

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses yang dilakukan untuk menciptakan suatu produk atau media yang telah ada dengan analisis sesuai kebutuhan, dimana media tersebut berfungsi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi, dan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan (Nurrita, 2018). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengembangan merupakan suatu cara atau proses perbuatan mengembangkan. Sedangkan berdasarkan Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta pengembangan merupakan perbuatan yang dapat merubah sesuatu menjadi bertambah, berubah menjadi sempurna baik dalam pikiran, pengetahuan, dan sebagainya. Pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk dilakukan, hal ini dapat digunakan dalam mengatasi berbagai kekurangan atau keterbatasan penggunaan yang ada dalam proses pembelajaran. Pengembangan media yang menarik dapat menjadi penentu faktor keberhasilan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Utami, 2017).

Peranan utama dalam kegiatan proses pembelajaran yang paling penting yaitu adanya peranan aktif baik itu dari guru maupun peserta didik. Dalam teori Brunner dijelaskan bahwa peranan guru dalam belajar yaitu guru sebagai fasilitator, tidak begitu mengendalikan proses pembelajaran,

guru harus pandai dalam menstimulus atau memunculkan permasalahan yang nantinya peserta didik dapat memecahkan masalah tersebut sendiri, peran guru selanjutnya membimbing dan memotivasi peserta didik dalam menemukan konsep dan membuat kesimpulan (Sundari & Fauziati, 2021).

Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dengan peserta didik yang didalamnya mencakup kegiatan belajar yang akan dialami oleh guru maupun peserta didik. Selama proses kegiatan pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat untuk menyalurkan materi kepada peserta didik melalui media yang telah dibuat. Menurut teori Brunner, kegiatan pembelajaran dapat diterapkan secara efektif di tiga tahap perkembangan kognitif siswa: tahap simbolik, yang didasarkan pada simbol, abstrak, bahasa, matematika, dan logika; tahap ikonik yang didasarkan pada gambar; dan tahap enaktif, yang didasarkan pada tindakan dan benda-benda konkret (Sundari & Fauziati, 2021).

Tidak dapat dipungkiri bahwa peserta didik pada usia kelas V di SDN 01 Klegen lebih senang dan tertarik mempelajari suatu yang bersifat bergambar, menyenangkan, serta menarik. Oleh karena itu perlunya sebuah media pembelajaran salah satunya yaitu media flipbook. Media flipbook merupakan media pembelajaran yang menjadi solusi untuk menambah semangat peserta didik pada waktu pembelajaran di mulai. Hal ini dikarenakan media ini sangat unik dengan dunia anak-anak. Dalam penelitian ini digunakan media pembelajaran yang lebih praktis dan

interaktif, yaitu e-modul berbasis flipbook digital. Flipbook digital memiliki keunggulan dalam hal tampilan yang menarik, fleksibel digunakan di berbagai perangkat, serta mampu memuat teks, gambar, animasi, dan tautan interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Media Flipbook digital akan menjadi efektif jika dikombinasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat salah satunya adalah inkuiri. Pendekatan pembelajaran inkuiri adalah pendekatan pembelajaran berdasarkan pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis dan logis. Pendekatan ini memandang bahwa pengetahuan bukanlah fakta hasil dari mengingat, melainkan hasil dari proses menemukan sendiri. Langkah-langkah pendekatan pembelajaran inkuiri dimulai dari merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis berdasarkan data yang ditemukan, dan membuat Kesimpulan (Bannang et al., 2023). Pembelajaran inkuiri dapat menempatkan pembelajar sebagai subjek belajar yang tidak hanya menerima pengetahuan dari pendidik secara verbal, tetapi aktif dalam menemukan sendiri inti dari pengetahuan yang diajarkan (Akbar & Djakaria, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti kepada guru kelas 5 SDN 01 Klegen diperoleh data bahwa ketika kegiatan pembelajaran IPA dilaksanakan beberapa dari peserta didik kurang responsif. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, ada beberapa

anak yang tidak menyukai pelajaran IPA. Hal tersebut dikarenakan IPA bagi mereka salah satu pelajaran yang sulit untuk dipahami.

Permasalahan selanjutnya dalam proses pembelajaran yang pertama, metode pembelajaran yang digunakan guru terfokus pada metode ceramah, sehingga peserta didik kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran IPA. Kedua, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Media pembelajaran yang dipakai oleh guru ketika proses pembelajaran meliputi buku guru, buku siswa, serta lembar kerja siswa (LKS). Ketiga, saat proses pembelajaran masih dikuasai oleh guru yang menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Ketika pembelajaran IPA berlangsung, guru memberikan satu contoh soal dan jawabannya. Setelah itu, guru memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik lalu peserta didik diminta untuk mengerjakan tanpa memahami terlebih dahulu materi - materi yang diberikan oleh guru.

Adanya permasalahan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran E Modul berbasis Flipbook digital sebagai upaya dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam lapangan dengan penelitian yang berjudul *“Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Digital Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Materi Perubahan Permukaan Bumi di Kelas 5 SD”*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses mengembangkan media E-Modul Berbasis Flipbook Digital pada Materi Perubahan Permukaan Bumi di Kelas 5 SD?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media E-Modul Berbasis Flipbook Digital pada Materi Perubahan Permukaan Bumi di Kelas 5 SD?
3. Bagaimana keefektifan media E-Modul Berbasis Flipbook Digital pada Materi Perubahan Permukaan Bumi di Kelas 5 SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan adanya permasalahan yang sudah dijelaskan maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk menghasilkan media E-Modul Berbasis Flipbook Digital pada Materi Perubahan Permukaan Bumi di Kelas 5 SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media E-Modul Berbasis Flipbook Digital pada Materi Perubahan Permukaan Bumi di Kelas 5 SD.
3. Untuk mengetahui keefektifan E-Modul Berbasis Flipbook Digital pada Materi Perubahan Permukaan Bumi di Kelas 5 SD.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media ini dapat digunakan sebagai masukan atau pedoman dalam penggunaan media pembelajaran IPA. Selain itu, media ini

digunakan sebagai bahan pengembangan dan memperluas teori serta meningkatkan semangat belajar peserta didik pada pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian bisa digunakan untuk :

- a. Bagi siswa; hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran magic box ini diharapkan bisa memberikan motivasi peserta didik dalam belajar lebih semangat lagi serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
- b. Bagi guru; Media pembelajaran E Modul Flipbook digital dapat dimanfaatkan oleh pendidik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu media pembelajaran magic box memudahkan pendidik ketika menjelaskan materi kepada peserta didik dengan suasana kelas yang menyenangkan dan pembelajaran lebih efektif.
- c. Bagi peneliti; Media E Modul Flipbook digital ini dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian dan pengembangan media lain nya.
- d. Bagi sekolah; diharapkan pada penelitian ini memberikan sebuah kontribusi baru untuk kepala sekolah dan kepada guru mapel IPA. Dan terkait dalam sarana prasarana di sekolah dalam kegiatan belajar mengajar dikelas yang dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah.

E. Spesifikasi Produk

1. E-modul dikembangkan dalam bentuk flipbook digital yang dapat dibuka secara online maupun offline, dengan tampilan menyerupai buku asli yang dapat dibalik halamannya secara digital. Format ini mendukung interaktivitas pengguna dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik.
2. Materi disusun secara sistematis berdasarkan capaian pembelajaran dengan dilengkapi teks naratif, gambar ilustratif, dan infografis yang mendukung pemahaman konsep. Desain visual didominasi oleh warna-warna cerah dan elemen grafis yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD.
3. E-modul dilengkapi dengan berbagai elemen interaktif seperti kuis evaluasi, animasi sederhana, serta tautan ke video pembelajaran yang relevan. Hal ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.
4. Setiap bagian dalam e-modul mengikuti langkah-langkah pembelajaran inkuiri terbimbing, yaitu merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.
5. E-modul dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone. Antarmuka dirancang ramah pengguna (user

friendly) sehingga siswa dan guru mudah mengoperasikannya tanpa memerlukan keahlian teknis khusus.

F. Pentingnya Pengembangan

Asumsi peneliti mengenai pentingnya pengembangan kartu gambar digital untuk diterapkan kepada siswa yaitu:

1. E-modul interaktif berbasis flipbook digital diyakini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran IPA kelas V, karena penyajian materi yang visual, menarik, dan mudah diakses sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar.
2. Pengembangan e-modul yang terintegrasi dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing dianggap mampu mendorong keaktifan dan kemandirian belajar peserta didik, karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam proses menemukan konsep melalui tahapan berpikir kritis dan logis.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk dan produk yang dikembangkan peneliti yaitu media magic box yang dapat digunakan untuk berlangsungnya proses pembelajaran. Untuk produk

yang dikembangkan dapat berupa produk yang sudah ada atau produk yang akan diproduksi.

2. Flipbook digital adalah format presentasi dokumen digital yang menyerupai buku cetak dengan efek membalik halaman secara visual. Flipbook digital memungkinkan penyajian materi dalam bentuk yang menarik, interaktif, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat elektronik.
3. Model pembelajaran inkuiri terbimbing adalah model pembelajaran yang dibangun atas dasar pembelajaran konsep-konsep dan menghubungkan antara beberapa konsep dalam mata pelajaran. Inkuiri terbimbing (guided inquiry) merupakan salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep dan hubungan antar konsep. Ketika menggunakan model pembelajaran ini, guru menyajikan contoh-contoh pada siswa, memandu mereka saat mereka berusaha menemukan pola-pola dalam contoh-contoh tersebut, dan memberikan semacam penutup ketika siswa telah mampu mendeskripsikan gagasan yang telah diajarkan oleh guru.
4. E-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran. Modul elektronik (*e-modul*) sendiri hampir sama dengan *e-book*. Perbedaannya hanya pada isi dari keduanya. Dalam *Encyclopedia Britannica Ultimate Reference Suite* menjelaskan bahwa

e-book adalah file digital yang berisi teks dan gambar yang sesuai untuk didistribusikan secara elektronik dan ditampilkan di layar monitor yang mirip dengan buku cetak.