

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum, media adalah bentuk kata jamak dari “medium” yang berarti alat perantara atau sarana penghubung. Istilah ini digunakan dalam berbagai konteks, misalnya sebagai sarana penyampaian pesan maupun penghantar panas dalam bidang teknik. Dalam dunia pendidikan, istilah media juga sering digunakan sehingga dikenal dengan sebutan media pendidikan atau media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala jenis alat atau sarana berupa benda nyata maupun berbasis teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu guru menyampaikan materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih mudah (Nurfadhillah et al., 2021). Saat ini guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran, demikian pula siswa diharapkan untuk ikut serta terlibat secara aktif agar pembelajaran lebih dinamis dan menarik. Pendapat tersebut sejalan dengan “*learning media is a tool or means that can facilitate delivery of messages from a learning resource to students*” (Pulungan, 2021).

Menurut Prof. Sutrisno Hadi dalam Ramadhan & Gusmaneli (2024), media pembelajaran adalah alat atau objek fisik yang dipakai oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk mempermudah penyajian bahan

pelajaran dan membantu siswa dalam memahaminya . Menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membentuk lingkungan belajar menjadi lebih efektif dan menarik.

Berdasarkan ketiga pengertian tersebut, maka media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, serta memiliki fungsi untuk memudahkan guru menyampaikan informasi kepada siswa. Media pembelajaran dapat berupa benda, peristiwa, individu, atau gabungan dari berbagai unsur tersebut.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kristanto (2016), fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1) Penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih seragam

Penggunaan media memungkinkan setiap guru menyampaikan materi dengan cara yang sama, sehingga tidak terjadi perbedaan antara isi atau kesenjangan dalam memberikan informasi;

2) Penafsiran yang berbeda dapat diminimalisasi

Media pembelajaran mampu mencegah perbedaan persepsi antara guru dan siswa sehingga dapat mengurangi risiko ketidaksesuaian informasi yang diterima siswa;

3) Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menarik

Media pembelajaran mampu menyajikan informasi dalam bentuk suara atau visual secara nyata maupun rekayasa, sehingga membantu

guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan;

4) Proses belajar menjadi lebih interaktif

Media yang digunakan dalam proses belajar menjadi komunikasi dua arah yang aktif, sementara tanpa media guru biasanya hanya menyampaikan materi secara satu arah;

5) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Penerapan media membuat tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran;

6) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik;

7) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja;

8) Media dapat membentuk sikap positif siswa dalam kegiatan belajar

Pembelajaran yang menarik akan mendorong siswa untuk menyukai ilmu pengetahuan dan termotivasi untuk secara mandiri mencari sumber belajar lainnya;

9) Menggeser peran guru ke arah yang lebih konstruktif

Media memungkinkan guru untuk berbagi peran dalam menyampaikan materi, sehingga guru memiliki lebih banyak waktu untuk focus pada aspek pendidikan lainnya, seperti membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar dan memberikan motivasi siswa.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut pemaparan yang dikemukakan oleh Edgar Dale, pemahaman siswa akan menjadi semakin abstrak jika materi hanya disampaikan secara verbal. Hal ini berisiko menimbulkan verbalisme, yaitu kondisi dimana siswa hanya mengenal tentang kata tanpa memahami makna sebenarnya yang terkandung dalam kata tersebut. Akibatnya, dapat terjadi kesalahan dalam menafsirkan informasi. Oleh sebab itu, penting untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada siswa sehingga informasi yang terdapat dalam pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif. Tujuan pembelajaran juga dapat tercapai melalui kegiatan pendekatan yang diberikan guru kepada siswa pada situasi yang riil.

Memberikan pengalaman langsung kepada siswa bukanlah hal yang sederhana. Hambatan tidak terkait perencanaan dan keterbatasan waktu saja, tetapi juga karena ada beberapa jenis pengalaman yang tidak dapat dipelajari secara langsung oleh siswa. Sebagai contoh, ketika guru ingin menyampaikan informasi mengenai kehidupan di dasar laut, tentu pengalaman tersebut sulit diperoleh langsung oleh siswa. Dalam situasi seperti ini, media pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dapat memanfaatkan film, televisi, atau

gambar untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih efektif. Bantuan media ini dapat merubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Berdasarkan uraian di atas, secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan peran sebagai berikut: (1) membantu meningkatkan kualitas pendidikan; (2) mendukung terciptanya interaksi yang efektif antara guru dan siswa; (3) mempermudah pemahaman terhadap materi yang diajarkan; (4) memperluas cakupan materi pembelajaran; dan (5) memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dengan materi yang dipelajari (Masril et al., 2021).

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Pengelompokan media dibagi menjadi tiga kategori, yaitu media audio, media visual, dan media audio-visual. Menurut Sanjaya dalam Titin (2023), penggolongan media pembelajaran di paparkan sebagai berikut:

- 1) Media audio: media yang bergantung pada indera pendengaran dan menghasilkan bunyi, misalnya audio *cassette tape recorder*, dan Radio.
- 2) Media visual: menyajikan gambar dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi.
- 3) Media audio-visual: jenis media yang mampu menampilkan gambar dan suara dalam satu kesatuan. Contohnya adalah film dalam siaran televisi.

e. Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif

E-book interaktif adalah bentuk buku digital yang dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran (Nurul Aswar et al., 2024). *E-book* interaktif memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar sendiri secara lebih fleksibel (Ratnasari, E., Sucipto, 2024). Penggunaan *e-book* interaktif dalam pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajar serta mendorong pencapaian prestasi akademik yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan buku teks konvensional (Jannah et al., 2017).

E-Book Interaktif adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Media ini memadukan berbagai elemen seperti *teks*, gambar, grafik, suara dan video dalam satu kesatuan berbentuk buku digital sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar. Dengan menggunakan *e-book* peserta didik akan lebih mudah mempelajari materi dimanapun mereka berada karena *e-book* ini bersifat elektronik (Rina Tiya Lestari , Eka Pramono Adi, 2019).

Berdasarkan pengertian di atas, maka *e-book* interaktif dapat didefinisikan sebagai media buku digital yang terintegrasi dengan konten berupa teks, gambar, grafis dan video untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *E-book* interaktif memiliki banyak kelebihan yang didukung oleh kemajuan teknologi saat ini.

2. *E-Book Interaktif Indonesian Food Adventure (INOFA)*

a. Pengertian *E-Book Interaktif Indonesian Food Adventure (INOFA)*

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini merubah dan meningkatkan *e-book* menjadi bentuk yang lebih interaktif. Moody dalam Jannah (2017), *e-book* merupakan buku tradisional yang berevolusi menjadi buku elektronik dengan fitur digital yang dapat membantu penggunaanya seperti video, animasi dan suara.

Media pembelajaran *Indonesian Food Adventure* yang selanjutnya dapat disingkat menjadi INOFA merupakan media pembelajaran audio-visual yang terintegrasi dengan *e-book* dan dikemas dengan memadukan beberapa komponen seperti bahan ajar, peta, resep masakan, dan video pembuatan masakan. Dalam melakukan pembelajaran IPA pada materi kandungan nutrisi guru dapat memanfaatkan media *E-Book* INOFA. Menurut Hofstetter dalam Lestari (2019), *e-book* yang merupakan buku dalam format interaktif memanfaatkan elektronik berisikan informasi yang dapat berwujud teks atau gambar. Media *E-Book* INOFA dirancang dengan praktis sehingga memudahkan guru dan siswa untuk mengakses fitur-fitur yang ada di dalamnya untuk meningkatkan pemahaman mereka terkait nutrisi yang ada pada masakan daerah.

b. Komponen Media Interaktif *Indonesian Food Adventure (INOFA)*

Dalam pengembangan media *Indonesian Food Adventure (INOFA)* berbasis *E-Book* interaktif terdapat beberapa komponen yang harus ada di dalamnya, komponen tersebut antara lain :

1) Rangkuman Materi

Rangkuman materi adalah materi pelajaran yang sudah dibuat atau dirancang menjadi satu kesatuan yang ringkas dan sederhana sehingga mudah dipahami (Isromia, 2021). Rangkuman materi sangat bermanfaat untuk siswa karena materi sudah disusun dengan padat dan ringkas jadi mudah untuk dipelajari siswa. Ringkasan materi tersebut dirancang berbentuk *e-book* yang diunggah di website *book creator*. *Book creator* adalah sebuah alat sederhana yang digunakan untuk membuat buku digital interaktif yang menarik dan menyajikan materi dengan menampilkan *teks*, gambar, audio dan video (Munawwarah et al., 2023). *Book creator* merupakan aplikasi yang dirancang secara sederhana untuk membuat media digital yang menarik secara visual. Aplikasi ini memiliki perbedaan dengan buku bacaan konkret dalam menyediakan berbagai fitur multimedia tambahan seperti rekaman audio dan video edukatif (Sinta et al., 2022).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka rangkuman materi dapat disimpulkan sebagai sekumpulan materi pelajaran yang sudah dibuat secara lebih sederhana dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Dalam penelitian ini rangkuman materi yang sudah dibuat akan diunggah ke website *book creator* menjadi bentuk *e-book*.

2) Video

Menurut Sadiman dalam Riana (2022), video adalah media audio-visual yang menyajikan fakta (kejadian, peristiwa penting, dan berita)

maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif, maupun instruksional.

Menurut Elihami,dkk dalam dalam Riana (2022) video adalah media yang memberikan keterangan informasi yang dapat ditangkap indera pendengaran dan penglihatan. Jadi dapat didefinisikan bahwa video adalah kumpulan gambar bergerak yang disusun secara berurutan sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika diputar. Dalam penelitian ini video yang termuat dalam media INOFA berupa video tutorial memasak makanan daerah.

3) *Game*

Menurut Arif Wibisono dkk (2017), *game* merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada masyarakat umum dalam bentuk permainan yang dapat menghibur. Menurut Diningsih & Wardani (2021), *game* bisa diartikan sebagai permainan yang dibuat dengan tujuan untuk pembelajaran dan dapat menambah pengetahuan namun juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. *Game* yang digunakan dalam media INOFA adalah game kandungan nutrisi dari *website wordwall*. Menurut Nurafni & Ninawati (2021), *wordwall* yakni alat yang bisa dipakai untuk menilai pembelajaran murid. Fungsi penilaian media *wordwall*, yang meliputi pengelompokan, esai cepat, menjodohkan, dan kuis, masing-masing mempunyai kualitas yang unik.

4) Kuis

Kuis merupakan adalah salah satu jenis permainan singkat yang digunakan dalam dunia pendidikan yang mirip dengan ilmu hitung yang bertujuan untuk mengasah pemahaman, keterampilan, dan ketekunan siswa. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang telah disampaikan (Resti Nur Lailia Qodriani et al., 2022). Oleh karena itu, siswa dapat meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran. Pada kuis inetraktif bentuk soal atau pertanyaan telah dibuat sedemikian rupa supaya menjadi efektif, efisien dan mampu melatih kemampuan siswa (Meryansumayeka et al., 2018). Kuis yang digunakan dalam media INOFA memanfaatkan *website quizziz*. Kuis ini berisi beberapa soal yang telah dibahas dan termuat dalam media INOFA.

2. Kandungan Nutrisi

a. Pengertian Kandungan Nutrisi

Dalam konsep dasar nutrisi, dikenal istilah *nutrien*. Nutrien adalah zat kimia organik atau anorganik yang terkandung dalam makanan dan diperlukan oleh tubuh untuk menjalankan berbagai fungsi vital. Nutrisi adalah proses tubuh menerima dan mengolah zat-zat makanan guna menghasilkan energi yang dibutuhkan untuk mendukung aktivitas tubuh (Yuniritha & Sulistyowati, 2021).

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), nutrisi merupakan proses yang berkaitan dengan asupan makanan dan minuman yang

dikonsumsi, mencakup penyerapan zat gizi, proses metabolisme, serta pemanfaatan zat gizi oleh tubuh. Asupan nutrisi yang baik berperan penting dalam pencegahan penyakit dan pemeliharaan kesehatan secara keseluruhan. Kandungan nutrisi dalam makanan yang seimbang dapat menjamin terpenuhinya kebutuhan tubuh selama melakukan aktifitas (Hartanti et al., 2024).

Dari pengertian di atas, nutrisi dapat didefinisikan sebagai zat yang terdapat di dalam makanan yang bertujuan untuk menghasilkan energi dan dapat membuat tubuh kebal akan penyakit. Konsumsi makanan kaya akan nutrisi dalam jangka panjang akan berdampak bagi kesehatan tubuh manusia.

b. Klasifikasi Nutrisi

Dalam ilmu gizi dikenal lima macam nutrisi, yaitu karbohidrat, lemak, protein, mineral dan vitamin (Desthi, 2019).

1) Karbohidrat

Karbohidrat termasuk dalam kelompok nutrisi makro yang terdiri dari gula, pati dan serat. Gula dan pati berfungsi sebagai sumber energi dalam bentuk glukosa yang sangat penting bagi sel darah merah, otak, system saraf pusat, serta bagi pertumbuhan plasenta dan janin. Gula secara alami terdapat pada buah-buahan, susu dan produk olahannya. Pati secara alami terkandung dalam bahan seperti beras dan produk turunannya (seperti bihun dan tepung beras), jagung, gandum dan olahannya (seperti terigu, roti, mie), pasta, sagu, umbi-umbian, sayuran, kacang kering. Sementara itu, serat secara alami banyak

ditemukan pada sereal utuh, umbi-umbian, kacang-kacangan, sayur-sayuran, buah-buahan.

2) Protein

Protein adalah bagian utama dari struktur semua sel tubuh dan berperan penting sebagai enzim, hormon, serta berbagai molekul penting lainnya. Protein hewani yang diperoleh dari telur, ikan, daging, daging unggas dan susu, pada umumnya adalah protein berkualitas tinggi. Adapun protein nabati yang diperoleh dari biji-bijian dan kacang-kacangan, pada umumnya merupakan protein berkualitas lebih rendah, kecuali kedelai dan hasil olahannya (tempe, tahu). Makanan yang tinggi daya cerna proteinnya (>95%) ialah telur, daging sapi (98%), susu sapi dan kedelai (95%). Namun, bila kacang-kacangan dan padipadian dikonsumsi secara kombinasi, protein nabati dapat membentuk protein lebih lengkap.

3) Lemak

Lemak adalah zat gizi yang padat energi (9 kkal per gram) sehingga lemak penting untuk menjaga keseimbangan energi dan berat badan. Lemak menyediakan medium untuk penyerapan vitamin-vitamin larut lemak (vitamin A, D, E, K). Di dalam makanan, lemak berfungsi sebagai pelezat makanan sehingga orang cenderung lebih menyukai makanan berlemak. Tubuh manusia tidak dapat membuat asam lemak omega-6 dan omega-3 sehingga asam lemak ini adalah zat yang esensial.

4) Vitamin

Jenis nutrien ini merupakan zat-zat organik yang dalam kecil ditemukan pada berbagai macam makanan. Vitamin tidak dapat digunakan untuk rnenghasilkan energi. Vitamin yang larut dalam lemak terdiri dari vitamin A, D, E dan K. Sedangkan vitamin yang larut dalam air terdiri dari vitamin B kompleks yang dibedakan menjadi 8 jenis vitamin yaitu vitamin B1 (Tiamin), vitamin B2 (Riboflavin), vitamin B3 (Niasin), vitamin B5 (Pantothenic Acid), vitamin B6 (Piridolasin), vitamin B7 (Biotin), vitamin B9 (Folat), vitamin B12 (Kobalamin) dan vitamin C.

5) Mineral

Mineral merupakan komponen anorganik yang terdapat dalam tubuh manusia. Sumber paling baik mineral adalah makanan hewani, kecuali magnesium yang lebih banyak terdapat dalam makanan nabati. Disamping itu mineral berasal dari makanan hewani mempunyai ketersediaan biologik lebih tinggi daripada yang berasal dari makanan nabati, makanan mengandung lebih sedikit bahan pengikat mineral daripada makanan nabati.

c. Tujuan Pembelajaran Materi Kandungan Nutrisi

Kandungan nutrisi dalam makanan sangat memengaruhi kesehatan tubuh manusia. Nutrisi yang cukup akan memberikan energi yang dibutuhkan untuk beraktivitas sehari-hari, menjaga daya tahan tubuh, dan mendukung pertumbuhan dan perkembangan. Dengan mempelajari kandungan nutrisi, manusia dapat membuat pilihan makanan yang bijak

dan menjaga kesehatan tubuh secara optimal. Penggunaan media INOFA dalam pembelajaran IPA materi kandungan nutrisi dapat membantu siswa mengenali keberagaman makanan khas daerah Indonesia beserta kandungan nutrisi dari setiap bahan masakan yang terdapat di dalamnya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Pada penelitian sebelumnya telah membahas tentang perancangan dalam mengembangkan media *e-book* yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book* Menggunakan *Book Creator* Terhadap Kemampuan Penalaran dan Analisis Matematis” oleh Destiani (2023). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development yang mengadopsi model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada tahap *Development*, peneliti melibatkan enam validator yang terdiri dari tiga validator materi dan tiga validator media guna menilai kelayakan materi dan media yang dikembangkan. Sementara itu, tahap *Implementation* melibatkan 45 peserta didik dengan rincian 15 peserta didik uji coba kelompok kecil dan 30 peserta didik uji coba kelompok besar. Penilaian terhadap tingkat kemenarikan media *digital book* yang memuat materi garis singgung lingkaran dilakukan melalui angket yang diisi oleh validator dan siswa. Keefektifan media *digital book* diuji menggunakan soal *pretest* dan soal *posttest*. Hasil analisis efektivitas menggunakan uji N-gain menunjukkan skor sebesar 56,94 yang termasuk dalam dengan kategori “Cukup Efektif”.
2. Penelitian lain penggunaan *e-book* dengan bantuan *website book creator* terdapat pada penelitian Aprillianti & Wiratsiwi (2021) dengan judul

“Pengembangan *E-Book* dengan Aplikasi *Book Creator* pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk merancang dan mengembangkan *e-book* menggunakan aplikasi *book creator* pada materi bangun ruang untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan *e-book* tersebut dalam pembelajaran materi bangun ruang untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta lembar tes untuk siswa. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa *e-book* yang dikembangkan memenuhi kriteria layak dan valid untuk digunakan, dengan persentase kelayakan sebesar 82% dari ahli materi dan 79% dari ahli media. Berdasarkan angket respon, diperoleh presentase sebesar 82% baik dari guru maupun siswa. Selain itu, hasil tes siswa menunjukkan bahwa *e-book* ini efektif digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 82%. Secara keseluruhan, data dari angket dan tes membuktikan bahwa *e-book* yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

3. Penelitian lain penggunaan *e-book* dengan memanfaatkan *website book creator* terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh (Madina & Zulherman, 2023) yang berjudul “Pengembangan *E-Book* Berbantuan *Book Creator* Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD”. Penelitian ini menggunakan metode *R&D* yang mengikuti model ADDIE. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan *E-book* materi sistem peredaran darah manusia dengan bantuan *Book Creator* yang berkualitas baik dari segi validitas, kepraktisan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket dan tes. Produk yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli materi, media dan bahasa sebelum dilakukan uji coba. Hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan rata-rata sebesar 86,43% dan 90,20% yang termasuk kategori valid dan sangat praktis. Selain itu, *e-book* yang dikembangkan terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa ditunjukkan oleh skor N-Gain sebesar 57,11%. Dengan demikian, *e-book* berbasis *Book Creator* pada materi system peredaran darah manusia dinyatakan layak digunakan, praktis, dan cukup efektif dalam menunjang peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD.

4. Penelitian Icha Mayrani Purwanti et al (2024), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Melalui *Flip Pdf* Pada Materi Mengolah Kue Tradisional Indonesia Program Keahlian Kuliner SMKN 8 Surabaya”. Selain itu penelitian ini dilakukan untuk menilai kelayakan materi pembelajaran berbasis android melalui *flip pdf* professional, kelayakan media pembelajaran, serta respon tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran. Metode penelitian ini adalah penelitian jenis pengembangan. Metode penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dari sekian tahapan

tersebut, penelitian ini dilakukan hanya sampai tahapan ketiga, yakni *development*. Penyebab pelaksanaan penelitian ini terbatas oleh ketersediaan waktu dan dana operasional. Proses validasi media berbasis android menggunakan *flip pdf professional* melibatkan satu ahli materi dan dua ahli media. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang mencakup validasi materi, media, serta respon tanggapan pengguna terhadap penggunaan *flip pdf*. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android melalui *flip pdf* pada materi mengolah kue tradisional Indonesia layak digunakan sebagai sarana pembelajaran.

5. Kajian mengenai penggunaan media *e-book flipbook* berbasis kearifan lokal dalam penelitian Kurniasari et al. (2024), dengan judul “Pengaruh Media *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Makanan Khas Kendal Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur”. Hasil penelitian ini menunjukkan observasi keterlaksanaan pembelajaran 100% sesuai dengan yang telah dirumuskan dalam modul ajar dan nilai ketercapaian rata-rata sebesar 96,25. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Flipbook* berbasis kearifan lokal makanan khas Kendal terlaksana dengan sangat baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media *Flipbook* berbasis kearifan lokal makanan khas Kendal memberikan manfaat baik bagi siswa maupun guru dalam menggunakannya sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis budaya lokal diharapkan dapat menjadi

alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam pengajaran keterampilan menulis.

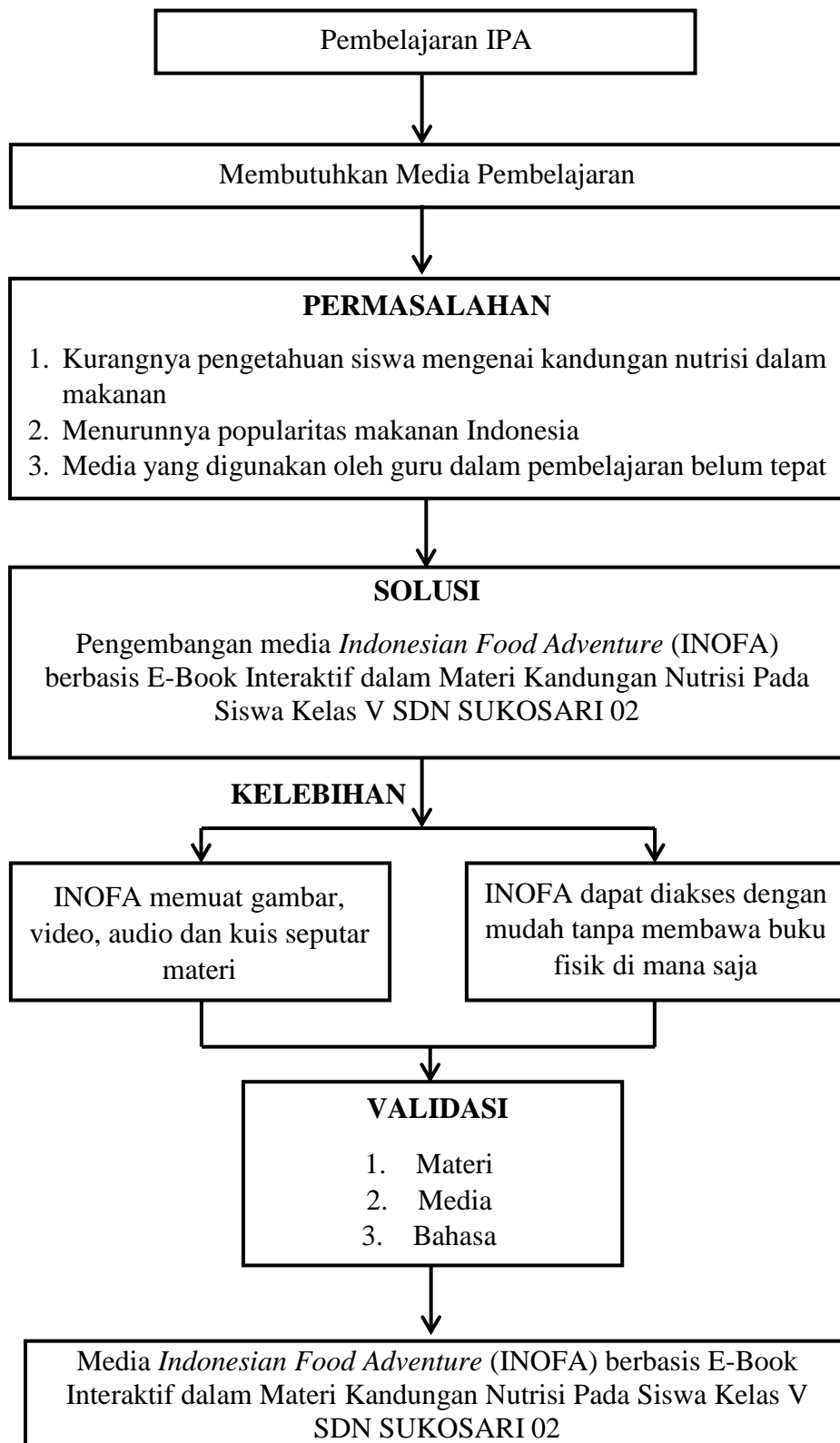
Dari penelitian terdahulu yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Indonesian Food Adventure* (INOFA) berbasis *e-book* interaktif dalam materi kandungan nutrisi pada siswa kelas V sangat perlu diterapkan. Dalam penelitian ini alasan tersebut sangat signifikan dikarenakan dengan menggunakan media *e-book* interaktif pada materi kandungan nutrisi di sekolah dasar dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait keberagaman nutrisi yang terdapat dalam makanan khas daerah di Indonesia.

C. Kerangka Berpikir

Disusunnya penelitian ini karena adanya permasalahan yang terjadi di SDN Sukosari 02. Permasalahan tersebut didapatkan dari hasil wawancara bersama walikelas V. Masalah yang didapatkan ialah kurangnya pengetahuan siswa mengenai kandungan nutrisi dalam makanan. Hal tersebut terjadi karena materi yang terdapat dalam buku pegangan siswa tidak lengkap. Walikelas juga terkendala dalam membuat media pembelajaran karena banyaknya administrasi sekolah yang menyita waktunya. Selain itu, saat ini makanan kaya akan kandungan nutrisi sangat jarang dikonsumsi oleh anak sekolah. Anak usia sekolah tidak mengenal makanan khas Indonesia yang beragam dan banyak kandungan nutrisi yang baik dan dibutuhkan oleh tubuh.

Berdasarkan dari masalah tersebut, peneliti memiliki ide untuk mengembangkan media pembelajaran *Indonesian Food Adventure* (INOFA) berbasis *e-book* interaktif dalam materi kandungan nutrisi pada siswa kelas V SDN Sukosari 02. Penggunaan media *e-book* interaktif ini dipilih karena

menjadi salah satu penunjang semangat belajar siswa dan sebagai stimulus pengenalan keberagaman makanan khas daerah di Indonesia agar budaya lokal tidak hilang seiring berkembangnya zaman. Media INOFA memuat gambar, video, audio dan kuis yang dikemas dalam satu buku digital yang mudah untuk diakses siswa.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir