

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan jamak dari kata medium yang artinya perantara atau pengantar. Media merupakan alat bantu atau pengantar pesan dari pengirim (pendidik) ke penerima pesan (peserta didik). Media pembelajaran merupakan sarana penghubung pesan dari seseorang yaitu pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah salah satu bagian dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik (Ramli, 2012).

Menurut Kustandi dan Stjipto media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan sempurna (Husein, 2020). Menurut pendapat Moreira media pembelajaran diartikan sebagai instrumen untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip, serta prosedur agar lebih nyata atau konkret. Menurut Mashuri media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik (Husein, 2020). Menurut Sadiman media pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima agar menarik minat,

perhatian, dan pikiran siswa serta dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan media pembelajaran menurut Gagne merupakan jenis komponen dalam lingkungan belajar peserta didik yang dapat merangsang keinginan belajar peserta didik (Syafri, 2016).

Berdasarkan pendapat ahli yang diuraikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses mengajar atau penyalur materi dalam kegiatan proses pembelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik, minat serta merangsang pikiran peserta didik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan sempurna.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada proses pembelajaran memiliki fungsi yang sangat banyak, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Fungsi edukatif
 - a) Memberikan dampak yang bernilai pendidikan.
 - b) Melatih peserta didik dalam berpikir kritis.
 - c) Memberikan pengetahuan yang bermakna.
 - d) Memperluas dan mengembangkan pengetahuan.
- 2) Fungsi ekonomis
 - a) Tujuan pembelajaran bisa tercapai secara efisien.
 - b) Pencapaian materi dapat menekan penggunaan waktu dan biaya.

- 3) Fungsi sosial
 - a) Memperluas pergaulan antar peserta didik.
 - b) Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.
 - c) Dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik (Kristanto, 2016).

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan teori belajar Robert M. Gagne, pengelompokan media pembelajaran dibagi tujuh macam, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, gambar diam, media cetak, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar (Warsita, 2018). Menurut Adi Purnomo, berdasarkan karakteristiknya media pembelajaran dibedakan menjadi sebagai berikut:

- 1) Media asli atau media yang nyata, yaitu media yang efektif digunakan dan sempurna, akan tetapi banyak hal yang tidak memungkinkan untuk bisa dibawa ke dalam kelas.
- 2) Media tiruan “benda tiruan atau model”, mengacu pada media tiga dimensi yang mereplikasi bentuk asli suatu objek. Fitur yang terlalu besar, seperti bumi dan gunung, dapat digantikan dengan media tiruan.
- 3) Media grafis adalah jenis media pembelajaran yang mencakup informasi dan pesan-pesan tekstual, bergambar, dan dicat yang sangat mirip dengan bentuk aslinya, seperti diagram, bagan, dan gambar-gambar lainnya (Ariska & Suyadi, 2020).

Sedangkan macam-macam media pembelajaran menurut Anderson diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media audio, seperti kaset audio, siaran radio, CD, telepon.
- 2) Media cetak, seperti modul, buku pelajaran, brosur, dan gambar.
- 3) Media audio-cetak, seperti kaset yang dilengkapi dengan bahan tertulis.
- 4) Media proyeksi visual diam, seperti film bingkai (slide).
- 5) Media proyeksi audio visual diam, seperti film bingkai (slide) bersuara.
- 6) Media visual gerak, seperti film bisu.
- 7) Media audio visual gerak, seperti film gerak bersuara, televisi, video/VCD.
- 8) Media obyek fisik, seperti benda nyata, model, specimen.
- 9) Media manusia dan lingkungan, seperti guru, laboran, dan pustakawan.

2. Media E Modul Flipbook

a. Pengertian E Modul

Menurut Herawati & Muhtadi (2020), merupakan modul dalam bentuk digital yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya berisi materi elektronik digital dengan simulasi dan cocok digunakan dalam pembelajaran. Laili et al (2019), mengatakan bahwa E-Modul merupakan yang secara sistematis memuat materi, metode, batasan dan

metode penilaian yang dikembangkan sesuai kurikulum. Awwaliyah et al. (2021), menyatakan E-Modul atau modul elektronik adalah seperangkat media pembelajaran elektronik atau digital berbentuk non cetak yang dapat digunakan untuk keperluan belajar mandiri dan tersusun secara sistematis. Selanjutnya menurut (Yanti & Hamdu, 2021), mendefinisikan E-Modul adalah buku dengan versi digital yang bisa diakses melalui komputer atau laptop. E-Modul bertujuan untuk melengkapi bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran dan melatih kemandirian dalam belajar bagi peserta didik (Laili et al., 2019).

Kesimpulan terkait pengertian diatas E-Modul adalah bahan ajar non cetak berbentuk digital berisi teks atau gambar ataupun video mengenai suatu materi yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran serta bertujuan untuk melatih sikap mandiri dalam belajar peserta didik.

b. Keunggulan dan Karakteristik E Modul

Kelebihan menggunakan E-Modul dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Mampu meningkatkan motivasi peserta didik.
- 2) Mampu melatih sikap kemandirian dalam belajar peserta didik.
- 3) Bahan ajar yang disusun secara sistematis dan disajikan secara runtut.

- 4) E-Modul dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video.
- 5) E-Modul dapat mengurangi pemakaian kertas dalam proses pembelajaran.
- 6) E-Modul dapat digunakan sebagai pilihan pembelajaran yang efisien dan efektif serta interaktif (Laili et al., 2019).

E-Modul merupakan bentuk modul berisi materi pembelajaran yang dirancang secara digital dengan fitur-fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Pemanfaatan E-Modul dengan optimal tentu saja dapat menarik perhatian peserta didik sehingga mampu membangkitkan semangat belajarnya.

Kelebihan menggunakan E-Modul adalah:

- 1) Dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.
- 2) Memberikan pemahaman yang lebih mendalam melalui pengalaman langsung.
- 3) Memberikan pengalaman pembelajaran baru melalui fitur-fitur interaktif.
- 4) Dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

Oleh karena itu E-Modul menjadi bahan ajar yang bagus untuk dikembangkan. Karakteristik E-Modul yang baik menurut Daryanto

dalam Wulansari et al (2018), yaitu: *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptif* dan *user friendly*.

- 1) *Self intruction* yaitu terdapat instruksi yang jelas berguna untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakannya serta dapat mengetahui apa yang dicapai dalam pembelajaran.
- 2) *Self contained* yaitu kelengkapan materi yang disajikan sehingga dapat dipelajari secara tuntas oleh peserta didik.
- 3) *Stand alone* yaitu tidak bergantung pada media lain atau tidak harus digunakan secara bersama-sama dengan media pembelajaran lain.
- 4) Adaptif yaitu beradaptasi dengan perkembangan IPTEK serta fleksibel untuk digunakan.
- 5) *User friendly* yaitu bersifat membantu pengguna dari segi penggunaan bahasa dan tidak sulit untuk dimengerti serta menggunakan istilah-istilah yang umum.

c. Pengertian Flipbook

Ariawan et al. (2022), menyatakan flipbook adalah media yang dapat membuat tampilan file PDF menjadi lebih menarik layaknya sebuah buku dan memuat unsur media interaktif seperti sebuah gambar, audio maupun video. Dalam pengembangannya menggunakan software atau aplikasi untuk membuat bahan ajar berbentuk e-book, e-modul, e-paper e-megazine dan sebagainya secara digital. Menurut (Ariawan et al., 2022), kelebihanannya dapat menyajikan materi dalam bentuk kalimat

dan gambar dilengkapi dengan warna-warna yang menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan kekurangannya terdapat pada perancangannya yang membutuhkan keterampilan guru dalam bidang teknologi.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian yang memiliki korelasi dengan kajian peneliti telah diuraikan sebagaimana dibawah ini :

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Maulidiana et al., 2024) dengan judul **“Pengembangan Media Smart Box Pada Pembelajaran Tumbuhan dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo”**. Hasil Penelitian ini menjelaskan bahwa para validator, praktisi, dan siswa memiliki presentase yang tinggi. Validator ahli media dan materi pendidikan memberikan rating 93%, yang menunjukkan bahwa konten tersebut sah sebagaimana adanya. Namun dengan mempertimbangkan saran dan komentar, maka dilakukan revisi pada bagian yang salah. Penilaian yang diberikan oleh praktisi pembelajaran mencapai 91% yang menunjukkan bahwa media sudah praktis dan tidak ada revisi. Sedangkan penilaian yang diberikan oleh siswa adalah mencapai 90%. Dengan memeriksa tiga derajat validitasnya, maka dikatakan media layak digunakan pada keseluruhan proses pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Sartika & Bahri, 2022) dengan judul **“Pengembangan Media Magic Box Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 105359 Sumberjo”**. Hasil Penelitian ini menjelaskan bahwa validasi ahli materi dan media yang dilakukan dalam dua tahap dengan satu kali revisi, media magic box pada pembelajaran IPA yang dikembangkan dinyatakan baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SD Negeri 105359 Sumberjo. Hal ini dapat dibuktikan dengan penilaian yang diperoleh dari produk awal dengan produk revisi mengalami kenaikan penilaian.
3. Penelitian yang dilakukan (Lestiawati et al., 2023) dengan judul **“Pengembangan Permainan “Magic Box Kolaboratif” Berbasis Konsep Tri Hita Karana”**. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa dengan CVR menunjukkan penilaian dari ahli media diperoleh 0,8 dan nilai CVI sebesar 0,975. Selanjutnya diperoleh nilai CVR dari ahli materi sebesar 1 (0,99) dan nilai CVI sebesar 1 (0,99). Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa media Magic Box Kolaboratif valid dan layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran anak usia dini.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Yuniar et al. (2021) berjudul **“Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Fluida Statis Kelas XI SMA”** bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbasis inkuiri yang mendukung pembelajaran fisika. E-modul ini dirancang melalui model ADDIE

hingga tahap development dengan konten berupa gambar, video, animasi, dan latihan soal. Validasi oleh ahli media dan materi menunjukkan hasil sangat valid dengan rerata skor 221, penilaian guru dengan skor rata-rata 128,67 (sangat valid), serta uji coba pada siswa menunjukkan skor 51,07 yang juga tergolong sangat valid. Penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep fisika yang dinilai sulit.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Amir, Yunus, dan Hasanuddin (2023) berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik SMP Kelas VII pada Materi Tata Surya”** menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi dengan nilai rata-rata 1.00, serta dinilai praktis oleh guru dan siswa dengan kategori cukup praktis hingga sangat praktis. Selain itu, terdapat peningkatan minat baca siswa setelah penggunaan e-modul berbasis flipbook, meskipun awalnya minat baca mereka tergolong rendah. Penelitian ini membuktikan bahwa flipbook sebagai media pembelajaran mampu memberikan tampilan interaktif dan visual menarik untuk mendorong minat baca siswa terhadap materi IPA.
6. Penelitian oleh Rosed et al. (2023) yang berjudul **“Pengembangan E-Modul Berbasis Inkuiri Berbantuan Flipbook Maker pada Materi**

Kubus dan Balok untuk Peserta Didik MTs” menggunakan model 4D (*define, design, develop, disseminate*). E-modul yang dikembangkan dinilai sangat valid dengan rata-rata validasi ahli materi sebesar 80% dan ahli desain sebesar 78%. Dari segi kepraktisan, e-modul memperoleh rata-rata 82,5% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Penggunaan Flipbook Maker sebagai alat bantu menjadikan e-modul ini interaktif dan mudah diakses siswa, mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan pemahaman konsep geometri. Penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi media berbasis inkuiri dalam mengatasi kesulitan belajar matematika pada siswa.

Kajian penelitian diatas berfungsi sebagai landasan empiris dan teoritis yang memperkuat relevansi serta urgensi penelitian yang dilakukan peneliti. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti flipbook dan e-modul interaktif terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa. Kajian ini juga membantu peneliti mengidentifikasi celah penelitian (*research gap*), seperti konteks materi dan jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga menjadi dasar yang kuat untuk merancang media pembelajaran baru yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, kajian ini mendukung pemilihan model pengembangan yang tepat, seperti ADDIE atau 4D, serta menjadi acuan

dalam menentukan standar validasi dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

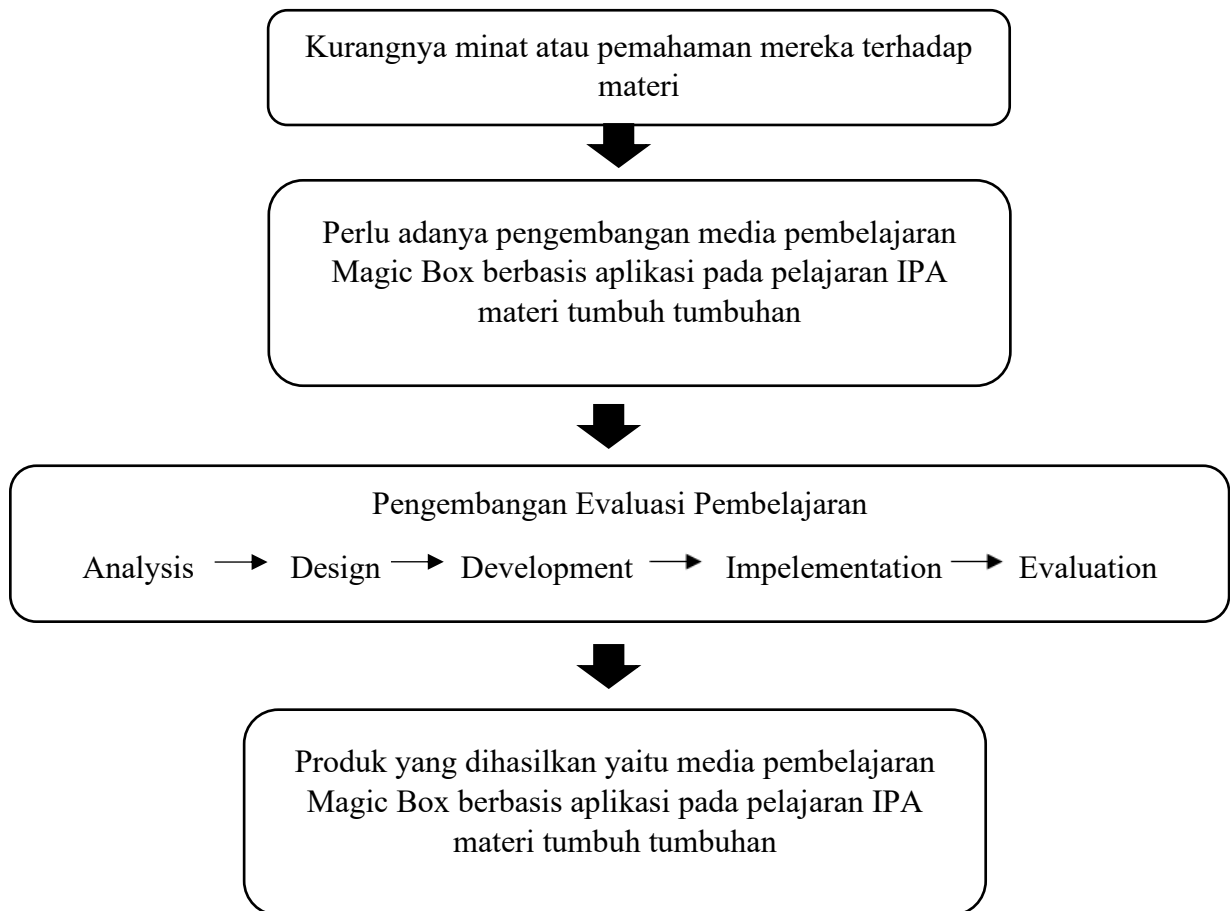
C. Kerangka Berfikir

Masalah yang terjadi adalah peserta didik kurang responsive dan beberapa peserta didik tidak menyukai pelajaran IPA, khususnya pada topik Perubahan Permukaan Bumi. Hal ini menunjukkan perlunya solusi yang inovatif untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.

Sebagai solusi, kerangka berfikir ini mengusulkan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi berupa "Magic Box" pada pelajaran IPA. Pengembangan ini dilakukan melalui tahapan sistematis yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (model ADDIE). Tahapan ini dirancang untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran.

Hasil akhir dari pengembangan ini adalah produk berupa media pembelajaran Magic Box berbasis aplikasi untuk materi tumbuh-tumbuhan. Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep dasar tumbuh-tumbuhan melalui metode yang inovatif dan menarik.

Adapun bagan kerangka berfikir adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

1. **Hipotesis Nol (H_0):** Media pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Digital Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Materi Perubahan Permukaan Bumi di Kelas 5 SD tidak layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Hipotesis Alternatif (H_1): Media pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Digital Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Materi Perubahan Permukaan Bumi di Kelas 5 SD layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. **Hipotesis Nol (H_0):** Media pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Digital Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Materi Perubahan Permukaan Bumi di Kelas 5 SD tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas 5 SDN 01 Klegen.

Hipotesis Alternatif (H_1): Media pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Digital Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Materi Perubahan Permukaan Bumi di Kelas 5 SD efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas 5 SDN 01 Klegen.