BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan beriringan bertujuan menciptakan berbagai inovasi dan kreasi sehingga memberikan kemudahan manusia dalam menjalankan aktivitasnya manusia akan lebih mudah mencari sumber belajar melalui inovasi teknologi. Bidang teknologi informasi adalah salah satu bidang yang berpengaruh terhadap kemajuan dunia pendidikan, sehingga memberikan dampak positif serta cara baru bagi manusia untuk beraktivitas dalam dekade terakhir (Marryono Jamun, 2018). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan.

Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk pada jenjang Pendidikan dasar. Pemanfaatan teknologi terbaru di sekolah dasar seperti *Augmented Reality* terus dikembangkan agar Pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan *IPTEK* (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi)perlu adanya penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran di sekolah adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara baik (Pitaloka dan Napitupulu, 2023). Berdasarkan hal

tersebut, inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi mutlak diperlukan dalam pembelajaran di dunia pendidikan.

Dunia pendidikan tidak luput dari proses pembelajaran yang dapat meliputi pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar yang saling berhubungan satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan dalam suatu pembelajaran. Salah satu faktor yang dapat menunjang tercapainya tujuan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Penerapan media dalam proses pembelajaran dan penyusunan dalam strategi yang tepat dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga diharapkan tidak hanya dapat memotivasi peserta didik untuk belajar tetapi dapat menambahkan pemahaman peserta didik (Ayuardini dkk., 2022).

Proses pembelajaran harus di kemas dengan semenarik mungkin, dan melibatkan peserta didik untuk mengembangkan potensinya (Susandi dkk., 2021). Sistem pembelajaran yang berkembang saat ini dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Sistem pembelajaran *E-learning* semakin berkembang karena teknologi membuat proses pembelajaran dapat dilakukan lebih efisien dilihat dari segi waktu, jarak, dan biaya. *E-learning* juga dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar dan tidak mengganggu pihak lain dalam proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan kurikulum Merdeka yang sedang di terapkan (Putri, 2018).

Minat membaca merupakan keinginan, kemauan dan dorongan dari diri sendiri siswa. Selain itu minat membaca merupakan minat yang mendorong kita supaya kita dapat merasakan ketertarikan dan senang terhadap aktivitas

membaca dan mendapatkan pengetahuan yang luas dalam kegiatan membaca baik itu membaca buku supaya dapat memahami bahasa yang tertulis. Minat baca juga merupakan proses dari diri siswa sendiri. Minat baca perlu bimbingan agar dapat membangun kreativitas membaca individu. Minat baca juga akan tumbuh bila ada kemauan, keinginan dan dorongan dari diri siswa sendiri, guru maupun orang tua. Rasa ingin tahu sesuatu dalam bentuk bacaan yang diminati setiap individu akan mendapat jawaban atas pertanyaan. (Magdalena Elendiana, 2020). Pada dasarnya terdapat 4 indikator minat baca, yang meliputi kebutuhan terhadap bacaan, tindakan untuk membaca, keinginan untuk membaca, menindak lanjuti apa yang dibaca (Safitri dkk., 2021).

Modul ajar adalah suatu cara pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan. Strategi pengorganisasian materi pembelajaran mengandung sequencing yang mengacu pada pembuatan urutan penyajian materi pelajaran, dan *synthesizing* yang mengacu pada upaya untuk menunjukkan kepada pembelajar, keterkaitan antara fakta, konsep, prosedur dan prinsip yang terkandung dalam materi pembelajaran. Untuk merancang materi pembelajaran, terdapat lima kategori kapabilitas yang dapat dipelajari oleh pembelajar, yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motorik. Strategi pengorganisasian materi pembelajaran terdiri dari tiga tahapan proses berpikir, yaitu pembentukan konsep, intepretasi konsep, dan aplikasi prinsip. Strategi-strategi tersebut memegang peranan sangat penting dalam mendesain pembelajaran. Kegunaan modul ajar dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar, siswa otomatis

belajar bertolak dari prerequisites, dan dapat meningkatkan hasil belajar (Gede Ariawan dkk., 2018). Modul ajar perlu disusun dengan baik melalui pengembangan media modern yang diharapkan dapat bermanfaat bagi guru. Berdasarkan pernyataan tersebut maka perlu dilakukannya inovasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri. Salah satunya adalah dengan mengembangkan modul ajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan aplikasi tertentu berupa *E-modul* (Modul Elektronik) (Romayanti dkk., 2020).

E-modul merupakan sumber informasi yang disajikan secara elektronik dalam format buku yang dapat dibaca menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik (Rengga Prayudha, 2017). *E-modul* dapat membantu proses pembelajaran lebih menarik sebab dapat menyisipkan gambar maupun video didalamnya. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami materi ajar karena terdapat petunjuk belajar dan pemahaman konsep secara runtut. Siswa dapat mengulang atau mempelajari kembali materi tersebut sesuai kebutuhannya karena *e-modul* dapat dipelajari secara mandiri dirumah (Fuadah, 2019). Untuk mengembangkan *E-modul* diperlukan model pembelajaran yang tepat sebagai strategi untuk menyampaikan kompetensi yang dicapai peserta didik dan berpusat pada siswa (Suryani dkk., 2020). Keunggulannya dari *e-modul* yakni mudah dibawa kemana saja, tidak membutuhkan kertas dan tinta sehingga lebih murah serta penerapannya lebih mudah (Satriawati, 2018).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 4 Made Lamongan, ditemukan bahwa kondisi pembelajaran belum

mencerminkan abad 21, terbukti dengan sangat jarang penggunaan media digital meskipun fasilitas pembelajaran sangat lengkap seperti proyektor, komputer, speaker, dan WiFi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar masih menggunakan media cetak. Pada kemampuan minat baca siswa, dilihat pada hasil belajar dari 26 siswa menunjukkan bahwa baru sekitar 54% siswa yang telah memenuhi kriteria pada indikator minat baca. Siswa masih kurang memahami pertanyaan, dan belum dapat menjelaskan konsep yang telah dijelaskan guru, dan berdampak pada kurangnya minat baca.

Media pembelajaran yang tepat digunakan untuk menarik minat baca siswa yaitu *E-modul*, dengan *E-modul* peserta didik tidak hanya belajar teori tetapi diberikan juga berupa video visual, agar peserta didik tidak merasa bosan ketika belajar. Salah satu media pembelajaran *e-modul* yang bisa diterapkan adalah modul pembelajaran berbasis *Flipbook*. Media *Flipbook* mempunyai keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya karena tidak hanya menyajikan gabungan teks tetapi juga dapat memasukkan animasi, video, suara dan lain sebagainya. *Flipbook* merupakan bentuk digital dengan teknologi *e-modul* tiga dimensi yang dapat membuka halaman layar seolah membaca di layar monitor (Kodi dkk., 2019).

Flipbook adalah buku digital dalam bentuk perangkat lunak yang dirancang untuk mengkonversi file PDF (*Portable Document Format*) dan mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku sungguhan. Tak hanya itu, *flipbook* juga dapat membuat file PDF menjadi

seperti sebuah majalah majalah digital, *flipbook* katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lainnya. *Flipbook* merupakan buku digital dengan teknologi *e-book* tiga dimensi dimana saat membuka halaman seperti bacaan buku di layar monitor (Ayuardini dan Biologi, 2022). Berdasarkan hal tersebut, dengan menggunakan aplikasi *Flipbook* tersebut, tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, suara, dan video juga bisa disisipkan dalam media ini, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik. *Flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Dimana dengan hal ini, *Flipbook* melengkapi suatu buku elektronik yang sudah ada, sehingga dapat mampu untuk mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis dan permainan. Penggunaan *Flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar (Dendik dkk., 2018).

Hasil penelitian yang di lakukan oleh Dian Ayu Pitaloka dan Safrida Napitupulu (2023), pengembangan *e-modul* secara keseluruhan mendapatkan hasil yang sangat efektif dengan presentase 97,75 %. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan *e-modul* terbilang efektif dan meningkatkan minat pada siswa sekolah dasar. Sedangkan menurut penelitian yang di lakukan (Pitaloka dan Napitupulu, 2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* ini dapat membantu guru dalam memberikan pemahaman dan menarik minat baca siswa mengenai pembelajaran yang sedang

di lakukan. Media pembelajaran *flipbook* yang dibuat semenarik mungkin dengan desain yang aesthetic dan warna yang cerah serta sesuai dengan materi pembelajaran agar dapat membantu siswa dalam pembelajaran, karena ilustrasi gambar yang terdapat pada media pembelajaran *flipbook* dapat menguatkan pemahaman siswa dan meningkatkan minat baca siswa.

Berdasarkan kejelasan di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *flipbook* untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV di Sekolah Dasar”. *E-modul* merupakan sumber informasi yang disajikan secara elektronik dalam format buku yang dapat dibaca menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik. Salah satu media pembelajaran *e-modul* yang bisa diterapkan adalah modul pembelajaran berbasis FlipBook, *Flipbook* adalah buku digital dalam bentuk perangkat lunak yang dirancang untuk mengkonversi file PDF (Portabel Document Format) dan mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku sungguhan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas terhadap pengembangan *e-modul* interaktif ?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *flipbook*?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *flipbook*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas terhadap pengembangan *e-modul* interaktif
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *flipbook*
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *flipbook*

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menghasilkan alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara rinci manfaat hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat merubah proses kegiatan belajar mengajar dan menjadikan kegiatan pembelajaran di dalam kelas menyenangkan dan tidak cepat jenuh.

2. Bagi Guru

Sebagai ide inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran terutama penggunaan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajara yang ingin dicapai.

3. Bagi Lembaga Sekolah

Sebagai informasi dan menambah inovasi bagi para pendidik dalam pemilihan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas belajar siswa di dalam kelas

4. Bagi Peneliti

Membantu memperbaiki permasalahan dalam proses pembelajaran serta menambah wawasan peneliti agar mampu mengetahui proses penelitian dan proses belajar mengajar di dalam kelas dengan baik dan benar.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup atau batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam penelitian ini berfokus hanya pada materi satu titik.
2. Siswa yang akan dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Made 4.
3. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2023/2024
4. Menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE melalui pengembangan e-modul interaktif berbasis *flipbook*.