**BAB II**

**KERANGKA DASAR TEORI**

1. **Bahan Ajar**
2. **Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar adalah “Segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.”[[1]](#footnote-2)

Bahan ajar dapat diartikan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasaerkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar bersifat sistematis artinya disusun secara urut sehingga memudahkan siswa belajar. Unik maksudnya bahan ajar hanya digunakan untuk sasaran tertentu dan dalam proses pembelajaran tertentu, dan spesifikartinya isi bahan ajar dirancang sedemikian rupa hanya untuk mencapai kompetensi tertentu dari sasaran tertentu.[[2]](#footnote-3)

Bahan ajar secara umum pada dasarnya merupakan Segala bahan (baik itu informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.[[3]](#footnote-4)

Bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran *(teaching materials)* yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan buku ajar memungkinkan peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi atau KD secara sistematis sehingga secara akumuatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.[[4]](#footnote-5) Bahan ajar merupakan seperangkat alat pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi. Didesain secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instraktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.

1. **Fungsi Bahan Ajar**

Fungsi bahan ajar antara lain:

1. Pedoman bagi Guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik.
2. Pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.
3. Alat evaluasi pembelajaran/penguasaan hasil pembelajaran.[[5]](#footnote-6)

Tugas-tugas dalam bahan kajian dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu tugas guru dan tugas siswa:[[6]](#footnote-7)

1. Fungsi Bahan Ajar bagi Guru
2. Menghemat waktu guru dalam mengajar.
3. Mengubah peran pendidik dan guru menjadi supervisor.
4. Meningkatkan pembelajaran dan membuatnya lebih interaktif.
5. Petunjuk bagi guru yang memandu segala aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan komponen kompetensi yang diajarkan kepada siswa.
6. Alat kerja dan penilaian pencapaian atau control hasil belajar.
7. Fungsi Bahan Ajar bagi Siswa
8. Siswa dapat belajar tanpa guru atau sesama siswa lainnya.
9. Siswa dapat belajar kapan dan dimana mereka inginkan.
10. Siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri.
11. Siswa dapat belajar sesuai urutan yang mereka inginkan.
12. Membantu calon siswa menjadi mandiri.
13. Petunjuk bagi siswa yang mengarahkan segala kegiatannya dalam pembelajaran dan merupakan isi pembelajaran atau manajemen.

Fungsi bahan ajar antara lain :

1. Membangkitkan minat belajar peserta didik.
2. Menjelaskan tujuan pembelajaran.
3. Menyajikan materi dengan struktur yang baik.
4. Memberi kesempatan peserta didik untuk berlatih dan memberi umpan balik*(feed back).*
5. Memperhatikan dan menjelaskan hal-hal yang sulit atau tidak dipahami.
6. Menciptakan komunikasi dan arah (pendidik dan peserta didik).[[7]](#footnote-8)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapa disimpulkan bahwa fungsi bahan ajar antara lain :

1. Sebagai satu-satunya sumber informasi serta pengawasan dan penggalian proses pembelajaran.
2. Sebagai bahan pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan.
3. Sebagai media utama dalam proses pembelajaran.
4. Sebagai penunjang media pembelajaran individual lainnya.
5. **Manfaat Pembuatan Bahan Ajar** Adapun manfaat dari pembuatan bahan ajar antara lain:
6. Bahan pembelajaran dapat dibeli sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa,
7. Tidak lagi bergantung pada buku pelajaran, terkadang sulit didapat,
8. Bahan kajian diperkaya karena dikembangkan dengan berbagai referensi,
9. Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis materi pendidikan,
10. Melalui bahan pelajaran, dimungkinkan untuk membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa, karena siswa merasa percaya diri dengan gurunya.[[8]](#footnote-9)

Adapun manfaat pembuatan bahan ajar adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
2. Diperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai kebutuhan siswa.
3. Tidak lagi tergantung pada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh.
4. Bahan ajar menjadi lebih kayak karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
5. Menambah khazanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar.
6. Bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya diri kepada gurunya.
7. Diperoleh bahan ajar yang dapat membantu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
8. Dapat diajukan sebagai karya yang dinilai untuk menambah angka kredit untuk keperluan kenaikan pangkat.
9. Menambah penghasilan guru jika hasil karyanya diterbitkan.
10. Bagi Siswa
11. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
12. Akan lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan pendidik.
13. Akan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.[[9]](#footnote-10)
14. **Jenis – Jenis Bahan Ajar**

Andi Prastowo dalam bukunya menjelaskan bahwa bentuk bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

1. Bahan ajar cetak atau *printed,* yaitu bahan yang terbuat dari kertas yang dimaksudkan untuk pembelajaran atau penyampaian informasi. Contoh: buku, modul, LKS, brosur.
2. Bahan ajar dengar atau program audio, yaitu setiap sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung dan dapat direproduksi atau didengarkan oleh seseorang atau sekelompok orang. Contoh: kaset, radio dan rekaman audio, serta CD dan film.
3. Bahan ajar pandang atau bahan ajar *audio visual*, adalah segala sesuatu yang memungkinkan penggabungan isyarat bunyi. Contoh: video, *compact disk,* dan film.
4. Bahan ajar Interaktif atau *interactive teaching materials*, adalah kombinasi dari satu, dua atau lebih media seperti audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video dimana yang penggunaannya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan atau perilaku alami presentasi. Contoh: *compact disk* interaktif.[[10]](#footnote-11)
5. **Langkah-Langkah Pengembangan dan Penulisan Bahan Ajar**

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.[[11]](#footnote-12)

Langkah-langkah pengembangan dan penulisan bahan ajar yaitu :

1. Melakukan analisis kebutuhan bahan ajar,
2. Memahami kriteria pemilihan sumber belajar,
3. Menyusun peta bahan ajar,
4. Memahami struktur bahan ajar.
5. **Prinsip Pembuatan Bahan Ajar**

Dalam mengembangkan bahan ajar hendaknya diperhatikan prinsip-prisnip pembelajaran, antara lain:

1. Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang kongkrit untuk memahami yang abstrak.

Siswa lebih mudah memahami konsep tertentu jika penjelasannya dimulai dengan sesuatu yang sederhana atau sesuatu yang konkrit, sesuatu yang nyata di lingkungannya. Misalnya untuk menjelaskan tentang Keanekaragaman Budaya Bangsa Indonesia berdasarkan beberapa provinsi yang diambil.

1. Pengulangan akan memperkuat pemahaman

Dalam pembelajaran, pengulangan sangat diperlukan agar peserta didik lebih memahami suatu konsep.

1. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik.
2. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar. Seorang peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih berhasil dalam belajar.
3. Mencapai tujuan dalam proses pembelajaran serta memahami isi dari pembelajaran yang telah dilakukan.
4. Mengetahui hasil yang telah dicapai yang akan mendorong peserta didik untuk terus mencapai tujuan.[[12]](#footnote-13)
5. **Bentuk Pengembangan Bahan Ajar**

Bahan ajar yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah berupa bahan ajar IPS berbasis *e-magazine* dimana di dalamnya berisi satu pokok pembahasanya itu tentang Keanekaragaman Budaya Bangsa Indonesia mengenai tarian adat, rumah adat, makanan khas dengan beberapa provinsi di Indonesia.[[13]](#footnote-14)

Pengembangan merupakan suatu proses menerjemahkan spesifikasi desain kedalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisien dan kemenarikan pembelajaran.[[14]](#footnote-15) Kemenarikan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan bahan ajar yang membuat peserta didik semakin tertarik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Pengembangan dalam arti yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan bertahap(evolusi), dan perubahan bertahap. Pemahaman ini kemudian diterapkan dalam berbagai bidang kajian dan praktik. Dalam bidang teknologi pendidikan *(education technology),* pengembangan bukan berarti menerjamahkan atau menggambarkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, atau dengan kata lain pengembangan adalah produksi bahan pendidikan.[[15]](#footnote-16)

1. **Ilmu Pengetahuan Sosial**
2. **Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: 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 sosial di atas. [[16]](#footnote-17)

Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik. Istilah IPS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk *Social Studies* di Amerika. Kita mengenal beberapa istilah seperti ilmu sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial.[[17]](#footnote-18)

Segala sesuatu yang berkaitan dengan aspek sosial, yang meliputi proses , faktor, perkembangan, masalah, semuanya dipelajari dalam sosiologi. Ilmu ekonomi mempelajari aspek-aspek ekonomi yang meliputi perkembangan, faktor, dan masalah. Antropologi mempelajari aspek budaya dan segala perkembangan dan permasalahannya. Sejarah mempelajari aspek sejarah yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Demikian pula, geografi mempelajari aspek-aspek geografi yang memberikan karakter special pada kehidupan masyarakat.[[18]](#footnote-19)

Menurut Zuraik, hakikat IPS adalah harapan untuk memajukan masyarakat yang baik, dimana para anggotanya berkembang sebagai makhluk sosial yang benar-benar rasional dan bertanggung jawab sehingga lahir nilai-nilai. Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.[[19]](#footnote-20)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat dan lingkungan sosial di Indonesia.

1. **Tujuan Pembelajaran IPS**

Secara perinci, Muttakin merumuskan tujuan pendidikan pembelajaran IPS disekolah dasar, sebagai berikut:[[20]](#footnote-21)

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
6. **Majalah Elektronik**
7. **Pengertian Majalah**

Majalah Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Majalah adalah terbitan berkala yang berisi berbagai liputan secara bulanan, tengah bulanan, atau mingguan.[[21]](#footnote-22)

Majalah adalah terbitan berkala yang berisi artikel-artikel dan terbitan untuk waktu tidak tebatas mempunyai nomor urut. Majalah yang sifatnya umum berisi artikel-artikel dari berbagai macam bidang sedangkan majalah yang sifatnya khusus biasanya artikel di dalamnya juga di sekitar bidang yang bersangkutan.[[22]](#footnote-23)

Majalah adalah salah satu jenis media massa. Majalah terdiri dari sekumpulan kertas cetakan yang disatukan. Tulisan-tulisan di dalam majalah dibuat bukan oleh tulisan tangan, melainkan dengan menggunakan mesin cetak. Hubungan antara media cetak dengan tujuan pembelajaran sangat erat, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.[[23]](#footnote-24)

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa majalah adalah salah satu jenis media massa yang penerbitannya dicetak menggunakan tinta pada kertas dan diterbitkan secara berkala dengan berisi bermacam-macam artikel dan subyek yang bervariasi.

1. **Pengertian Elektronik**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Elektronik adalah alat yang dibuat berdasarkan prinsip elektronika; hal atau benda yang menggunakan alat-alat yang dibentuk atau bekerja atas dasar elektronika.[[24]](#footnote-25)

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa elektronik adalah bentuk media massa melalui perangkat elektronik untuk menyebarkan sebuah berita misalnya seperti *handphone*, televisi, *laptop*, radio dengan internet yang penggunaannya iklan meluas pada era digital ini.

1. **Pengertian Majalah Elektronik *(e-magazine)***

Majalah elektronik (Bahasa Inggris: *electronic magazine;* disingkat *e-magazine)* adalah majalah versi elektronik, karena bersifat elektronik. Majalah elektronik tidak lagi menggunakan kertas sebagai bahan baku artikelnya, seperti majalah pada umumnya, melainkan dalam bentuk file digital.[[25]](#footnote-26)

Majalah elektronik *(e-magazine)* dapat diartikan sebagai alat komunikasi untuk belajar, atau dalam bentuk tidak tercetak, yang berfungsi sebagai panduan membaca yang berisi topik pendidikan, dapat menarik perhatian, pengetahuan dan mendorong siswa untuk membaca.[[26]](#footnote-27)

*E-magazine* dapat di akses melalui media elektronik seperti komputer, *handphone,* dan *laptop.* *E-magazine* dapat diakses kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan semua gadget mulai dari komputer, *handphone,* *laptop* dan lainnya, tampilan majalah ini akan lebih menarik dengan tampilan gambar yang bergerak, tidak membutuhkan tempat atau ruangan yang luas untuk penyimpanan, dapat mengurangi biaya produksi dan distribusi majalah, membantu mengurangi dampak pemanasan global dengan penggunaan kertas yang semakin mahal dan persediaannya mulai menipis, dan biaya produksi juga cenderung lebih murah.

Majalah elektronik (*electronic magazine*), atau yang disingkat *e-magazine* adalah versi elektronik dari majalah karena berbasis listrik. Majalah elektronik tidak lagi menggunakan bahan baku kertas untuk menuliskan artikel-artikelnya seperti majalah pada umunya, melainkan dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti komputer, *laptop,* *handphone*, *android, iPhone, iPad* dan teknologi lainnya.[[27]](#footnote-28)

Berdasarkan pengertian diatas, maka majalah elektronik *(e-magazine)* termasuk dalam bahan ajar Interaktif. Bahan pembelajaran Interaktif atau *interactive teaching materials*, adalah kombinasi dari satu, dua atau lebih media seperti suara, teks, grafik, gambar, animasi, dan video, dimana tatanan atau perilaku alami dimanipulasi atau dikelola melalui penggunaan dosen. Contoh: CDinteraktif.[[28]](#footnote-29)

Untuk membantu dalam pemahaman siswa juga, maka tampilan modul perlu didesain secara menarik, memadukan teks, gambar, video bahkan tautan kuis diakhir bahasan modul.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Majalah Elektronik *(E – Magazine)***
2. **Kelebihan *E-Magazine***

Adapun kelebihan dari *e-magazine* adalah sebagai berikut :

1. Berbasis komputer/laptop sehingga interaktif dengan siswa.
2. Dapat diadaptasi sesuai kebutuhan siswa, baik secara sendiri atau terkait dengan bahan-bahan lainnya.
3. Materi dalam media pembelajaran berisi artikel tentang masalah konkret dan disertai gambar-gambar sehingga siswa dapat berpikir lebih nyata.
4. Mengurangi penggunaan kertas.[[29]](#footnote-30)
5. **Kekurangan *E-Magazine***

Adapun kekurangan dari *e-magazine* adalah sebagai berikut :

1. Memerlukan komputer dan pengetahuan programmer.
2. Membutuhkan *software* khusus untuk penggunaannya.[[30]](#footnote-31)
3. **Aplikasi Membuat Majalah Elektronik *(E-Magazine)***

Majalah Elektronik atau *e-magazine* ini termasuk dalam bahan ajar interaktif. Salah satu aplikasi untuk membuat bahan ajar berbasis majalah elektronik yaitu aplikasi *canva* yang dapat digunakan dengan akun canva. Untuk memiliki akun canva maka daftar dahulu dengan mengakses [www.canva.com](http://www.canva.com) dan daftar dengan akun yang dimiliki yakni dengan cara sebagai berikut:[[31]](#footnote-32)

1. Buka aplikasi Canva atau Web Canva di [www.canva.com](http://www.canva.com).
2. Buat akun, bisa menggunakan akun google.
3. Pilih “Presentation” pada tampilan beranda Canva.
4. Klik “Template” yang ingin digunakan.
5. Masukkan bahan ajar, kemudian kreasikan template sesuai keinginan.
6. Klik titik tiga di pojok kanan atas untuk save Bahan Ajar atau merecord penjelasan dari Bahan Ajar tersebut.
7. Setelah semuanya selesai, download hasil Bahan Ajar.
8. **Keanekaragaman Budaya Bangsa Indonesia**

Dalam pembelajaran IPS di kelas IV terdapat materi tentang Keanekaragaman Budaya Bangsa Indonesia. Dalam materi ini di beberapa provinsi seperti DKI Jakarta, Nanggroe Aceh Darussalam, Sumatera Selatan, Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta seperti membahas keragaman budaya sebagai identitas bangsa Indonesia. Dalam menyampaikan materi pembelajaran diperlukan sebuah bahan ajar/media. Bahan ajar yang dikembangkan haruslah sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar yang *pertama,* anak lebih senang dalam bermain guru harus bisa merancang model pembelajaran yang ada unsur permainan didalamnya*. Kedua,* anak lebih banyak bergerak. *Ketiga*, anak lebih senang bekerja dalam kelompok. *Keempat,* senang merasakan, melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. *Kelima,* anak lebih senang menggunakan bahan ajar yang tedapat banyak gambar-gambar, warna serta tampilan desain yang menarik.

Penelitian mengambil tema Keanekaragaman Budaya di Indonesia dalam mata pelajaran IPS di kelas IV. Materi ini dipilih karena pada buku sebelumnya yang biasa digunakan peserta didik di kelas IV terbatasnya informasi pada materi Keanekaragaman Budaya Bangsa Indonesia hanya beberapa provinsi saja yang dibahas. Sehingga penulis ingin mengembangkan bahan ajar berbasis majalah elektronik dengan membahas keunikan dan ciri khas keragaman budaya Indonesia di beberapa provinsi.

Salah satunya keragaman budaya dari provinsi Sulawesi Utara tepatnya di kota Manado yang dikenal dengan julukan kota Pariwisata. Keanekaragaman seni dan budaya menjadikan provinsi ini mempunyai daya tarik tersendiri, seperti rumah adat yang kita kenal dengan rumah adat Tongkonan yang bermakna rumah untuk bermusyawarah. Rumah Adat Tongkonan berfungsi sebagai tempat untuk bermufakat.[[32]](#footnote-33)

1. **Kerangka Berpikir**

Menurut Uma Sekaran yang dikutip dalam buku Sugiyono mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasikan sebagai masalah yang penting.[[33]](#footnote-34)

D alam pelaksanaan pendidikan dasar masih terdapat banyak titik lemah pada bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyenangkan. Keadaan ini tidak lepas dari kurangnya pengembangan bahan ajar yang inovatif. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran memang sesuai dengan tujuan pembelejaran, namun jika dilihat dari keragaman budaya masyarakat Indonesia, buku yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang begitu menarik bagi siswa sekolah dasar.

Oleh karena itu, Pembelajaran IPS menggunakan bahan ajar berbasis majalah elektronik sebagai salah satu media pembelajaran. Hal ini dikarenakan bahan ajar IPS berbasis majalah elektronik dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri, lebih menarik, selain itu dengan menggunakan bahan ajar IPS berbasis majalah elektronik peserta didik akan lebih antusias dan senang ketika mengikuti proses pembelajaran.

1. Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standard Kompetensi Guru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2008), hlm.173 [↑](#footnote-ref-2)
2. Ina Magdalena, dkk, “*Analisis Pengembangan Bahan Ajar”,* Nusantara : *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial,* Vol.2, No.2, (2020), hlm. 172 [↑](#footnote-ref-3)
3. Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktik,* ((Yogyakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri,2016), hlm.238 [↑](#footnote-ref-4)
4. Depdiknas, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Administrasi Pendidikan Dasar dan Menengah, Dewan Pendidikan Menengah, 2008), hlm.6 [↑](#footnote-ref-5)
5. Anindya Fajarini, *Menemukan Rahasia Pengembangan Materi Pembelajaran IPS,* (Bandung: Gema Press, 2018), hlm.7 [↑](#footnote-ref-6)
6. Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik …*hlm.239-240 [↑](#footnote-ref-7)
7. Aida Rahmi dan Hendra Harmi, *Pengembangan Bahan Ajar MI*, (Curup, Lp2 STAIN Curup, 2013), hlm.6 [↑](#footnote-ref-8)
8. D. Fadly Pratama, Jajang Bayu, *Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains,* (Bandung: Lekkas, 2018), hlm.5 [↑](#footnote-ref-9)
9. Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar …*hlm.241-242 [↑](#footnote-ref-10)
10. Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Yogyakarta: Diva Press, 2013) hlm.306 [↑](#footnote-ref-11)
11. Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm.24 [↑](#footnote-ref-12)
12. D. Fadly Pratama, Jajang Bayu, *Bahan Ajar IPA …*hlm.13 [↑](#footnote-ref-13)
13. Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm.191 [↑](#footnote-ref-14)
14. Fitratul Uyun, *“Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Al –Qur’an Hadist dengan Pendekatan Hermeneutik Bagi Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Malang”,* Kurikulum PGMI, (Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang), Skripsi 2010, hlm.23 [↑](#footnote-ref-15)
15. Setyosari Punaji, *Metode Penelitian dan Pengembangan,* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm.197 [↑](#footnote-ref-16)
16. Yulia Tri Samiha, *Desain Pengembangan Bahan Ajar IPS MI Berbasis Kearifan Lokal*, Cetakan ke-1, (Palembang: Rafah Press, 2019), hlm.6 [↑](#footnote-ref-17)
17. *Ibid*, hlm.7 [↑](#footnote-ref-18)
18. Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm.137 [↑](#footnote-ref-19)
19. *Ibid,* hlm.138 [↑](#footnote-ref-20)
20. Ahmad Susanto, *Teori Belajar …*hlm.145-146 [↑](#footnote-ref-21)
21. Qanita Alya, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (KBBI), cetakan 2009, (Bandung : PT.Indahjaya Adipratama), hlm.448 [↑](#footnote-ref-22)
22. Soeatminah, *Pengelolaan Majalah,* (Yogyakarta: Kanisius, 1992), hlm. 44 [↑](#footnote-ref-23)
23. Yunita Eriyanti*, “Pengembangan Bahan Ajar Fikih Model Majalah Anak Pada Materi Thaharah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah”,(*Lampung, UIN Raden Intan Lampung, Skripsi 2018, hlm.34 [↑](#footnote-ref-24)
24. Qanita Alya, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* …hlm.191 [↑](#footnote-ref-25)
25. Novia Iriyana Sangian, dkk., *“Rancang Bangun E-Magazine Universitas Sam Ratulangi”,* Vol.4, No.1, E-journal Teknik Informatika, (2014), ISSN: 2301-8364, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi Manado, hlm.1 [↑](#footnote-ref-26)
26. Indy Alda Savitri, *“Pengembangan Majalah Elektronik Berbasis Literasi Matematika Untuk Siswa SMP Kelas VII”,* Jurnal Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Pendidikan Matematika, 2019, hlm.36 [↑](#footnote-ref-27)
27. Jalilah R. Nurjanah, Sukarmin, dan Rahardjo, D.T, 2014. *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif e-Magazine pada Materi Dinamika Rotasi untuk SMA Kelas XI”,* Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika, 2014, hlm.18-25 [↑](#footnote-ref-28)
28. Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* …hlm.306 [↑](#footnote-ref-29)
29. Ika Safitri, “*Pengembangan Bahan Ajar E-Magazine Berbasis Website pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Di SMP NEGERI 1 MILA PIDIE*”, (Banda Aceh, Universitas Islam Negeri AR-RANIRY, Skripsi 2020),hlm.28 [↑](#footnote-ref-30)
30. *Ibid,* hlm.28 [↑](#footnote-ref-31)
31. Tiara Melinda, Erwin Rahayu Saputra,*“Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di SD”, Prodi PGSD, Fkip,Vol.5, No.2, (2021),* Jurnal *Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya*, hlm.100 [↑](#footnote-ref-32)
32. Fransiska Susilawati, dkk. *Buku Siswa Tema 7 Tematik Terpadu “Indahnya Keragaman di Negeriku untuk SD/MI Kelas IV”,* Kurikulum 2013 Revisi, (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2019), hlm.71 [↑](#footnote-ref-33)
33. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cetakan ke-10 (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm.91 [↑](#footnote-ref-34)