

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses untuk memperbaiki kualitas kehidupan serta menanamkan dan memperoleh sikap afektif. Terdapat ilmu yang dapat mempelajari konsep-konsep alam dan kehidupan sehari-hari pada pendidikan yaitu ilmu pengetahuan alam (Dari & Nasih, 2019). Pendidikan memiliki peran penting dalam mengubah perilaku manusia dan pengetahuan manusia dalam kehidupan. Adanya peran pendidikan dapat mengubah atau dapat meningkatkan kualitas individu. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan dapat menjadikan manusia lebih baik dan berkualitas (Kurniawati, 2020). Peran penting pendidikan untuk meningkatkan kecerdasan pengetahuan, kemampuan, keterampilan maupun motivasi seorang siswa dalam pendidikan sangat diutamakan. Hal demikian diperkuat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang berisi tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 yang menekankan bahwa pendidikan adalah suatu upaya yang bertujuan untuk mewujudkan suatu proses belajar mengajar untuk dapat meningkatkan aktivitas dan potensi siswa (Wahyuningtyas & Wulandari, 2020).

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa, terdapat kesenjangan, harapan dan kenyataan pada mata pelajaran IPA. Pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan metode ceramah, juga kurang berkesan bagi siswa. Banyak siswa yang berpendapat bahwa pengajaran dengan metode ceramah kurang mendorong siswa dalam kemampuan siswa dalam hal mengingat, sehingga hasil

belajar yang diperoleh masih rendah dan siswa menjadi kurang termotivasi (Lestari & Parmiti, 2020). Melihat teknologi yang berkembang begitu cepat, hampir semua sektor kehidupan telah melibatkan teknologi di dalamnya. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang banyak diterapkan dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat menghasilkan proses pembelajaran yang berkembang pula (Zakaria *et al.*, 2018). Kemajuan teknologi dapat mengubah pola hidup masyarakat. Penggunaan multimedia di Indonesia sebagai alat pembelajaran masih terbatas jumlahnya. Beberapa media yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar pada umumnya yaitu media cetak (Anandari *et al.*, 2019). Salah satunya adalah modul. Sebagian modul dibuat dalam bentuk cetak. Hal demikian dapat mempengaruhi minat, motivasi, dan semangat belajar siswa untuk menggunakannya. Salah satu cara agar media pembelajaran modul dapat diminati siswa adalah dengan menciptakan modul dalam bentuk elektronik (Herawati & Muhtadi, 2018).

Elektronik modul (E-modul) merupakan seperangkat media pembelajaran elektronik atau digital non cetak yang digunakan siswa untuk keperluan belajar mandiri dan tersusun secara sistematis (Awwaliyah *et al.*, 2021). Pemanfaatan penggunaan perangkat lunak salah satunya adalah dengan menciptakan media pembelajaran e-modul, dengan harapan mampu untuk memberikan daya tarik tersendiri yaitu berupa *flipbook*. *Flipbook* mempunyai tujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan keterampilan dan berpikir kreatif, dapat meningkatkan motivasi belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga penggunaan media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook* merupakan

solusi cerdas agar dapat membantu suasana belajar agar menarik, interaktif, efektif dan efisien, serta dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa (Sa'diyah, 2021). E-modul berbasis *flipbook* dengan menggunakan bantuan *anyflip* pada materi, dirancang dengan konsep yang menarik, dilengkapi dengan gambar, grafik, tabel, informasi pembelajaran, ilustrasi, pertanyaan, dan juga latihan soal sesuai dengan materi yang memudahkan siswa dalam belajar. E-modul berbasis *anyflip* juga berisi kalimat yang mudah dipahami, terdiri dari gambar – gambar yang menarik dan memudahkan siswa untuk memahami materi (Santika & Sylvia, 2021).

Berdasarkan pernyataan di atas, maka diperlukan adanya sebuah pengembangan pada media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang dimaksud yaitu media yang nantinya mampu menunjang keberhasilan siswa saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, perlu dilakukannya penelitian dengan judul “Pengembangan E–Modul Berbantuan *Anyflip* pada Materi Tata Surya Kelas VII”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Guru hanya menggunakan pedoman buku ajar dan disampaikan dengan metode ceramah.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi elektronik di sekolah.
3. Tidak adanya media pembelajaran e-modul di sekolah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan permasalahan utama dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran e-modul berbantuan *anyflip* pada materi tata surya kelas VII?
2. Bagaimana keterbacaan media pembelajaran e-modul berbantuan *anyflip* pada materi tata surya kelas VII?
3. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran e-modul berbantuan *anyflip* pada materi tata surya kelas VII?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-modul berbantuan *anyflip* pada materi tata surya kelas VII.
2. Untuk mengetahui keterbacaan media pembelajaran e-modul berbantuan *anyflip* pada materi tata surya kelas VII.
3. Untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran e-modul berbantuan *anyflip* pada materi tata surya kelas VII.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan e modul pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dapat memberikan referensi dan dapat mendorong kemajuan inovasi dengan adanya teknologi dalam dunia pendidikan.
2. Dapat memberikan alternatif bahan pengajaran dan membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa.
3. Dengan media pembelajaran dalam kegiatan belajar siswa dan motivasi belajar siswa.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk berupa e-modul yang digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi belajar siswa, adapun spesifikasi produk adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan berupa e-modul (Modul Elektronik).
2. Media pembelajaran e-modul ini memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada semester 2 kelas VII yaitu pada materi Tata Surya.
3. Media pembelajaran e-modul dibuat menggunakan aplikasi canva sebagai aplikasi pendukung untuk desain produk, kemudian digabungkan dan diubah menjadi *flipbook*.
4. Pengembangan media pembelajaran e-modul penulis dibantu dengan bantuan *anyflip*.
5. Media pembelajaran e-modul ini juga dapat digunakan oleh siswa secara mandiri ataupun di dampingi oleh guru ketika pembelajaran.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah segala sesuatu baik bersifat fisik dan teknis dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu guru agar dapat mempermudah pada saat penyampaian suatu materi pembelajaran kepada siswa, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Tafonao, 2018).

2. E-Modul (Modul Elektronik)

Modul elektronik merupakan suatu bentuk penyajian materi belajar mandiri yang telah disusun secara sistematis ke dalam satuan-satuan pembelajaran terkecil untuk mencapai pembelajaran tertentu yang disajikan dalam bentuk elektronik (Perdana *et al.*, 2017).

3. *Flipbook*

Flipbook merupakan lembaran seperti buku yang dapat dibalik. Kelebihan dari *flipbook* diantaranya antara lain: mampu memaparkan materi pembelajaran dalam bentuk kata, kalimat dan gambar, yang dapat dilengkapi dengan warna–warna sehingga akan terlihat akan menarik perhatian, mudah dalam pembuatannya, dapat dibawa kemana–mana, dan juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Rahmawati *et al.*, 2017).

4. *Anyflip*

Anyflip merupakan *platform* yang dirancang untuk membantu membuat media pembelajran sehingga dapat membantu untuk menyampaikan materi pembelajaran yang menarik bagi siswa di setiap kesempatannya (Kamalia *et al.*, 2021)