

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media adalah yang digunakan untuk menyebarkan informasi selama proses pembelajaran disebut media. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi dalam dunia pendidikan, membantu guru dan siswa berkomunikasi agar pelajaran dapat diterima dengan baik. Menurut Prasasti et al., (2023) apabila siswa merasa nyaman dan aman saat berada di kelas, pembelajaran mereka akan menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat krusial untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Bulhayat et al., (2021), media mencakup semua jenis dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran.

Menurut Sulistyawan et al. (2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal. Namun, Menurut Salsabilla1 et al., (2024) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran dan perasaan siswa selama interaksi pembelajaran..(Sastafiana, et al , 2024)

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai alat atau perantara yang berfungsi untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa melalui berbagai metode dan media.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting yang mendukung keberhasilan proses belajar mengajar:

- 1) fungsi komunikatif, yaitu Media pembelajaran memfasilitasi pendidik dalam menyampaikan materi secara sistematis, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien.
 - 2) fungsi motivasi, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pelajaran.
 - 3) fungsi kognitif, yaitu media pembelajaran membantu siswa memahami, mengolah, dan menyimpan informasi serta mengonkretkan materi yang abstrak. Ini membuat pengalaman belajar mereka lebih bermakna.. (Wb وآخ, 2024) Menurut Fadilah dan Kanya, (2023) media pembelajaran memiliki enam fungsi utama.
- 1) Media berfungsi membangkitkan motivasi dan semangat belajar peserta didik dapat mengubah suasana pembelajaran yang awalnya monoton dan membosankan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
 - 2) Media digunakan untuk meninjau kembali materi yang telah dipelajari agar peserta didik tidak mudah melupakan konsep sebelumnya.

- 3) Media berperan sebagai stimulus belajar dengan memberikan rangsangan yang memotivasi peserta didik untuk berpikir lebih kritis dan mengembangkan rasa ingin tahu yang mendalam.
- 4) Media mampu mengaktifkan respons peserta didik sehingga mereka lebih terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
- 5) Melalui pemanfaatan media, guru dapat memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi, sekaligus meluruskan kesalahpahaman yang terjadi
- 6) Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyelenggarakan latihan atau evaluasi yang sesuai guna menilai hasil belajar peserta didik.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan edukatif, sehingga dapat merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa, serta mendukung proses pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran krusial untuk memfasilitasi guru dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

Ini sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad, yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, dan meningkatkan dorongan siswa untuk belajar dan aktivitas belajar (Nurjaman, 2024).

1) Media cetak

Salah satu jenis media pembelajaran yang paling umum digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku, majalah, koran, leaflet, modul, peta, dan

globe. Media cetak unggul karena mudah digunakan, tidak memerlukan perangkat teknologi khusus, dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri.

2) Media visual

Media visual adalah media pembelajaran yang menggunakan mata untuk menyampaikan informasi. Contohnya termasuk poster, gambar, diagram, peta, grafik, bagan, kartun, dan bahkan animasi tiga dimensi (3D).

3) Media Audio

Media audio adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan indera pendengaran dan menyampaikan pesan melalui suara. Jenis media ini termasuk radio, rekaman suara, podcast, dan pemutar MP3.

4) Media Audio Visual

Media pembelajaran yang menggabungkan suara dan gambar secara bersamaan disebut media audio visual. Jenis media ini termasuk podcast, radio, rekaman suara, dan pemutar MP3. Media ini dianggap lebih efektif Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan edukatif, sehingga dapat merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa, serta mendukung proses pembelajaran yang efektif.

5) Media Interaktif

Media interaktif adalah jenis media pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan media yang mereka gunakan. Komputer, internet, dan berbagai aplikasi pembelajaran digital adalah media ini.

2. Media E-Modul interaktif Berbantuan Heyzine Flipbook

a. Definisi E-Modul interaktif

Menurut Sidiq et al, (2017) E-modul interaktif adalah materi pembelajaran digital yang dirancang secara sistematis dan terstruktur dengan baik. serta diperkaya oleh berbagai elemen multimedia, seperti teks, ilustrasi, animasi, suara, dan video. Muallim et al., (2024) Mengatakan Secara umum, e-modul interaktif dapat dimaknai sebagai bahan ajar berbasis digital yang dijalankan melalui berbagai perangkat elektronik serta dikembangkan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Wulandari et al., (2021) Menegaskan bahwa E-modul interaktif adalah media pembelajaran jarak jauh yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi digital dan dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia, termasuk teks, gambar, animasi, dan video.. (Saputra et al, 2023) E-modul interaktif adalah media pembelajaran elektronik yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti kuis, navigasi yang intuitif, dan umpan balik otomatis.

Berdasarkan pandangan para ahli, E-Modul interaktif dapat disimpulkan sebagai materi pembelajaran digital yang dirancang secara sistematis dan terstruktur dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. E-Modul interaktif dilengkapi dengan berbagai elemen multimedia, termasuk teks, gambar, ilustrasi, animasi, audio, dan video, serta fitur interaktif seperti navigasi, kuis, dan umpan balik untuk memungkinkan interaksi aktif antara peserta didik dan media pembelajaran.

b. Keunggulan dan Karakteristik E-Modul interaktif

E-modul interaktif memiliki banyak keuntungan dibandingkan bahan ajar konvensional, terutama dalam hal kemampuan untuk menggabungkan komponen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video, yang dapat merangsang berbagai indera siswa secara bersamaan. E-modul terutama bersifat self-instructional, yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa sepenuhnya bergantung pada kehadiran guru. Menurut Serevina dan Mulyati, (2018) e-modul interaktif berhasil memperjelas materi abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman konseptual yang lebih baik. Selain itu, e-modul interaktif sangat baik untuk memberikan umpan balik instan, juga dikenal sebagai feedback, melalui fitur kuis atau evaluasi mandiri yang tertanam dalamnya. Karakteristik ini sejalan dengan hasil penelitian.. Suarsana, et al (2019) menyatakan bahwa interaktivitas di media digital tidak hanya meningkatkan prestasi akademik siswa, tetapi juga meningkatkan keinginan mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Teknisnya, penggunaan platform seperti Heyzine Flipbook memungkinkan pembelajaran materi di mana saja dan kapan saja melalui berbagai perangkat digital. Seruni, et al, (2020) menyatakan bahwa e-modul yang dirancang dengan baik dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi dan, melalui penyediaan materi yang interaktif dan kontekstual, dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka.

Oleh karena itu, E-Modul merupakan materi pembelajaran yang baik untuk dikembangkan. Karakteristik E-Modul yang baik, Menurut Daryanto dalam Lastri,

(2023), yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptif* dan *user friendly*.

- 1) *Self instruction* merupakan ciri penting yang harus dimiliki oleh e-modul interaktif, karena berperan penting dalam mendukung proses belajar mandiri siswa.
- 2) *Self contained* merupakan mengacu pada ciri e-modul yang menunjukkan seluruh materi pembelajaran disajikan secara komprehensif dan integral dalam e-modul, sehingga memungkinkan siswa mempelajari dan memahami isinya Secara komprehensif tanpa mengandalkan sumber pembelajaran eksternal.
- 3) *Stand alone* merupakan ciri e-modul yang menekankan pada desainnya untuk digunakan secara mandiri, tanpa ketergantungan pada bahan ajar lain atau media pendukung tambahan pada saat pemanfaatannya.
- 4) *Adaptif* merupakan karakteristik e-modul pendidikan yang mencerminkan kemampuannya dalam menyesuaikan diri dengan ekosistem ilmu pengetahuan dan teknologi yang senantiasa berkembang.
- 5) *User friendly* merupakan karakteristik e-modul pembelajaran yang menekankan bahwa e-modul dirancang dengan tampilan dan sistem penggunaan yang sederhana, mudah dipahami, serta nyaman digunakan oleh pengguna sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses dan memanfaatkan materi pembelajaran.

c. Definisi Heyzine Flipbook

Nasution et al., (2024) menyatakan Heyzine Flipbook merupakan platform berbasis web yang bersifat inovatif dan dikembangkan untuk mengubah dokumen statis, seperti file PDF, bertransformasi menjadi buku digital interaktif. Platform ini dilengkapi dengan efek visual dan audio yang menyerupai pengalaman membalik halaman pada buku cetak, sehingga mampu meningkatkan daya tarik dan interaktivitas dalam penyajian bahan ajar digital. Menurut (Sholeh 2023 ,.وَأَخْ) Platform ini, sebagai medium pembelajaran, unggul dalam mengintegrasikan Beragam elemen multimedia, termasuk gambar, video, audio, dan tautan daring, yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis. Heyzine Flipbook, dalam konteks pendidikan, memfasilitasi pendidik dalam menciptakan materi ajar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah diakses melalui berbagai perangkat digital tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan..(Magdalena, 2021)

3. Pendekatan *Eco - Inquiry*

a. Definisi *Eco-Inquiry*

Eco-inquiry merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip inquiry-based learning dengan konteks pendidikan lingkungan, agar peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses penyelidikan terhadap permasalahan lingkungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Ekantini & Damayanti, 2022). Menurut (Simbolon, 2010) pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran yang secara aktif mengamati, meru-

muskan pertanyaan, dan menyimpulkan temuan berkaitan dengan permasalahan lingkungan di sekitar mereka. Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa integrasi modul berbasis *inquiry* dengan konteks sekolah hijau atau pembelajaran lingkungan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi lingkungan siswa secara lebih signifikan dibandingkan media pembelajaran tradisional. (Nafsiah & Usmeldi, 2022)

b. Implementasi Pendekatan *Eco-Inquiry*

Penerapan pendekatan *Eco-Inquiry* dalam pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan-tahapan yang terstruktur, yang mendorong siswa untuk berkontribusi secara aktif dalam mengkaji dan memahami berbagai permasalahan lingkungan. Menurut (Rasis dan Kuswanto, 2023) implementasi pendekatan ini dimulai dengan tahap observasi terhadap fenomena ekologi di lingkungan sekitar untuk merangsang rasa ingin tahu dan kemampuan bertanya siswa. Selanjutnya (Ardoin & Bowers, 2020) Menekankan bahwa implementasi yang efektif melibatkan partisipasi aktif siswa dalam pengumpulan data lapangan atau eksperimen sederhana untuk memahami keterkaitan antar Fotosintesis. Hal ini diperkuat oleh pandangan (Chu et al., 2021) yang menyatakan bahwa tahapan inkuiri lingkungan harus diintegrasikan dengan teknologi digital agar siswa dapat mengomunikasikan temuan mereka dan berkolaborasi dalam merumuskan solusi berkelanjutan. Pada akhirnya, implementasi *Eco-Inquiry* bertujuan untuk mengubah pengetahuan teoretis menjadi tindakan nyata yang mencerminkan tanggung jawab lingkungan. (Sholeh., 2023)

Berdasarkan pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *eco-inquiry* dalam pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari observasi terhadap fenomena lingkungan, pengumpulan dan analisis data secara aktif, hingga pemanfaatan teknologi digital untuk mengomunikasikan temuan dan merumuskan solusi berkelanjutan. Seluruh tahapan tersebut diarahkan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta kesadaran dan tanggung jawab peserta didik terhadap lingkungan dengan mengubah pengetahuan teoretis menjadi tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

c. Eco-Inquiry dalam Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar

Pendekatan *eco-inquiry* sangat relevan dengan pembelajaran IPAS di sekolah dasar karena materi pelajarannya memiliki keterkaitan yang kuat dengan lingkungan alam dan sosial di sekitar siswa. Pembelajaran IPAS menuntut peserta didik untuk memahami fenomena alam, hubungan manusia dengan lingkungan, serta upaya pelestarian lingkungan secara kontekstual. Menurut (Ekantini & Damayanti, 2022) Penerapan *eco-inquiry* memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam mengamati, menyelidiki, dan menganalisis isu-isu lingkungan nyata, sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan selaras dengan tahapan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran lingkungan berbasis *inquiry* pada jenjang sekolah dasar efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta perilaku peduli lingkungan peserta didik (Simbolon, 2017). Dengan demikian, *eco-inquiry* menjadi pendekatan yang tepat untuk men-

dukung tujuan pembelajaran IPAS dalam membentuk peserta didik yang memiliki pemahaman konseptual sekaligus sikap tanggung jawab terhadap lingkungan (Nafsih & Usmeldi, 2022).

4. Ilmu pengetahuan Alam Dan Sosial

a. Devinisi IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam Kurikulum Merdeka. Menurut Prasasti et al., (2024) kurikulum merdeka memperkenalkan inovasi mengubah pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dari kurikulum sebelumnya. Penggabungan mata pelajaran tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa sekolah dasar cenderung mempersepsikan konsep secara holistik. Penggabungan kedua disiplin ilmu tersebut didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang cenderung melihat fenomena secara holistik, konkrit, dan saling berhubungan (Uznul Zakarina 2023 , وآخ.). Menurut Uznul Zakarina et al., (2024) integrasi IPA dan IPS ke dalam kerangka interdisipliner dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman komprehensif tentang lingkungan di kalangan siswa, baik yang mencakup dimensi alam maupun sosial. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mempelajari konsep ilmiah secara terpisah, tetapi juga diajak untuk memahami interkoneksi antara fenomena alam dan kehidupan sosial di sekitarnya. Hal ini sejalan dengan tujuan kurikulum IPAS yang menekankan pada pengembangan literasi sains dan sosial secara terpadu, sehingga siswa dapat berpikir kritis dan

memahami hubungan sebab-akibat dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa secara integratif antara konsep IPA dan IPS. Integrasi bidang-bidang tersebut memungkinkan siswa memahami fenomena secara lebih komprehensif melalui pendekatan kontekstual yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran IPAS mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah, karena siswa diajak memahami konsep ilmiah dalam konteks sosial di sekitarnya. Namun, beberapa penelitian menunjukkan bahwa implementasi IPAS masih menghadapi tantangan, terutama terkait dengan kesiapan guru dan pengembangan perangkat pembelajaran yang belum sepenuhnya terintegrasi dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan IPAS tidak hanya bergantung pada kurikulum, tetapi juga pada strategi pengajaran yang diterapkan di kelas. (Rahmawati, et al 2023)

b. Karakteristik IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka ditandai dengan integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu proses pembelajaran yang holistik. Integrasi tersebut dimaksudkan agar peserta didik dapat memahami secara komprehensif berbagai peristiwa dan kondisi di sekitarnya, baik dari sudut pandang ilmiah maupun sosial (Suleman, et al 2023). Menurut Suleman, et al (2023) selain bersifat integratif, IPAS juga memiliki ciri pembelajaran yang berfokus pada konteks kehidupan nyata peserta

didik. Materi yang disampaikan tidak hanya mencakup konsep teoritis, tetapi juga dihubungkan dengan peristiwa dan pengalaman yang dapat dijumpai secara langsung dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Menurut Prasasti, (2012) sains merupakan proses atau metode untuk mengidentifikasi solusi terhadap permasalahan atau memahami fenomena yang terjadi di alam. Strategi ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berfokus pada pemikiran konkret. sehingga memerlukan pembelajaran yang nyata, sederhana, dan dapat diamati secara langsung.

Karakteristik IPAS selanjutnya tercermin dari fokusnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta penguatan literasi sains dan sosial secara holistik. Pembelajaran tidak hanya fokus pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam memahami hubungan sebab-akibat dari berbagai fenomena. serta menilai dan menentukan keputusan berdasarkan pemahaman tersebut. Di sisi lain, penerapan IPAS di lapangan masih menghadapi sejumlah kendala, seperti kesiapan pendidik dalam mengelola pembelajaran terpadu dan keterbatasan sumber belajar yang tersedia di sekolah dasar. Meskipun demikian, IPAS tetap memiliki potensi besar dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan relevan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 (Nafisa Ulfa Zahra, 2024)

c. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka pada dasarnya bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman komprehensif dikalangan siswa mengenai lingkungan alam dan sosial disekitarnya. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mengharuskan siswa untuk mengingat pengetahuan dengan fenomena nyata dalam rutinitas harian. Melalui metode tersebut, IPAS mendukung peserta didik dalam membangun pemahaman yang lebih signifikan dan relevan dengan konteks kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat dan lingkungan alam (Rendi et al, 2024). Selain itu, pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan kepada guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Melalui pendekatan tersebut, siswa dapat terlibat dalam kegiatan observasi, diskusi, proyek, serta pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber pembelajaran. Namun penerapan IPAS di sekolah dasar tetap memerlukan kesiapan guru, ketersediaan media, serta sumber belajar yang memadai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran IPAS tidak hanya ditentukan oleh isi kurikulum, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan pengalaman peserta didik (evitasari, et al 2025)

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

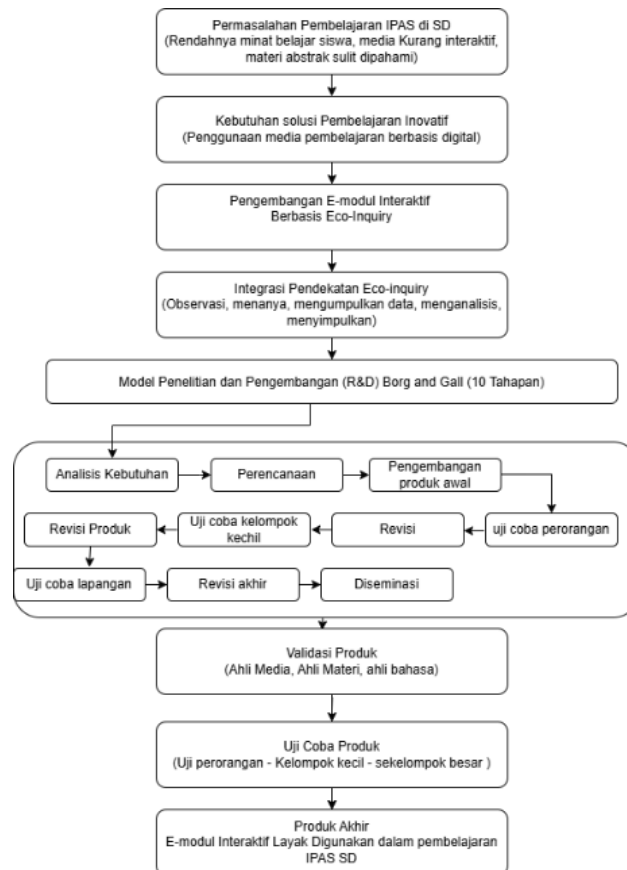
1. Semi et al., (2023) melakukan penelitian untuk mengembangkan e-modul interaktif yang memanfaatkan Heyzine Flipbook pada topik sistem pencernaan manusia untuk pendidikan IPAS kelas lima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk e-modul yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.
2. (Denisa & Astimar, 2024) Meneliti mengembangkan media Flipbook digital yang didukung oleh Heyzine untuk pembelajaran IPA (IPAS) di kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sains.
3. Hasanah & Sari, (2024) Meneliti mengembangkan Flipbook E-Modules dalam pembelajaran sains (science) untuk siswa SD sehingga meningkatkan minat belajar dan pembelajaran mandiri. Hasil penelitian menunjukkan e-modul tersebut “sangat valid” dan mampu mendorong kemandirian belajar siswa.
4. Safitri & Dafit, (2025) Meneliti pengembangan e-modul interaktif untuk siswa SD secara umum (menggunakan model ADDIE). Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-modul tersebut terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta motivasi peserta didik, sehingga mendukung penerapan E-modul dalam pembelajaran dasar.
5. Manzil et al., (2022) Meneliti melakukan penelitian pengembangan e-modul interaktif berbasis Heyzine Flipbook untuk materi siklus air yang ditujukan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Produk e-modul dikembangkan menggunakan model ADDIE dan diuji oleh pakar materi serta pakar media. Temuan penelitian

menunjukkan bahwa e-modul interaktif dianggap layak digunakan berdasarkan validitas ahli dan tanggapan positif siswa, sehingga membuktikan efektivitasnya sebagai alat bantu pembelajaran digital untuk siswa sekolah dasar.

6. Prasasti, et al, (2022) Meneliti melakukan penelitian tentang kelayakan e-modul berbasis TPACK dalam meningkatkan literasi sains pada siswa kelas IV SDN Pilangbango. Penelitian ini menggunakan model Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan pendekatan Borg dan Gall, menghasilkan modul elektronik yang dianggap sangat sesuai untuk tujuan pendidikan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa modul elektronik berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga secara signifikan mendukung peningkatan literasi ilmiah siswa.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian sebelumnya telah menyoroti potensi pembelajaran berbasis aplikasi heyzine untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil dikemas di dalam flip-book Pengembangan E-modul interaktif ini bisa diarahkan sebagai penyempurnaan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya Tidak hanya itu pengembangan media ini memiliki beberapa tujuan utama yaitu untuk Meningkatkan motivasi dan keterlibatan Peserta didik dalam proses pembelajaran, memfasilitasi kegiatan eksplorasi serta pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan mendukung pendidik dalam menyampaikan materi IPAS secara lebih interaktif dan kontekstual. Untuk lebih jelasnya, berikut ini adalah kerangka berpikir yang dibuat peneliti dalam bentuk bagan.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian latar belakang dan kajian teori, peneliti dapat merumuskan hipotesis bahwa pengembangan e-modul interaktif yang didukung oleh aplikasi Heyzine Flipbook berbasis eco-inquiry Metode penyelidikan cocok sebagai media pengajaran IPAS di sekolah dasar dan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.