

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. E-Modul

a. Pengertian E-Modul

Teori mengenai pengertian e-modul, salah satunya menurut Rahmi (2019) adalah bahan ajar yang dibuat untuk bisa digunakan siswa secara mandiri, karena memuat sebuah petunjuk untuk belajar mandiri. Pendapat selanjutnya menurut Herawati & Muhtadi (2018) e-modul atau elektronik modul ialah suatu bentuk digital dari modul, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronik digital dilengkapi dengan simulasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Feriyanti dkk. (2019) suatu wujud penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis kedalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan link-link sebagai navigasi yang membuat siswa lebih interaktif dengan program, diperlengkap dengan penampilan seperti teks, gambar, dan ilustrasi eksperimen untuk menambah pengalaman belajar. Pendapat selanjutnya, menurut Chairunisa & Zamhari (2022) e-modul merupakan salah satu bentuk media pembelajaran mandiri yang disusun dalam format digital, dengan tujuan untuk membantu pencapaian kompetensi pembelajaran yang ditargetkan. Selain itu, e-modul juga dirancang untuk

mendorong interaktivitas peserta didik melalui pemanfaatan aplikasi yang mendukung proses belajar secara lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa E-modul ialah modul pembelajaran yang disajikan dalam format elektronik yang didalamnya memiliki fitur-fitur menarik sebagai sumber belajar mandiri yang dapat menarik pengguna untuk menggunakannya. E-modul tidak hanya menyediakan materi pembelajaran yang interaktif, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk belajar dengan kecepatan dan gaya mereka sendiri. Dengan adanya elemen multimedia, seperti seperti teks, gambar, dan ilustrasi eksperimen, E-modul mampu meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

b. Karakteristik E-Modul

E-modul dirancang untuk mengadopsi karakteristik yang telah terbukti efektif pada modul cetak, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dan efisien dalam mengatasi tantangan belajar siswa. Menurut Daryanto dalam (Lastri, 2023) memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut :

1) Self Instructional

E-modul dirancang untuk memungkinkan siswa belajar secara mandiri tanpa bimbingan langsung dari guru. Modul ini mencakup tujuan pembelajaran yang jelas, materi yang terstruktur, dan langkah-langkah yang mudah diikuti. Siswa dapat mengatur waktu dan metode

belajar mereka sendiri, meningkatkan kemandirian dalam proses belajar.

2) *Self Contained*

E-modul berisi semua informasi yang diperlukan untuk memahami materi pembelajaran dalam satu kesatuan. Materi dikemas secara utuh, termasuk teori, contoh, latihan, dan penilaian, sehingga siswa tidak perlu mencari sumber lain. Memudahkan siswa untuk belajar secara tuntas dan mengurangi kebingungan yang mungkin timbul dari mencari informasi tambahan.

3) *Stand Alone*

E-modul dapat digunakan secara independen tanpa memerlukan media atau sumber lain. Siswa dapat mengakses modul ini kapan saja dan dimana saja, tanpa perlu dukungan dari alat pembelajaran lain. Memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kenyamanan dan kebutuhan mereka, serta mengurangi ketergantungan pada pengajaran langsung.

4) *User Friendly*

E-modul dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan oleh siswa. Menggunakan bahasa yang sederhana, instruksi yang jelas, dan tampilan yang menarik untuk memudahkan navigasi. Meningkatkan kenyamanan siswa dalam menggunakan modul,

sehingga mereka dapat fokus pada pembelajaran tanpa merasa tertekan oleh kompleksitas penggunaan.

5) *Adaptive*

E-modul dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal. Materi dapat diubah atau disesuaikan berdasarkan tingkat pemahaman siswa, dengan opsi untuk mengulang atau melanjutkan ke bagian yang lebih sulit. Membantu siswa belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka, meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

c. **Komponen E-Modul**

Menurut Lastri (2023) terdapat enam komponen yang peneliti ambil pada E-modul. Berikut komponen tersebut, yaitu:

1) Tinjauan Mata Pelajaran

Tinjauan mata pelajaran merupakan gambaran menyeluruh tentang suatu mata pelajaran yang mencakup beberapa aspek penting. Pertama, deskripsi mata pelajaran memberikan penjelasan singkat mengenai apa yang akan dipelajari dalam mata pelajaran tersebut. Kedua, kegunaan mata pelajaran menjelaskan manfaat atau tujuan mempelajari mata pelajaran itu. Ketiga, kompetensi dasar menjabarkan kemampuan-kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah mempelajari mata pelajaran. Terakhir, petunjuk belajar memberikan arahan kepada siswa tentang bagaimana cara mempelajari mata pelajaran secara efektif

dan efisien. Tinjauan mata pelajaran berfungsi sebagai panduan bagi siswa dan guru untuk memahami secara umum tentang mata pelajaran yang akan dipelajari, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih terarah dan efektif.

2) Pendahuluan

Pendahuluan modul berfungsi sebagai pintu gerbang bagi siswa untuk memasuki materi pembelajaran. Bagian ini berisi gambaran umum mengenai apa yang akan dipelajari dalam modul tersebut. Berikut yang termasuk dalam pendahuluan modul yaitu: 1) cakupan isi modul yang disajikan secara singkat, 2) indikator pencapaian yang diharapkan siswa kuasai setelah menyelesaikan modul untuk memastikan siswa siap mengikuti pembelajaran, 3) deskripsi perilaku awal atau pengetahuan dasar yang dibutuhkan, 4) relevansi modul dengan kehidupan sehari-hari atau mata pelajaran lain juga biasanya dijelaskan, 5) urutan butir sajian modul atau kegiatan belajar disusun secara logis untuk memudahkan pemahaman siswa, 6) petunjuk belajar diberikan sebagai panduan praktis bagi siswa agar dapat belajar secara efektif dan efisien. Dengan kata lain, pendahuluan modul tidak hanya memberikan gambaran umum tentang materi, tetapi juga memberikan arahan kepada siswa tentang apa yang harus mereka lakukan dan bagaimana cara mereka belajar.

3) Kegiatan Belajar

Bagian ini merupakan tempat dimana siswa akan terlibat dalam berbagai aktivitas belajar. Melalui kegiatan-kegiatan belajar ini, siswa akan mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari dan membangun pemahaman yang lebih mendalam.

4) Latihan

Latihan merupakan beraneka macam wujud kegiatan belajar yang wajib dilakukan oleh siswa sesudah membaca uraian sebelumnya. Dengan tujuan agar memperkuat pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap tentang fakta atau data, konsep, prinsip, generalisasi, teori, prosedur, dan metode. Latihan ini bertujuan agar siswa belajar secara aktif dan dapat memahami konsep yang sedang dipelajari pada kegiatan belajar tersebut. Latihan ditampilkan secara kreatif sesuai dengan ciri setiap mata pelajaran. Latihan dapat dialokasikan saat sela-sela uraian atau di akhir uraian.

5) Rangkuman

Rangkuman adalah alat yang sangat berguna dalam pembelajaran. Rangkuman membantu siswa memahami, mengingat, dan mengorganisasi informasi yang telah mereka pelajari

6) Tes Formatif

Evaluasi formatif adalah cara untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang baru saja dipelajari. Dengan melakukan evaluasi,

kita bisa mengetahui apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum.

d. Kelebihan dan Kekurangan E-Modul

Menurut (Cahyanto & Afifulloh, 2020) dalam penelitiannya E-Modul memiliki kelebihan yaitu :

1) Fleksibilitas Penggunaan

E-modul memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanfaatkan materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Hal ini membebaskan siswa untuk belajar sesuai dengan jadwal dan kenyamanan mereka. Fleksibilitas ini sangat penting dalam konteks pendidikan modern, dimana siswa sering memiliki berbagai komitmen, seperti pekerjaan atau kegiatan ekstrakurikuler. Dengan e-modul, mereka dapat menyesuaikan waktu belajar dengan aktivitas lain, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan tidak terputus waktu dan tempat tertentu.

2) Interaksi yang Menyenangkan

E-modul mengintegrasikan teknologi digital yang dapat membentuk pemahaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan elemen multimedia, e-modul mampu memaksimalkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Interaksi yang menyenangkan ini bukan sekedar menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

3) Desain yang *User-Friendly*

E-modul dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan saat menavigasi materi. Desain yang baik mencakup penggunaan ikon yang jelas, struktur yang logis, dan petunjuk yang mudah dipahami. Hal ini penting untuk memastikan bahwa siswa dapat fokus pada konten pembelajaran tanpa terganggu oleh kesulitan teknis. Dengan desain yang *user-friendly*, siswa dapat lebih cepat memahami materi dan lebih mudah berinteraksi dengan konten yang disajikan.

4) Dukungan untuk Pembelajaran Mandiri

E-modul menyediakan berbagai aktivitas belajar yang dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa. Ini termasuk latihan soal, kuis, dan refleksi diri yang mendorong siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka sendiri. Pembelajaran mandiri ini sangat penting dalam mengembangkan kedewasaan berpikir dan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan adanya dukungan ini, siswa dapat mengatur kecepatan belajar mereka sendiri dan lebih bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka.

5) Penyajian Materi yang Sederhana dan Jelas

Materi dalam e-modul disusun dengan cara yang sederhana dan sistematis, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan peta konsep dan penyajian poin-poin penting membantu siswa untuk

memahami alur materi dan mengingat informasi kunci. Penyajian yang jelas ini sangat penting untuk menghindari kebingungan dan memastikan bahwa siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Dengan cara ini, e-modul tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga membantu siswa dalam membangun dan mengorganisasikan pengetahuan mereka secara efektif.

Menurut (Rahmadhani & Efronia, 2021) ada beberapa kekurangan dari penggunaan e-modul yaitu:

a) Akses Jaringan yang Belum Merata

Tidak semua daerah memiliki akses internet yang baik, sehingga menghambat siswa dalam mengakses e-modul.

b) Keterbatasan Perangkat

Tidak semua siswa memiliki perangkat yang diperlukan untuk mengakses e-modul, yang dapat mengakibatkan ketidakmerataan dalam pembelajaran.

c) Keterbatasan Interaksi

Penggunaan e-modul dapat mengurangi interaksi langsung antara siswa dan guru, yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

Kekurangan-kekurangan ini menunjukkan bahwa meskipun e-modul memiliki banyak kelebihan, ada tantangan yang perlu diatasi untuk memaksimalkan efektivitasnya dalam pembelajaran. Pada penelitian ini terdapat satu saja kekurangan yaitu keterbatasan perangkat. Solusi

keterbatasan ini adalah dengan meminjamkan chromebook kepada siswa agar bisa belajar secara mandiri.

2. *Children Learning in Science (CLIS)*

a. *Pengertian Children Learning in Science (CLIS)*

Terdapat beberapa teori dalam pengertian CLIS, (Salim dkk., 2022) memaparkan model pembelajaran *Children Learning In Science (CLIS)* ialah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mencari solusi atas suatu masalah dengan cara melakukan percobaan dan mengembangkan ide-ide baru. Sedangkan menurut (Krismayoni & Suarni, 2020) model pembelajaran *Children Learning In Science (CLIS)* ialah model pembelajaran yang berupaya memperdalam gagasan atau ide siswa untuk menciptakan pembelajaran IPA yang berorientasi pada kehidupan sehari-hari dan pengalaman siswa sendiri. Selanjutnya, menurut (Fajrian, 2017) model pembelajaran CLIS adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Melalui kegiatan praktikum dan pengamatan, siswa diajak untuk membangun pengetahuan mereka sendiri secara aktif. Menurut (Liontin, 2020) model CLIS merupakan model pembelajaran ini berpusat pada siswa dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar, di mana siswa terlibat langsung melalui kegiatan pengamatan dan percobaan. Pendekatan ini mendorong siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Menurut penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CLIS adalah sebuah pendekatan pembelajaran sains yang memusatkan perhatian pada siswa sebagai ilmuwan kecil. Melalui kegiatan praktikum, eksperimen, dan pengamatan langsung, siswa didorong untuk mengembangkan ide-ide mereka sendiri, mencari solusi atas permasalahan, dan membangun pemahaman konsep yang lebih mendalam. Model ini sangat menekankan pada relevansi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga materi yang diajarkan lebih mudah dipahami dan diingat.

b. Langkah-Langkah Model *Children Learning in Science* (CLIS)

Adapun langkah-langkah menurut Fadly (2022) dalam model CLIS yaitu:

1) Orientasi pada siswa.

Langkah orientasi siswa ini, guru memperkenalkan topik pembelajaran dengan cara yang menarik dan relevan bagi siswa. Guru dapat mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa, misalnya dengan menanyakan tentang lingkungan sekitar mereka atau menggunakan contoh nyata yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, guru juga dapat menggunakan pertanyaan pemantik untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menciptakan konteks yang membuat siswa merasa terhubung dengan materi yang akan dipelajari.

2) Pemunculan gagasan awal

Pemunculan gagasan, awal dimana siswa diajak untuk mengungkapkan pemahaman awal mereka tentang topik yang sedang dibahas. Dalam langkah ini, siswa dapat bekerja dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan ide-ide mereka dan berbagi pengetahuan yang sudah dimiliki. Guru dapat menggunakan metode seperti brainstorming atau kartu ide, dimana siswa menuliskan gagasan mereka dan saling bertukar untuk memperluas perspektif. Proses ini penting untuk mengumpulkan berbagai pandangan dan memastikan bahwa semua pendapat siswa didengar.

3) Penyusunan gagasan

Pada tahap penyusunan gagasan, siswa mulai membahas ide-ide yang telah mereka kemukakan sebelumnya dan membandingkannya dengan informasi baru yang diberikan oleh guru. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengidentifikasi kesalahan konsepsi dan memberikan penjelasan ilmiah yang tepat. Diskusi kelas dapat dilakukan untuk memperjelas hubungan antara gagasan awal dan konsep ilmiah yang benar. Penggunaan peta konsep juga bisa membantu siswa memahami bagaimana gagasan-gagasan tersebut saling terkait.

4) Penerapan gagasan

Pada tahap penerapan gagasan, siswa diminta untuk menerapkan pengetahuan baru yang telah mereka pelajari dalam konteks yang lebih sederhana dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan pengalaman langsung yang memperkuat pemahaman mereka tentang konsep ilmiah.

5) Pemantapan gagasan

Pada tahap akhir yaitu pemantapan gagasan,, siswa merefleksikan perubahan pemahaman mereka setelah melalui seluruh proses pembelajaran. Di sini, guru memberikan umpan balik konstruktif mengenai pemahaman siswa dan menjelaskan bagaimana gagasan mereka telah berkembang selama pembelajaran berlangsung. Siswa juga diberi kesempatan untuk menulis jurnal refleksi atau berpartisipasi dalam diskusi kelas dimana mereka dapat berbagi pengalaman belajar dan menggali lebih dalam tentang konsep-konsep yang masih membingungkan. Dengan cara ini, model CLIS bukan sekedar membantu siswa memahami materi tetapi juga menciptakan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan belajar mandiri.

Model pembelajaran CLIS merupakan cara yang bagus untuk membuat siswa aktif dalam belajar sains. Dengan CLIS, siswa bukan sekedar menghafal rumus, tapi juga belajar memahami konsep secara mendalam. Selain itu, siswa juga dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama,

dan mencari tahu sendiri. Guru yang menerapkan CLIS akan membuat suasana belajar siswa menjadi lebih menarik dan inovatif, sehingga siswa lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Children Learning in Science* (CLIS)

Model memiliki kelebihan dan kekurangan didalamnya. Berikut kelebihan dan kekurangan menurut (Mahyudin & Muhtar, 2020), yaitu :

- 1) Kelebihan model CLIS adalah sangat efektif dalam meningkatkan kemandirian, kemampuan pemecahan masalah, dan motivasi belajar siswa. Model CLIS membuat siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih baik.
- 2) Kekurangan model CLIS adalah sulit untuk menghubungkan hasil percobaan dengan konsep-konsep ilmiah yang lebih abstrak, sedangkan CLIS menekankan pada pembelajaran melalui percobaan. Hal ini dapat membuat siswa kesulitan memahami materi yang diajarkan

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang (Sugiarto, 2020). Hasil belajar diartikan sebagai indikator keberhasilan proses belajar yang terukur melalui ulangan, ujian, atau penilaian lainnya. Hasil belajar ialah

kemampuan berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya sehingga dapat mengkonstruksikan dan menerapkan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. atau kompetensi yang dimiliki siswa (Zakiah, 2020). Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah melalui proses pembelajaran, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Gulo, 2022). Sedangkan menurut (Rahman, 2022) hasil yang diperoleh siswa dapat berupa berbagai kemampuan yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang terbentuk setelah siswa menjalani dan menerima pengalaman belajar secara langsung.

Hasil belajar merupakan ukuran utama keberhasilan proses pembelajaran yang mencerminkan pencapaian siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan belajar. Tidak hanya terbatas pada nilai ulangan atau ujian, hasil belajar juga mencakup perubahan menyeluruh pada aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Sebagai indikator evaluatif, hasil belajar menunjukkan tingkat penguasaan kompetensi yang diperoleh siswa dan menjadi refleksi efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya berupa angka, tetapi juga menunjukkan perubahan nyata dan menyeluruh yang dapat dilihat dan diukur dalam diri siswa.

b. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Upaya meningkatkan hasil belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu mengembangkan e-modul berbasis CLIS (Krismayoni & Suarni, 2020). Penggunaan e-modul berbasis CLIS dapat meningkatkan hasil belajar karena model ini menekankan pentingnya pemahaman awal siswa, pengalaman langsung, dan rekonstruksi pengetahuan melalui aktivitas eksperimen. Pembelajaran menggunakan 3-modul dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, karena memungkinkan proses belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta gaya belajar masing-masing peserta didik (Pramana dkk., 2020). Dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas 5 SDN 01 Taman, model CLIS dapat membantu siswa menghubungkan konsep-konsep ilmiah dengan kehidupan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak bersifat hafalan semata

4. Materi Magnet dan Sifatnya

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memperkenalkan kepada siswa berbagai konsep dasar yang menjelaskan fenomena alam di sekitar mereka. Menurut (Saputro, 2017) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah Pengetahuan manusia mengenai alam semesta beserta seluruh komponennya diperoleh secara terarah melalui proses pengamatan, observasi, dan percobaan yang dilakukan berdasarkan prosedur ilmiah yang terstruktur, sehingga menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. IPA membantu siswa

memahami bagaimana benda-benda di dunia ini berinteraksi dan berubah, serta prinsip-prinsip ilmiah yang mendasari berbagai proses tersebut. Melalui pengamatan, eksperimen, dan diskusi, siswa diajak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Pembelajaran IPA tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga pada penerapan konsep-konsep ilmiah dalam kehidupan sehari-hari, yang membuat materi lebih relevan dan menarik bagi siswa.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan berfungsi untuk membahas hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya, sebagai acuan dan referensi untuk perbandingan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Uraian mengenai kajian penelitian yang relevan akan disampaikan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhina & Pranata, 2022) yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi *Flipbook* di Sekolah Dasar” memiliki kesamaan penelitian yaitu pengembangan e-modul untuk anak sekolah dasar. Sedangkan, perbedaannya yaitu pada penelitian ini tidak menggunakan model pembelajaran CLIS dalam e-modulnya.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Feriyanti dkk., 2019) yang berjudul “Pengembangan E-Modul Matematika untuk Siswa SD” memiliki kesamaan penelitian yaitu pengembangan e-modul untuk anak sekolah dasar. Sedangkan, perbedaannya pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPAS kelas V dengan materi magnet dan sifatnya

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Herawati & Muhtadi, 2018) yang berjudul “Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA” memiliki kesamaan penelitian adalah keduanya menggunakan e-modul dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan, perbedaan dengan penelitian yang terdahulu yaitu penerapan e-modul pada jenjang sekolah dasar.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Darsanianti dkk., 2024) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Children Learning in Science* (CLIS) dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” persamaan dari penelitian terdahulu yaitu menggunakan model pembelajaran CLIS dalam pembelajaran IPAS sedangkan perbedaannya pada penelitian sebelumnya tidak menggunakan e-modul dalam pembelajaran.

Berdasarkan kajian penelitian yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul untuk sekolah dasar telah banyak dilakukan sebelumnya dengan berbagai pendekatan dan fokus yang berbeda. Beberapa penelitian menitikberatkan pada pengembangan e-modul sebagai media pembelajaran tanpa mengaitkannya dengan model pembelajaran khusus, sementara yang lain berfokus pada penerapan model pembelajaran seperti CLIS tetapi belum mengintegrasikan e-modul sebagai medianya.

C. Kerangka Berpikir

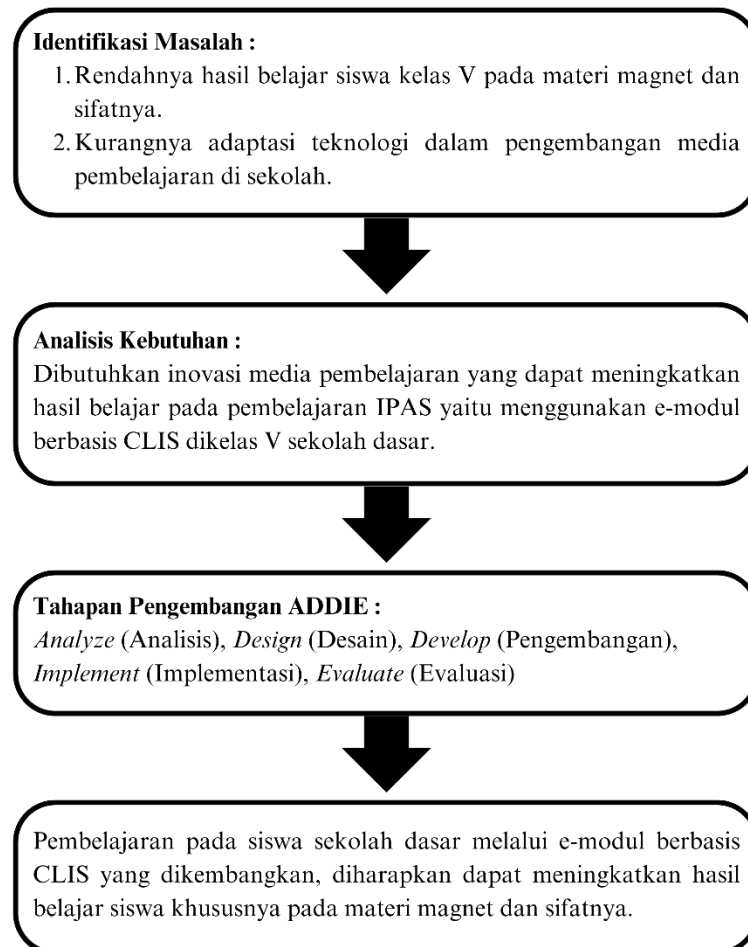
Disusunnya penelitian ini dikarenakan ada beberapa permasalahan yang didapatkan dari hasil observasi di SDN 01 Taman. Masalah yang timbul adalah

kurangnya pengembangan media pembelajaran untuk menarik siswa belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya di materi magnet dan sifatnya. Serta menumbuhkan ketertarikan siswa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital. Perkembangan teknologi yang pesat dan potensi penggunaannya, guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik yaitu dengan menggunakan aplikasi *heyzine*.

Peneliti berupaya memberikan solusi dari permasalahan tersebut dengan mengembangkan produk berupa e-modul menggunakan aplikasi *heyzine*. Produk ini dibuat dengan tujuan agar pembelajaran lebih menarik serta menumbuhkan ketertarikan pada teknologi digital dalam mengikuti proses pembelajaran yang diterangkan oleh guru.

Penelitian ini adalah mengembangkan e-modul berbasis CLIS pada materi magnet dan sifatnya untuk kelas V. Penelitian ini dilakukan dikelas V SDN 01 Taman Pengembangan ini diharapkan agar pembelajaran lebih menarik serta menumbuhkan ketertarikan pada teknologi digital dalam proses pembelajaran di SDN 01 Taman agar mampu mengembangkan e-modul pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Adapun bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah Pengembangan E-Modul Berbasis *Children Learning In Science* pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar dapat dikatakan layak diberikan kepada siswa.