

## Penggunaan *Book Creator* Dalam Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Pembelajaran IPS

Novi Tri Oktavia<sup>1</sup>

<sup>1</sup>UIN Sayid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

CORRESPONDENCE: ✉ [novitrioktavia@yahoo.com](mailto:novitrioktavia@yahoo.com)

### Article Info

Article History

Received : 11-10-2022

Revised : 14-10-2022

Accepted : 19-10-2022

### Keywords:

*Book Creator*;

*Blended Learning*;

Pembelajaran IPS

### Abstract

This research used a descriptive qualitative approach. The instruments of collecting data in this research included observation, interview, and documentation. Observation was used to gain the data including students' condition in participating social science teaching and learning process as data. The population of this research was the seventh grade students including and all of the number of the population was 298 students, then the researcher took only two classes (67 students) as the purposive sampling because it represented 20%-25% from all the population.

Then observation and documentation was used to gain the planning and the steps of implementing of teaching model of blended learning using book creator in the materials the role of information and technology in the economics activities in order to increase the students' learning activity of the seventh grade of Senior High School 3 Kedungwaru. Next, the interview was used the students' responses on the implementation of teaching model of blended learning using book creator in the materials of the role of information and technology in the economics activities in order to increase the students' learning activity of the seventh grade of Senior High School 3 Kedungwaru.

The result of study showed that the implementation of teaching using blended learning based on book creator of the role of information and technology in the economics activities could create a new learning in teaching social science. Instead of that condition, the students were involved actively in discussion activity and presentation, and then the result of discussion of the role of information and technology in the economics activities could be conducted by altogether with the classmates smoothly. Furthermore, they supposed that teaching and learning of social science using teaching model blended learning based on book creator could ease the students to understand the material of teaching learning social science.

### Introduction

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan. Suatu bangsa tidak akan berkembang dengan baik tanpa didukung oleh pendidikan yang berkualitas. Sangat penting bagi sebuah akademi pendidikan untuk memperhatikan pendidikan yang berkualitas, karena bangsa ini akan membentuk generasi yang baik (Dwi Astuti, 2020). Dari sisi ekonomi, pendidikan bukan hanya semata-mata dipandang sebagai kegiatan konsumtif, namun diakui sebagai suatu investasi sumber daya manusia. Pendidikan memberikan sumbangan terhadap pengembangan sosial ekonomi melalui cara-cara meningkatkan pengetahuan, ketrampilan, kecakapan, sikap dan produktivitas. Bagi masyarakat secara umum pendidikan bermanfaat untuk teknologi demi kemajuan di bidang sosial dan ekonomi. *The Human Capital Theory* menyatakan bahwa pendidikan

menanamkan ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai kepada manusia. Oleh sebab itu, manusia dapat meningkatkan kapasitas belajar dan produktivitasnya (Kadek, 2019).

Materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi merupakan salah satu materi ekonomi dalam mata pelajaran IPS pada jenjang SMP/MTs kelas VII yang membahas mengenai peran perkembangan IPTEK dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia. Pentingnya mempelajari IPS adalah untuk membantu siswa memahami bagaimana manusia dapat hidup bersama dan melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya dan menanamkan nilai-nilai kehidupan bersama supaya dapat meningkatkan kepedulian siswa dengan masalah yang ada di sekitar. Sebab hakikat IPS adalah telaah tentang manusia sebagai makhluk sosial yang selalu hidup bersama dan saling membutuhkan satu sama lain.

Tantangan yang mendasar dalam mengajarkan IPS saat ini adalah cepat berubahnya lingkungan sosial budaya dan ekonomi sebagai kajian dalam materi IPS itu sendiri. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam lingkungan sosial budaya dan ekonomi bersifat multidimensional dan berskala internasional terkait masuknya arus globalisasi dan pesatnya perkembangan IPTEK. Permasalahan semakin serius pada saat dihadapkan kenyataan bahwa selama ini mata pelajaran IPS kurang mendapat perhatian dari siswa.

Tantangan mengajarkan IPS semakin serius pada saat dihadapkan di era pandemi global *Corona Virus Disease* 2019 (COVID-19) yang masuk di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020. Pandemi COVID-19 memberikan dampak yang besar terhadap kelumpuhan diberbagai aspek kehidupan masyarakat mulai dari perekonomian hingga pendidikan. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk memprioritaskan kesehatan dan keselamatan civitas akademika sejak tanggal 24 Maret 2020, Nadiem Makarim mengeluarkan surat edaran untuk meniadakan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka dengan memberlakukan *Study From Home* bagi siswa dan *Work From Home* bagi guru dan tenaga pendidik untuk mengantisipasi menyebarnya wabah Covid-19 pada dunia pendidikan (Dwi Astuti, 2020).

Kebijakan ini mengharuskan semua siswa untuk mengikuti aturan presensi *online*, aktif berpartisipasi dan berdiskusi dalam pembelajaran daring; sebagian besar dari siswa terkejut dan mengeluhkan hal tersebut mengapa hal ini terjadi seolah-olah, siswa belum siap mental dan berani mengambil resiko menghadapi hal tersebut. Keluhan mereka bermacam-macam mulai dari paketan yang dimiliki oleh siswa hanya paketan data unlimited yang notabene tentunya lemot ketika mereka menggunakan pada pembelajaran daring (Dwi Astuti, 2020). Bagi guru yang terbiasa melakukan aktivitas pembelajaran secara langsung di dalam kelas akan merasakan dampak yang sangat besar. Lingkungan keluarga yang mendukung dapat membuat komunikasi yang baik dalam pembiasaan pendidikan (Dwi Astuti, 2020). Kondisi inilah yang memunculkan ketidaksiapan dalam proses pembelajaran bias disebut dengan *culture shock*. Perubahan yang terjadi secara cepat membuat semua orang dituntut agar *melek teknologi*.

Menurut Nadiem Makarim (2020), model pembelajaran *blended learning* cocok untuk diterapkan karena model pembelajaran *blended learning* lebih efektif dalam menanggulangi permasalahan pembelajaran selama masa pandemi berlangsung. Model pembelajaran *blended learning* merupakan penggabungan dari pembelajaran di kelas dan pembelajaran *online* dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif kepada siswa dan mengurangi jam tatap muka di kelas. Menurut Dwi Astuti Wahyu Nurhayati (2019), Salah satu model pembelajaran di negara berkembang dan

negara modern adalah model pembelajaran aktif dan pengembangan penggunaan media *online* dengan kemandirian pengajaran. *Blended learning* merupakan model pembelajaran berorientasi pada penggunaan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi terapan. Jadi, pentingnya media dalam pembelajaran harus dikembangkan karena media pembelajaran mempunyai karakter fungsi sebagai alat bantu proses belajar mengajar dan bisa memperjelas materi sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal (Dwi Astuti, 2019).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Cepi Supriatna dkk (2021) model pembelajaran *blended learning* dapat dijadikan sebagai salah satu usaha dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar. D.I. Purwitasari dkk (2019) merekomendasikan guru untuk menggunakan *blended learning* dalam melaksanakan proses pembelajaran guna menciptakan keaktifan belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Sugama Maskar dan Endah Wulantina (2019) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menarik. Selain itu, dengan penerapan model pembelajaran *blended learning* dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan kreatif dalam melaksanakan belajar mandiri. Lebih lanjut Eka Sri Indrayany dan Fajar Lestari (2021) bahwa menjelaskan dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar. Pembelajaran dengan *blended learning* sangat penting untuk terus dikembangkan, karena dengan *blended learning* siswa dapat mencari materi pembelajaran secara mandiri tanpa dibatasi waktu untuk mengembangkan pemahaman materi yang dilakukan secara intensif.

*Book creator* dipandang efektif digunakan dalam penerapan model pembelajaran *blended learning*. Melalui fitur-fitur yang tersedia pada *book creator*, maka dapat ditambahkan gambar, video, animasi yang dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam. Selain itu, guru dapat menambahkan kuis berupa permainan sederhana yang disesuaikan kemampuan kognitif siswa. Sehingga, *book creator* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan. Karena tampilannya dan susunan materi dikemas sesuai dengan perkembangan kognitif dan gaya belajar siswa (Isatul Hasanah, 2021). Dengan media ini siswa didorong untuk lebih aktif, dan diberikan banyak pertanyaan agar lebih memahami materi. Proses pembelajaran akan lebih praktis, variatif, kreatif, dan menarik; oleh karena itu, siswa aktif dalam pembelajaran IPS baik secara mandiri maupun kelompok. Proses ini pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar (Dwi Astuti, 2019).

Pendampingan Literasi Teknologi dengan menggunakan *book creator* yang dilakukan oleh Fimier Liady dkk (2022) dapat menarik perhatian siswa sehingga motivasi belajar siswa meningkat. Selain itu, Anugrah Risky Widyasmi dkk (2021) mendapat respon yang sangat baik dari siswa dengan persentase 92% pada saat melakukan proses pembelajaran IPA materi Suhu dan Kalori menggunakan *book creator* dengan hasil evaluasi bahwa *book creator* menjadikan siswa mudah memahami materi Suhu dan Kalori. Verdiana Puspitasari dkk (2020) juga mendapat respon yang positif pada saat melakukan pembelajaran BIPA menggunakan *book creator* dengan prosentase hasil rating sebesar 82% yang menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan terhadap pengimplementasian *book creator* yang digunakan pada pembelajaran BIPA. Sementara itu, *book creator* yang dikembangkan oleh Prima Aprillianti dan Wendri Wiratsiwi (2021) praktis digunakan sebagai bahan ajar

Matematika yang menjadikan proses pembelajaran materi Bangun Ruang menjadi lebih efektif sehingga siswa mendapat pengalaman belajar baru dalam proses pembelajaran Matematika materi Bangun Ruang dengan presentase sebesar 82%.

Bedasarkan uraian tersebut, untuk mengetahui kualitas bahan ajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator* dalam mengimplementasikan model pembelajaran *blended learning* di kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru, dalam hal ini perlu adanya *assessment* atau evaluasi yang bersangkutan dengan guru dan siswa untuk merumuskan tujuan dan pilihan. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengkaji penelitian ini dengan mengembangkan masalah tentang bagaimana pengimplementasian model pembelajaran *blended learning* terhadap kualitas bahan ajar yang menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator* pada pembelajaran IPS materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi di kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru.

### **Method**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Alasan peneliti memilih untuk menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif karena sejalan dengan judul serta rumusan masalah yang sudah disusun peneliti. Populasi yang dipakai pada penelitian ini yaitu murid kelas VII di SMP Negeri 3 Kedungwaru Tahun Pelajaran 2021/2022 yang jumlah keseluruhannya 289 siswa. Suharsimi Arikunto (2006) menjelaskan bahwa jika sampel yang diamati kurang dari 100 sehingga keseluruhan sampel harus dipakai, namun jika sampel yang diteliti lebih dari 100 maka bisa dilakukan pengambilan sampel diantara 10%-15%, 20%-25% ataupun dapat lebih dari jumlah presentase. Peneliti mengambil sampel sebanyak 67 siswa dengan taraf antara 20%-25% dari jumlah keseluruhan 289 siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru. Objek penelitian ini berlokasi di SMPN 3 Kedungwaru. Alasan peneliti memilih SMPN 3 Kedungwaru sebagai lokasi penelitian didasarkan pada visi SMPN 3 Kedungwaru yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, dan misi SMPN 3 Kedungwaru yang mendukung rencana peningkatan inovasi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Adapun data yang diperlukan oleh peneliti dalam observasi dan dokumentasi ini yaitu terdiri dari sejarah, visi misi dan tujuan, perizinan, kepemimpinan, kontak, letak geografis, sarana dan prasarana, keadaan dan kondisi guru dan siswa struktur organisasi di SMPN 3 Kedungwaru serta dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian Penggunaan *Book Creator* Dalam Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi. Adapun informan dalam wawancara ini adalah dengan 1 orang waka kurikulum SMPN 3 Kedungwaru, 1 guru mata pelajaran IPS, dan 6 siswa kelas VII. Wawancara ini dilakukan oleh peneliti dengan informan untuk memperoleh data berupa gambaran utuh terkait dengan Penggunaan *Book Creator* Dalam Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi.

## Result and Discussion

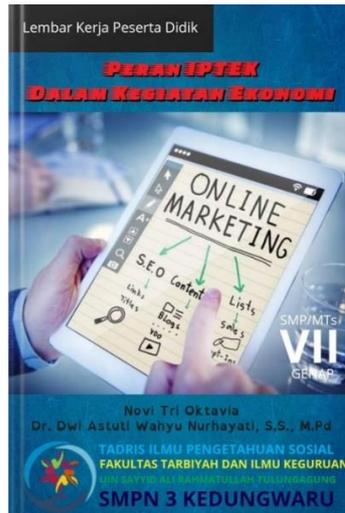
Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah melakukan *assessment* atau survey terkait aplikasi yang dikendaki oleh siswa. Aplikasi yang dikendaki oleh siswa adalah aplikasi yang mudah diakses dan dioperasikan oleh siswa. Dari hasil survey yang dilakukan oleh peneliti menjadikan aplikasi *Telegram* sebagai media berkolaborasi atau berkomunikasi dalam melakukan proses pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning*.

### A. Desain *Blended Learning* dalam Pembelajaran IPS

Desain *Blended Learning* dalam pembelajaran IPS dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### 1. Pengembangan Bahan Ajar

- a. Mengembangkan bahan ajar yang tidak terlalu mendetail atau hanya berisi bagian-bagian penting materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai setelah melakukan proses pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning*. Dalam hal ini, bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti adalah lembar kerja peserta didik berbasis *book creator*.
- b. Menyajikan materi autentik atau topik yang terkait dengan permasalahan-permasalahan yang terbaru dan sedang terjadi di kalangan sekitar siswa atau masyarakat luas. Materi yang dimuat oleh peneliti dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator* adalah Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi.
- c. Mengemas bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator* dengan memuat (1) Daftar isi, (2) Petunjuk penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator*, (3) Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, (4) Peta konsep materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi, (5) Bahasan materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi yang tidak terlalu banyak hanya poin-poin penting yang hendak disampaikan, (6) Ringkasan atau kesimpulan, (7) Video pembelajaran, (8) Tugas yang disertai dengan petunjuk penyelesaian, (9) Daftar rujukan, (10) Identitas Penulis dan Editor.
- d. Melakukan validasi bahan ajar kepada Ibu Dr. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, S.S., M.Pd. selaku editor untuk mengetahui apakah bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator* yang telah dirancang oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning*.
- e. Merevisi bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator* yang telah selesai divalidasi oleh editor sesuai masukan yang diberikan kepada peneliti. Uji validasi dilakukan berulang-ulang sampai lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator* layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning*.



**Gambar 1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Book Creator***

Link lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator*:

<https://read.bookcreator.com/x2yOxcEbwLQzGjMnXigSbJEZME3/r1wauFC9QyC3NOjSm19FA>

## 2. Pengadaan Internet

- a. Dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis *blended learning*, lembaga atau sekolah telah menyediakan akses internet berupa Telkom Speedy yang mumpuni dengan kecepatan 20mbps. Sambungan internet ini dapat diakses sampai kelas-kelas dan semua lingkungan sekolah. Kendala yang ada dalam pengadaan internet adalah biaya yang harus dikeluarkan untuk membayar tagihan internet setiap bulannya. Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan pembebanan biaya internet yang dibebankan pada biaya sekolah atau SPP dalam setiap bulannya kepada siswa. Kemudian siswa diberikan PIN atau *password* untuk dapat mengakses jaringan internet di sekolah. Dengan pemberian kode tersebut dapat menghindari kebocoran pemakai diluar warga sekolah.
- b. Setiap siswa tentunya memiliki kuota data atau *wifi* untuk kebutuhan internet dalam kesehariannya. Siswa dapat menggunakan kuota data atau *wifi* yang ada untuk mengikuti proses pembelajaran berbasis *blended learning*. Kendala yang ada dalam pengadaan internet di rumah adalah lemah sinyal pada daerah tempat tinggal yang berada di pinggiran kota Kabupaten Tulungagung menjadikan kurangnya atau bahkan tidak ada saluran jaringan internet yang menghubungkan ke daerah tersebut. Akibatnya pengaksesan internet pada daerah pinggiran sulit untuk dijangkau. Solusi yang dilakukan oleh siswa yaitu siswa pergi ke suatu tempat yang menyediakan *wifi* sebab tidak jarang pada kehidupan saat ini siswa tidak membutuhkan internet, bahkan hampir setiap tempat tersedia layanan wifi baik berbayar maupun gratis. Jadi, apabila siswa kesulitan mengakses internet, siswa dapat pergi ke rumah tetangga, warung, atau tempat yang menyediakan layanan *wifi*.

## 3. Pelaksanaan Proses Pembelajaran Blended Learning

Tabel 1. Sintaks Pembelajaran *Blended Learning*

<b>Pembelajaran Daring Melalui Media <i>Telegram</i></b>	
<b>Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)</b>	
a. Guru bersama siswa menyampaikan salam dan berdoa melalui grup <i>Telegram</i> untuk memulai pembelajaran IPS materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi.	4 Menit
b. Guru memberi motivasi kepada siswa tentang apa yang dapat diperoleh dengan mempelajari materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi.	3 Menit
c. Guru menjelaskan kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan.	3 Menit
<b>Kegiatan Inti (40 Menit)</b>	
a. Guru mengirimkan <i>e-modul</i> materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi. <a href="https://read.bookcreator.com/x2yOxcEbwLQzgjMnXigSbjJEZME3/r1wauFC9QyC3NOjSmm19FA">https://read.bookcreator.com/x2yOxcEbwLQzgjMnXigSbjJEZME3/r1wauFC9QyC3NOjSmm19FA</a>	1 Menit
b. Siswa mempelajari LKPD materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi.	15 Menit
c. Siswa melalui grup <i>Telegram</i> melakukan diskusi tentang materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi.	15 Menit
d. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami tentang materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi.	4 Menit
e. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh siswa tentang materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi.	5 Menit
<b>Kegiatan Penutup (10 Menit)</b>	
a. Guru bersama siswa mengambil simpulan point-point penting dari hasil diskusi materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi.	4 Menit
b. Guru menotivasi siswa untuk tetap semangat belajar dan selalu menjaga kesehatan serta mematuhi protokol kesehatan ditengah masa pandemi yang belum berakhir.	2 Menit
c. Guru memberikan tugas pembelajaran IPS materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi untuk Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT).	2 Menit
d. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran daring dengan mengucapkan salam dan syukur atas terlaksananya pembelajaran IPS materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi.	2 Menit
<b>Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT)</b>	
<b>Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)</b>	
a. Guru bersama siswa menyampaikan salam dan berdoa untuk memulai pembelajaran IPS materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi.	4 Menit
b. Guru memeriksa kehadiran siswa.	3 Menit
c. Guru memberi motivasi kepada siswa dan menjelaskan kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan.	3 Menit
<b>Kegiatan Inti (40 Menit)</b>	
a. Guru memeriksa tugas Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi yang diberikan kepada siswa pada saat pembelajaran daring.	5 Menit
b. Guru meminta siswa mempresentasikan tugas Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi yang sudah selesai dikerjakan.	10 Menit
c. Siswa melakukan tanya jawab tentang materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi yang telah dipresentasikan.	15 Menit
d. Guru memberi penguatan jawaban dari tanya jawab yang dilakukan siswa.	5 Menit
e. Guru memberikan kesimpulan dari pembelajaran IPS materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi yang dilakukan.	5 Menit

Kegiatan Penutup (10 Menit)	
a. Siswa diminta melakukan refleksi.	4 Menit
b. Guru memotivasi siswa untuk tetap semangat belajar dan selalu menjaga kesehatan serta mematuhi protokol kesehatan ditengah masa pandemi yang belum berakhir.	2 Menit
c. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) dengan mengucapkan salam dan syukur atas terlaksananya pembelajaran IPS materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi.	2 Menit

## B. Hasil Penerapan *Blended Learning* dalam Pembelajaran IPS

Hasil pembelajaran bukan ditentukan oleh nilai yang tinggi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Nilai adalah suatu bentuk penghargaan yang diberikan kepada siswa dalam kemajuan belajarnya. Hasil pembelajaran ditentukan oleh seberapa efektif dan efisien serta daya tarik yang ada dalam proses pembelajaran. Efektivitas dan efisiensi berkaitan dengan waktu yang dihasilkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu seberapa cepat siswa dalam menerima materi pembelajaran atau berapa lama waktu yang diperlukan oleh siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sedangkan daya tarik berkaitan dengan ketertarikan atau keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran seperti halnya penggunaan bahan ajar, media, dan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Sebelum mengakhiri proses penelitian Penggunaan *Book Creator* Dalam Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi di kelas VII SMPN 3 Kedungwaru, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dengan beberapa siswa yang didapat bahwa siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran IPS. Dengan waktu yang cepat dan tidak terlalu lama siswa menangkap materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi. Model pembelajaran *blended learning* menggunakan *book creator* menjadikan siswa dapat mempunyai gambaran materi pembelajaran yang sedang dipelajari dengan adanya gambar dan video pada materi peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator*. Sehingga dengan adanya gambaran mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran IPS.

Bagi siswa SMP, perkembangan kognitif utama yang dialami adalah *formal operasional* yaitu kemampuan untuk berpikir abstrak dengan menggunakan simbol-simbol tertentu atau mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal yang tidak terikat lagi oleh objek-objek yang bersifat konkret, seperti peningkatan kemampuan analisis, kemampuan menarik generalisasi dan inferensi dari berbagai kategori objek yang beragam. Selain itu, terdapat peningkatan fungsi intelektual, kapabilitas memori dalam bahasa dan perkembangan konseptual. Dengan kata lain, bahasa merupakan salah satu alat vital untuk kegiatan kognitif. Menurut teori *konstruktivisme*, pembentukan pengetahuan terjadi sebagai hasil konstruksi manusia atas realitas yang dihadapinya. Dapat dikatakan teori *konstruktivisme* adalah proses mengontruksi pengetahuan dengan cara mengabstraksi pengalaman sebagai hasil interaksi antara siswa dengan realitas baik realitas pribadi, alam, maupun sosial. Proses konstruksi pengetahuan berlangsung

secara pribadi maupun sosial. Beberapa faktor meliputi pengalaman, pengetahuan awal, kemampuan kognitif dan lingkungan sangat berpengaruh dalam proses belajar.

Hasil lain yang didapat oleh peneliti dari kegiatan wawancara dengan siswa kelas VII adalah siswa secara keseluruhan menyukai penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator* dalam model pembelajaran *blended learning* dengan aplikasi *Telegram* sebagai sarana berkolaborasi dan berkomunikasi yang memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran IPS yang menjadikan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran IPS dengan saling bertukar pendapat dengan teman sekelasnya mengenai materi peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi.

Perkembangan afektif siswa SMP mencakup proses belajar, tingkah laku, atau sosialisasi. Sebagian besar sosialisasi berlangsung melalui permodelan. Menurut teori *behaviorisme*, belajar dipandang sebagai perubahan tingkah laku, di mana perubahan tersebut muncul sebagai *respons* terhadap berbagai *stimulus* yang datang dari luar diri subjek. Secara teoretis, belajar dalam konteks *behaviorisme* melibatkan empat unsur pokok yaitu: *drive*, *stimulus*, *respons*, dan *reinforcement*. *Drive* merupakan suatu mekanisme psikologis yang mendorong seseorang untuk memenuhi kebutuhannya melalui aktivitas belajar. *Stimulus* yaitu rangsangan dari luar diri subjek yang dapat menyebabkan terjadinya *respons*. *Respons* adalah tanggapan atau reaksi terhadap rangsangan atau *stimulus* yang diberikan. Dalam perspektif *behaviorisme*, *respons* biasanya muncul dalam bentuk perilaku yang terlihat. *Reinforcement* adalah penguatan yang diberikan kepada subjek belajar agar ia merasakan adanya kebutuhan untuk memberikan respons lagi.

## Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terkait Penggunaan Book Creator Dalam Model Pembelajaran Blended Learning Pada Materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian bahwa kemampuan berpikir siswa meningkat sehingga siswa mudah menerima materi Pembelajaran IPS dengan memahami permasalahan di lapangan secara nyata atau autentik terkait Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi. Siswa berpendapat bahwa Penggunaan Book Creator Dalam Model Pembelajaran Blended Learning Pada Materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi memberikan suasana belajar baru yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

## References

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineke Cipta.
- Cahya Dewi, Kadek. 2019. *Blended Learning Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi Vokasi*. Denpasar: Swasta Nulus.
- Gunawan. 2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Khoiru Ahmadi, Lif dan Sofan Amri. 2016. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

## Penggunaan *Book Creator*

- Moeleng, Lexy J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati, Dwi Astuti Wahyu. 2020. *Covid-19: Suka Duka Kuliah Daring dan Disiplin Pribadi*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press
- \_\_\_\_\_. 2020. *Metodologi Penelitian*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- \_\_\_\_\_. 2020. *Work From Home, "Di Rumah Aja yang Produktif"*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press.
- Somantri dkk. 2010. *Inovasi Pembelajaran IPS*. Bandung: Rizqi Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif?*. Bandung: Alfabeta.
- Aprillianti, Prima dan Wendri Wiratsiwi 2021. *Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. Vol. 6. No. 1
- Hasanah, Isatul. 2021. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar*. *Journal of Science and Research, Volume 2. Issue 2. July*
- Liady, Fimier dkk. 2022. *Pendampingan Literasi Teknologi*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol.02. No.01. Januari
- Maskar, Sugama dan Endah Wulantina. 2019. *Persepsi Peserta Didik Terhadap Metode Blended Learning Dengan Google Classroom*. Jurnal Inovasi Matematika (Inomatika). Vol. 1. No. 2
- Nurhayati, Dwi Astuti Wahyu Nurhayati. 2019. *Development of Macromedia Captivate-Based Instructional Media of Social Studies on Scarcity and Human Needs Material of Grade VII at Islamic Junior High School of Asyafiyah Gondang Tulungagung*. *Journal of Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Volume 458.
- \_\_\_\_\_. 2020. *Effect of Thinking Skill-Based Inquiry Learning Method on Learning Outcomes of Social Studies: A Quasi-Experimental Study on Grade VIII Students of MTSN 6 Tulungagung*. *Journal of IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science*. Vol. 485
- \_\_\_\_\_. 2019. *Promoting Cultural Site by Improving English Language Ability: An English Specific Purpose for Tourism*. *Journal of ASLAN TEFL*. Vol. 4 No.2
- \_\_\_\_\_. 2019. *Students' Perspective on Innovative Teaching Model Using Edmodo in Teaching English Phonology: A Virtual Class Development*. *Jurnal Dinamika Ilmu*. Volume 19(1)
- \_\_\_\_\_. 2016. *Using Local Drama in Writing and Speaking: EFL Learners Creative Expression*. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*. Vol. 1(1)
- Purwitasari, D.I. dkk. 2019. *Penerapan Blended Learning Berbantuan Schoology Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII A1 SMP Negeri 6 Singaraja*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia. Vol. 8 No. 2
- Puspitasari, Verdiana dkk. 2020. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator Untuk Pembelajaran Bipa Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam*. Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. Vol.8 No.4 Edisi Nopember

- Supriatna, Cipi dkk. 2021. *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Active Dabate Tari Melalui Blended Learning*. Jurnal Ringkang. Vol 1. No 3. Oktober
- Sri Indrayany, Eka dan Fajar Lestari. 2021. *Penerapan Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Mandiri Siswa Kelas VII SMP pada Materi Perbandingan*. Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial. Volume 2. Nomor 2
- Widyasmi, Anugrah Risky dkk. 2021. *Efektivitas Pembelajaran Daring IPASMP Menggunakan Bookcreator dan Evaluasi Educandy Mengenai Materi Subu dan Kalor*. Anugrah. *Journal Pisces Proceeding of Integrative Science Education Seminar. Volume 1. 1st AVES*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Akademik Baru Di Masa Pandemi Corona Virus Disease (COVID-19*
- Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 Tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat *Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)*