool for Complex Implementation Questions. *The Journal of Primary Prevention*, 40(1), 69–87. <https://doi.org/10.1007/s10935-019-00536-5>
- Hutapea, R. V. (2022). Return To Education In The Informal Sector In Indonesia. *Syntax Idea*, 4(2), 420–433. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v4i2.1779>
- Iturrioz-Landart, C., Aragón-Amonarriz, C., & Cabrera-Suárez, M. K. (2022). Family social capital as a driver to leverage challenged transgenerational entrepreneurship. *Journal of Family Business Management*. <https://doi.org/10.1108/JFBM-02-2022-0015>
- Kebede, G. F. (2018). Social Capital and Entrepreneurial Outcomes: Evidence from Informal Sector Entrepreneurs in Ethiopia. *The Journal of Entrepreneurship*, 27(2), 209–242. <https://doi.org/10.1177/0971355718781250>
- Kim, P. H., & Aldrich, H. E. (2005). Social Capital and Entrepreneurship. *Foundations and Trends® in Entrepreneurship*, 1(2), 55–104. <https://doi.org/10.1561/03000000002>
- Kurdi, M., & Handika, R. (2021). Social Capital And Informal Sector Business Sustainability Strategies For Standard Traders In The Covid-19 Pandemic Era. *Asia Pacific Journal of Business Economics and Technology*, 1(01), 17–22.
- Kwon, S.-W., Heflin, C., & Ruef, M. (2013). Community Social Capital and Entrepreneurship. *American Sociological Review*, 78(6), 980–1008. <https://doi.org/10.1177/0003122413506440>
- Lestari, D., Hidayah, S., & Busari, A. (2022). Understanding the ‘Shadow Economy’ in SMES—a Malpractice from Indonesia, 2009–2020. *Media Ekonomi Dan Manajemen*, 27(1), 77–95. <https://doi.org/10.24856/mem.v27i01.2558>
- Lukiyanto, K., & Wijayaningtyas, M. (2020). Gotong Royong as social capital to overcome micro and small enterprises’ capital difficulties. *Heliyon*, 6(9), e04879. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04879>
- Madichie, N. O., Gbadamosi, A., & Rwelamila, P. (2021). Entrepreneurship and the Informal Sector: Challenges and Opportunities for African Business Development. *Journal of African Business*, 22(4), 441–447. <https://doi.org/10.1080/15228916.2021.1893055>
- Magidi, M., & Mahiya, I. T. (2021). Rethinking training: the role of the informal sector in skills acquisition and development in Zimbabwe. *Development Southern Africa*, 38(4), 509–523. <https://doi.org/10.1080/0376835X.2020.1799759>
- Mohajan, H. K. (2018). Qualitative research methodology in social sciences and related subjects. *Journal of Economic Development, Environment and People*, 7(1), 23–48. <https://doi.org/10.26458/jedep.v7i1.571>
- Munawaroh, S. (2021). Decision to Work in the Formal and Informal Sector: Empirical Evidence from East Java Province. *East Java Economic Journal*, 5(1), 47–57. <https://doi.org/10.53572/ejavec.v5i1.59>
- Musara, M., & Nieuwenhuizen, C. (2020). Informal sector entrepreneurship, individual entrepreneurial orientation and the emergence of entrepreneurial leadership. *Africa Journal of Management*, 6(3), 194–213. <https://doi.org/10.1080/23322373.2020.1777817>
- Mushayavanhu, T. P., & Simuka, J. (2022). A Qualitative Study on Barriers to E-Commerce Technologies Uptake by Informal Manufacturing Micro and Small Enterprises in Harare. *International Journal of Business Strategy and Social Sciences*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.18488/171.v5i1.2986>
- Nurbaiti, B., & Chotib. (2020). The Impact Of Social Capital On Welfare : The Evidence From Urban Informal Sector In East Flood Canal (Bkt), Jakarta. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 436(1), 012004. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/436/1/012004>
- Ofogbe, N. S., Ezuwore-Obodoekwe, C. N., Ozoji, A. P., Nnamani, C., Anisiuba, C. A., Ijeama P, O., & Okafor, R.

- (2021). Impact of Environmental, Social and Governance Dimensions of Corporate Social Responsibility on Firm Performance: Evidence from Nigeria. *Humanities and Social Sciences Letters*, 9(2), 220–236. <https://doi.org/10.18488/journal.73.2021.92.220.236>
- Olamide, A., & Ogbechie, R. (2021). Social capital and business performance: a study of female-owned SMEs in the Nigerian informal sector. *Small Enterprise Research*, 28(2), 190–205. <https://doi.org/10.1080/13215906.2021.1901140>
- Pramono, R., Sondakh, L. W., Bernarto, I., Juliana, J., & Purwanto, A. (2021). Determinants of the small and medium enterprises progress: A case study of SME entrepreneurs in Manado, Indonesia. *The Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 8(1), 881–889.
- Primadona, P., & Emrizal, E. (2022). The Effect of Entrepreneurship Orientation and Social Capital on Entrepreneur Success in Food MSMEs in West Sumatera, Indonesia. *Budapest International Research and ...*, 3692–3704. Retrieved from <https://www.bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/4051>
- Putro, H. P. N., Hadi, S., Rajiani, I., & Abbas, E. W. (2022). Adoption of e-Learning in Indonesian Higher Education: Innovation or Irritation? *Educational Sciences: Theory and Practice*, 22(1), 36–45. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.12738/jestp.2022.1.0004>
- Qiao, Y., & Li, Z. W. (2022). Community Social Capital, Family Support, Confucian Pro-Setback Coping and Geriatric Depression: Evidence from China. *Humanities and Social Sciences Letters*, 10(1), 64–74. <https://doi.org/10.18488/73.v10i1.2934>
- Roxas, H. 'Banjo,' & Azmat, F. (2014). Community social capital and entrepreneurship: analyzing the links. *Community Development*, 45(2), 135–150. <https://doi.org/10.1080/15575330.2014.880495>
- Saz-Gil, I., Bretos, I., & Díaz-Foncea, M. (2021). Cooperatives and Social Capital: A Narrative Literature Review and Directions for Future Research. *Sustainability*, 13(2), 534. <https://doi.org/10.3390/su13020534>
- Siregar, A. Y. M., Pitriyan, P., Hardiawan, D., Zambrano, P., Vilar-Compte, M., Belismelis, G. M. T., ... Mathisen, R. (2021). The yearly financing need of providing paid maternity leave in the informal sector in Indonesia. *International Breastfeeding Journal*, 16(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s13006-021-00363-7>
- Suebvises, P. (2018). Social capital, citizen participation in public administration, and public sector performance in Thailand. *World Development*, 109, 236–248. <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2018.05.007>
- Sukawati, T. G. R., Riana, I. G., Rajiani, I., & Abbas, E. W. (2020). Managing corporate sustainability by revitalizing Balinese cultural identity. *Polish Journal of Management Studies*, 21(1), 382–393. <https://doi.org/10.17512/pjms.2020.21.1.28>
- Westlund, H., & Bolton, R. (2003). Local Social Capital and Entrepreneurship. *Small Business Economics*, 21(2), 77–113. <https://doi.org/10.1023/A:1025024009072>
- Williams, C. C. (2009a). Beyond Legitimate Entrepreneurship: The Prevalence of Off-the-Books Entrepreneurs in Ukraine. *Journal of Small Business & Entrepreneurship*, 22(1), 55–68. <https://doi.org/10.1080/08276331.2009.10593442>
- Williams, C. C. (2009b). Entrepreneurship and the off-the-books economy: some lessons from England. *International Journal of Management and Enterprise Development*, 7(4), 429–444. <https://doi.org/10.1504/IJMED.2009.026308>
- Williams, M., & Moser, T. (2019). The art of coding and thematic exploration in qualitative research. *International Management Review*, 15(1), 45–55.


### Authors

Syharuddin prepared the introduction, literature review, materials and methods (50%), Mutiani and Ismi Rajiani processed qualitative data analysis (25%), and Muhammad Rezky Noor Handy, Ersis Warmansyah Abbas, Raihanah Sari Rajiani prepared the results and discussion and conclusions (25 %).

#### Syharuddin

Associate Professor in the Department of Social Studies, Head of Postgraduate Social Science Education Department, Lambung Mangkurat University. The author of publications on social capital, and entrepreneurship. His research interests include entrepreneurship, education, and social sciences.

**Correspondence to:** Syharuddin, Lambung Mangkurat University, Jl. Kayu Tangi Banjarmasin 70123, Indonesia, e-mail: [syhar@ulm.ac.id](mailto:syhar@ulm.ac.id)

**ORCID**  <https://orcid.org/0000-0002-5530-2386>

#### Mutiani

Assistant Professor in the Department of Social Studies, Lambung Mangkurat University Banjarmasin (Indonesia). She published articles on social capital in World Journal and Journal of Education and Learning (EduLearn). Her research interests include social capital, social studies, cultural management, and environmental studies


**Correspondence to:** Mutiani, Lambung Mangkurat University, Jl. Kayu Tangi Banjarmasin 70123, Indonesia, e-mail: [mutiani@ulm.ac.id](mailto:mutiani@ulm.ac.id)

**ORCID**  <https://orcid.org/0000-0002-4316-0501>

#### Ismi Rajiani

Professor in the Department of Social Studies, Lambung Mangkurat University Banjarmasin (Indonesia). He published articles on management in the Polish Journal of Management Studies and in Sustainability. His research interests include cultural management, green business, and environmental studies.

**Correspondence to:** Ismi Rajiani, Lambung Mangkurat University, Jl. Kayu Tangi Banjarmasin 70123, Indonesia, e-mail: [rajiani@ulm.ac.id](mailto:rajiani@ulm.ac.id)

**ORCID**  <http://orcid.org/0000-0002-4316-0501>

#### Muhammad Rezky Noor Handy

Lecture at the Department of Social Studies, Lambung Mangkurat University Banjarmasin (Indonesia). His research interests include social science, history, socio-cultural and humanities studies, and value studies.


**Correspondence to:** Muhammad Rezky Noor Handy, Lambung Mangkurat University, Jl. Kayu Tangi Banjarmasin 70123, Indonesia, e-mail: [rezky.handy@ulm.ac.id](mailto:rezky.handy@ulm.ac.id)

**ORCID**  <https://orcid.org/0000-0001-6034-9130>

#### Ersis Warmansyah Abbas

Professor at the Department of Social Studies, Lambung Mangkurat University Banjarmasin (Indonesia). He published articles on management in Polish Journal of Management Studies and Sustainability. His research interests include social studies education and learning, social science studies, social culture and humanities.


Correspondence with: Ersis Warmansyah Abbas, Lambung Mangkurat University, Jalan Kayu Tangi Banjarmasin 70123, Indonesia. e-mail: [ersiswa@ulm.ac.id](mailto:ersiswa@ulm.ac.id)

**ORCID**  <https://orcid.org/0000-0001-6963-6515>

#### Raihanah Sari

Lecture at the Department of Social Studies, Lambung Mangkurat University Banjarmasin (Indonesia). Her research interests include social studies, social economics, financial economics, cultural management, and environmental studies.

Correspondence with: Raihanah Sari, Lambung Mangkurat University, Jalan Kayu Tangi Banjarmasin. e-mail: [raihanah.sari@ulm.ac.id](mailto:raihanah.sari@ulm.ac.id)

**ORCID**  <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0009-3826-2667>

### Acknowledgements and Financial Disclosure

The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

**Copyright and License**



This article is published under the terms of the Creative Commons  
Attribution – NoDerivs (CC BY-ND 4.0) License  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/>

Published by Cracow University of Economics – Krakow, Poland

# **Penerapan Blended Learning sebagai Upaya Inovasi Pembelajaran IPS Pasca Pandemi Covid-19**

Syahrudin  
Ersis Warmansyah Abbas  
Yusup  
Hairunnisa  
Rizky Martha Cahya Puspita  
Mutiani

## **Abstract**

The development of communication technology in education is very rapid, starting from the development of digital-based learning media to the use of the Learning Management System (LMS), and video conferencing applications that support distance learning. This article aims to describe the application of blended learning so that educators can be interested in applying the blended learning model. The article used literature study research with a mature and in-depth analysis to get results. The blended learning model is a learning model that integrates technology into the learning process. Besides that, this method also combines direct learning, distance learning and independent learning to produce pedagogic aspects that are continuous with one another. Blended learning can be implemented using various learning management system platforms such as Moodle, Schoology, Google Classroom, Edmodo.

Keywords: learning, technology, blended-learning.

## **Introduction**

Education services must adapt to the latest conditions so that the implementation of education does not stagnate. Referring to Indonesia's national education goals as stated in the fourth paragraph of the 1945 Preamble to the 1945 Constitution, which reads to educate the nation's life. The Ministry of Education issued a policy to study from home, commonly known as online-based learning, issued in circular letter Number 4 of 2020 (Makarim, 2020).

Online learning is one way of the 14 learning principles regulated in (Kemendikbud, 2016) Number 22, namely, learning can take place anywhere by utilizing technology and communication. The development of communication technology in education is very rapid, starting from the development of digital-based learning media to the use of the Learning Management System (LMS), and video conferencing applications that support distance learning (Maya, 2010).

The development of information technology makes it easier for students to access various learning resources online. Therefore, we need a learning method combining face-



to-face and distance learning (Garrison & Kanuka, 2004). One of the ideal learning models is the Blended Learning model. The Blended learning model is a learning model that integrates technology into learning. This model combines direct, distance, and independent learning (Purwasih & Apsari, 2021). This article aims to describe the application of blended learning so that educators can be interested in applying the blended learning model.

The Blended learning model is a learning concept that combines online and offline learning methods. The advantage of using this model is that students can obtain material from online platforms such as videos, applications, and online modules (Alammery, Sheard, & Carbone, 2014; Mutiani, Abbas, Sandi, Syaharuddin, & Jumriani, 2022). In addition, students can also meet face-to-face with teachers so that students experience and understanding can increase. As an alternative learning model, this model also provides more flexibility to students in choosing when, where, and how they will learn (Poon, 2013). In addition, good flexibility will make it easier for teachers to monitor student performance through real-time matrices (Anthony, et al., 2022).

## **Research methods**

Literature study is another term for literature review, literature review, theoretical review, theoretical basis, literature review, and theoretical review (Snyder, 2019). Literature study requires high persistence so that data, data analysis, and the resulting conclusions are by the expected goals. This requires optimal preparation and implementation (Sanusi, 2013). Literature study research requires a mature and in-depth analysis to get results. This research with literature studies can also be categorized as a scientific work (Zed, 1999; Sanusi, 2013). This research utilizes search engines such as Google Scholar, ResearchGate, Academia and others.

## **Results and Discussion**

Blended Learning is a model combining face-to-face learning (offline) with e-learning (Maya, 2010). Learning designs like this will be effective because they can complement each other's shortcomings where an educator interacts with students and carries out his function as an educator but, on the other hand, can apply technology in the implementation of e-learning learning (Garrison & Kanuka, 2004). This learning model

provides an opportunity for students to be able to access and study learning materials online at any time (Poon, 2013).

Material not understood during online meetings is discussed during offline and online learning. Students are more active in reading the material, so learning is not only teacher-centred (Anthony, et al., 2022). Blended learning also provides new experiences for students who are used to learning offline and only listen to the teacher explain. Through blended learning, students listen to material descriptions from educators offline and actively observe, perform, demonstrate, and so on online (Mutiani, Abbas, Sandi, Syaharuddin, & Jumriani, 2022).

Blended learning combines synchronous and asynchronous strategies to optimize the learning experience in achieving learning outcomes (Ireland, Martindale, Johnson, Adams, & Eboh, 2009). Blended learning also enriches the quality of students through their active involvement in learning interactions. Millennial students' familiarity with gadgets can be directed to positive benefits (Puspitarini, 2022). Based on the explanation above, it can be concluded that blended learning is a hybrid learning model whose implementation is connected online but still integrated with direct or face-to-face learning. The steps for blended learning design are as follows:

1. Formulating Learning Outcomes, the first step in designing a blended learning system is formulating learning outcomes. Learning outcomes are competencies expected to be achieved by students or students after participating in learning. Achievements in learning must be formulated properly because they will become the basis for developing the next learning component. As in setting, selecting and compiling material, namely; determining learning strategies or planning, choosing learning materials and determining evaluation of learning outcomes.
2. Mapping and organizing learning materials the second step is to describe and arrange study materials and learning materials into the main points of discussion, sub-topics of discussion and subject matter by predetermined learning outcomes.
3. Establish and determine synchronous and asynchronous learning activities. The third step is to determine whether the material from the subject matter or sub-topic of the discussion will be understood through synchronous or asynchronous strategies.

4. Designing Synchronous Learning Activities after identifying which subject matter can be understood through a synchronous strategy, develop a synchronous learning design. Synchronous learning is learning where the teacher and students are simultaneously but in different places, so that learning usually takes place using communication technology media in video conferences (Maya, 2010).

Online learning can be carried out by implementing various learning management system platforms such as: moodle, Schoology, google classroom and the like. Thus, producing pedagogic aspects that are continuous with one another. Blended Learning Model Blended learning is a continuous and flexible learning model (Crawford, 2017). In practice, blended learning has a variety of learning models. Variations in blended learning models allow educators and students to carry out learning in any condition and are not limited to the classroom. There are four blended learning models (Miksan Ansori, 2018), namely: 1) Face to face driver model; this model is used for the application of technology to support the implementation of traditional learning. Class-based learning remains the main learning, and online learning is only a supplement to complement learning; 2) Rotation Model, the blended learning model is a structured combination model between face-to-face learning and online distance learning; 3) Flex model, this model will focus on implementing independent learning for students which is carried out online. In implementing this model, the teacher determines the focus of learning and the procedures for implementing learning to be carried out by students independently, the position of the educator or teacher in this model is more that of a facilitator, but learning can also be carried out offline if needed; 4) Online lab school models. The blended learning model is learning in a digital laboratory room and fully using online learning (Aspden & Helm, 2004; Maya, 2010).

The teacher is only a facilitator and guides the course of the learning process in the laboratory. The difference with the flex model lies in blended learning. The Flex model is not limited to being in a digital laboratory, while the online lab school model is implemented in a laboratory optimized to support online learning. Implementation of Blended Learning. Fundamentally blended learning has three basic stages by Seeking information; this initial stage is also called the apperception stage. This stage includes

seeking information from various online and offline sources based on relevance, validity, reliable content and academic clarity (Maya, 2010).

## **Conclusion**

The Blended learning model is a learning concept that combines online and offline learning methods. The advantage of using this model is that students can obtain material from online platforms such as videos, applications, and online modules. The blended learning model is a learning model that integrates technology into the learning process. Besides that, this method also combines direct learning, distance learning and independent learning to produce pedagogic aspects that are continuous with one another. Blended learning can be implemented using various learning management system platforms such as Moodle, Schoology, Google Classroom, Edmodo. Implementing learning with the blended learning method can increase activity and learning outcomes and students' digital literacy.

## **References**

- Alammary, A., Sheard, J., & Carbone, A. (2014). Blended learning in higher education: Three different design approaches. *Australasian Journal of Educational Technology*, 30(4).
- Anthony, B., Kamaludin, A., Romli, A., Raffei, A. F., Phon, D. N., Abdullah, A., & Ming, G. L. (2022). Blended learning adoption and implementation in higher education: A theoretical and systematic review. *Technology, Knowledge and Learning*, 1-48.
- Aspden, L., & Helm, P. (2004). Making the connection in a blended learning environment. *Educational Media International*, 41(3), 245-252.
- Crawford, R. (2017). Rethinking teaching and learning pedagogy for education in the twenty-first century: blended learning in music education. *Music Education Research*, 19(2), 195-213.
- Febriyanni, R., Wiguna, S., & Esa, M. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Dalam Peningkatan Kompetensi Guru Di Sdn 050734 Tanjung Pura Langkat. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(4).
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The internet and higher education*, 7(2), 95-105.
- Ireland, J., Martindale, S., Johnson, N., Adams, D., & Eboh, W. (2009). Blended learning in education: effects on knowledge and attitude. *British Journal of Nursing*, 18(2), 124-130.
- Maya, Y. (2010). Penggunaan blended learning pada pembelajaran era industri 4.0. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 31-38.

- Mutiani, M., Abbas, E. W., Sandi, H. A., Syaharuddin, S., & Jumriani, J. (2022). Promoting Creative Learning in Social Studies by Exploring Floating Cage Fish Cultivation Activities as Learning Resources. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3973-3980.
- Poon, J. (2013). Blended learning: An institutional approach for enhancing students' learning experiences. *Journal of online learning and teaching*, 9(2).
- Purwasih, R., & Apsari, Y. (2021). Peningkatan kemampuan guru-guru ma cahaya harapan melalui pelatihan pembelajaran blended learning berbasis LMS Moodle di era post COVID-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, 4(1), 1-8.
- Sanusi, A. (2013). *Metodologi Penelitian Bisnis, cet. III*. Jakarta: Salemba Empat.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333-339.
- Zed, M. (1999). *Metodologi Sejarah*. Padang: FIS UNP.



# **Supplementary Book of Social Studies**

**Tumbuh dan Terhubung:  
Sosialisasi dan Kegiatan untuk Peserta Didik  
Di Sekolah Menengah**

**Disusun Oleh:**

Syahrudin  
Ersis Warmansyah Abbas  
Mutiani  
Jumriani  
M. Ridha Ilhami

**BUKU IPS**  
**SMP KELAS VII**



## Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, karena dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya, buku ajar IPS SMP dengan judul "Tumbuh dan Terhubung: Sosialisasi dan Kegiatan untuk Peserta Didik Di Sekolah Menengah" ini dapat diselesaikan. Buku ajar ini bersifat supplementary (atau penunjang) disusun untuk membantu peserta didik SMP memahami pentingnya sosialisasi dan kegiatan dalam kehidupan mereka. Sosialisasi merupakan proses belajar untuk menjadi anggota masyarakat yang baik, sedangkan kegiatan merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu.

Buku ajar ini menggunakan pendekatan yang kontekstual. Pendekatan kontekstual digunakan untuk mengaitkan materi dengan kehidupan peserta didik sehari-hari. Kami menyadari bahwa buku ajar ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan buku ajar ini di masa mendatang. Akhir kata, kami berharap buku ajar ini dapat bermanfaat bagi peserta didik SMP dalam memahami sosialisasi dan kegiatan.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Tim Penulis

Banjarmasin, Agustus 2023

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR TABEL .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	iv
<b>Chapter 1 Diri Sendiri dan Keluarga</b> .....	1
A. Memahami Identitas Diri .....	1
B. Eksplorasi Dinamika Keluarga .....	3
C. Menyadari Emosi dan Strategi Pertahanan Diri .....	5
<b>Chapter 2 Mengetahui Lokasi Tempat Tinggal</b> .....	7
A. Menavigasi Komunitas Lokal .....	7
B. Identifikasi Sumberdaya Di Lingkungan Sekitar .....	14
C. Memahami Sejarah dan Budaya Lokal .....	22
<b>Chapter 3 Letak dan Luas Indonesia</b> .....	36
A. Pemahaman Lokasi Melalui Peta .....	36
<b>Chapter 4 Sosialisasi dalam Komunitas</b> .....	39
A. Membangun Keterampilan Komunikasi yang Efektif .....	39
B. Membangun Hubungan yang Sehat .....	41
C. Memahami Resolusi Konflik .....	43
<b>Chapter 5 Aktivitas Memenuhi Kebutuhan</b> .....	47
A. Identifikasi Kesenangan dan Hobi .....	47
B. Eksplorasi Kesempatan Ekstrakurikuler .....	49
C. Kegiatan Akademik dan Rekreasi .....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diskusi Di Kelas dan Musyawarah .....	3
Gambar 1.2 Sosialisasi Keluarga di Siring Menara Pandang .....	4
Gambar 1.3. Rekreasi Anggota Keluarga.....	5
Gambar 2.1 Panggung di tengah-tengah Minggu Raya.....	10
Gambar 2.2 Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dan PMR.....	16
Gambar 2.3 Gapura kelurahan Banua Anyar .....	16
Gambar 2.4 Keramba Jaring Apung .....	17
Gambar 2.5 Masyarakat Memancing .....	19
Gambar 2.6 Alat Hancu .....	20
Gambar 2.7 <i>Baayun Maulid</i> dan <i>Batapung Tawar</i> .....	25
Gambar 2.8 Rumah Adat Banjar Bubungan Tinggi .....	27
Gambar 2.9 Rumah Adat Banjar Tadah Alas.....	27
Gambar 2.10 Pakaian Pengantin Banjar Bagajah Gamuling .....	30
Gambar 2.11 Pakaian Nanang dan Galuh.....	30
Gambar 2.12 <i>Wayang Kulit</i> .....	32
Gambar 2.13 Gamelan Keraton .....	32
Gambar 2.14 Peralatan Pandai Emas.....	33
Gambar 2.15 Peralatan Ladang Menetap .....	34
Gambar 2.16 Jukung Sudur .....	35
Gambar 2.17 <i>Jukung Tambangan</i> .....	35
Gambar 3.1 Peta .....	37
Gambar 4.2 Berkomunikasi di Kelas .....	40
Gambar 4.3 Konflik 17 Mei 1997 (Jum'at Kelabu di Banjarmasin) .....	43
Gambar 5.1 Hobi Personal .....	48
Gambar 5.2 Ekstrakurikuler .....	50

## Lampiran Vedio Penelitian



## Lampiran Poster Penelitian



**TEKNOLOGI DALAM *BLENDED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPS MELALUI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS**

**Ketert:**  
Dr. Syaharuddin, M.A.

**Anggota:**  
Prof. Dr. Ersis Warmansyah Abbas, M.Pd.  
Yusup Hairunisa  
Rizky Martha Cahya Puspita

Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM

---

### Pendahuluan

Kemajuan teknologi dan informasi, penggunaan sistem informasi berbasis web sangat banyak. Perkembangan teknologi komputer telah berkembang pesat, yang mengharuskan guru untuk mengikuti perkembangan teknologi ini. Menurut (Wang, Tamsil, & Bangsan, 2014) perkembangan dari E-learning dapat dilakukan dengan pemanfaatan Learning Management System (LMS) berbasis website atau aplikasi seperti Moodle, Blackboard, Future Learning Environment (Future Learning), dan lain-lain. Dengan menggunakan alat tersebut, guru dapat dengan mudah dan cepat untuk mengembangkan materi pembelajaran. Menurut (Wang, Tamsil, & Bangsan, 2014) perkembangan dari E-learning dapat dilakukan dengan pemanfaatan Learning Management System (LMS) berbasis website atau aplikasi seperti Moodle, Blackboard, Future Learning Environment (Future Learning), dan lain-lain. Dengan menggunakan alat tersebut, guru dapat dengan mudah dan cepat untuk mengembangkan materi pembelajaran.

### Metode Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: (1) Analisis kebutuhan, (2) Desain produk, (3) Pengembangan produk, (4) Validasi ahli, (5) Uji coba terbatas, (6) Uji coba luas, (7) Revisi, dan (8) Penyebaran produk. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan tahapan-tahapan tersebut.

### Hasil Penelitian

Pengembangan bahan ajar IPS berbasis Flipbook Maker dapat dilakukan dengan tahapan-tahapan tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Flipbook Maker dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan setelah penggunaan Flipbook Maker. Hasil tes menunjukkan bahwa Flipbook Maker dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan setelah penggunaan Flipbook Maker.

### Hasil Penelitian

Indikator Keterampilan Berpikir Kritis	Hasil Penelitian
1. Kemampuan mengidentifikasi masalah	85,00
2. Kemampuan menganalisis masalah	80,00
3. Kemampuan merencanakan solusi	75,00
4. Kemampuan melaksanakan solusi	70,00
5. Kemampuan mengevaluasi solusi	65,00

Kemampuan berpikir kritis juga terdapat dalam hasil penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Flipbook Maker dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan setelah penggunaan Flipbook Maker.

### Simpulan

Dalam mengembangkan Flipbook Maker dalam mata pelajaran IPS, ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Cara pertama adalah dengan menggunakan Flipbook Maker. Cara kedua adalah dengan menggunakan Flipbook Maker. Cara ketiga adalah dengan menggunakan Flipbook Maker.

### Dokumentasi





# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202386843, 29 September 2023

## Pencipta

Nama : Dr. Syaharuddin, S.Pd., M.A. dan Prof. Dr. Drs. Ersis Warmasnyah Abbas, BA., M. Pd.

Alamat : Jl. Karang Anyar Komplek Mustika Graha Asri RT 011/ RW 001  
Kelurahan Loktabat Utara,  
Banjar Baru Utara, Banjarbaru, Kalimantan Selatan, 71714

Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : Dr. Syaharuddin, S.Pd., M.A. dan Prof. Dr. Drs. Ersis Warmasnyah Abbas, BA., M. Pd.

Alamat : Jl. Karang Anyar Komplek Mustika Graha Asri RT 011/ RW 001  
Kelurahan Loktabat Utara,  
Banjar Baru Utara, Banjarbaru, Kalimantan Selatan, 71714

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Poster

Judul Ciptaan : Teknologi Dalam Blended Learning Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 29 September 2023, di Banjarmasin  
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000519796

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto  
NIP. 196412081991031002

## Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.