

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salsabila et al. (2021) menyatakan bahwa teknologi memberikan akses informasi cepat dan tidak terbatas, memudahkan siswa mendapatkan materi pembelajaran. Karena kemajuan ilmu pengetahuan, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk memperkuat dan menyederhanakan proses pembelajaran (Lestari, 2018). “Era modern seperti saat ini, semua hal dituntut cepat dan canggih” (Yudhistira et al., 2020). Semua aspek dalam dunia pendidikan harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang cepat. Guru dan siswa perlu menyesuaikan proses belajar mengajar agar sejalan dengan perkembangan zaman dan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan dengan memanfaatkan teknologi sebagai pendukung sistem pembelajaran keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh pemahaman siswa terhadap materi dan pencapaian hasil yang baik. Untuk mencapai tujuan tersebut, penting memiliki sarana dan media pembelajaran yang memadai. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, baik yang sederhana maupun canggih, dapat meningkatkan minat siswa dan efektivitas belajar. Media pembelajaran adalah alat bantu yang disiapkan oleh pendidik untuk memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan minat serta pengetahuan guru terhadap materi pelajaran (Trisiana, 2020).

SDN 1 Terunyan, di desa terpencil, masih menggunakan buku paket sebagai satu-satunya sumber pembelajaran. Pemanfaatan teknologi oleh guru terbatas, membuat siswa merasa bosan. Seharusnya, perkembangan teknologi dapat

meningkatkan semangat belajar siswa (Mukrimaa et al., 2016). Menurut Siddik & Kholisho, (2019) Guru perlu menciptakan pembelajaran menarik dan inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Guru perlu menggunakan kreativitas untuk menciptakan suasana belajar yang memotivasi siswa dan menyesuaikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Wawancara dengan wali kelas V, I Made Tusan, mengungkapkan bahwa di SDN 1 Terunyan kelas V menerapkan Kurikulum Merdeka. IPAS, gabungan dari IPA dan IPS, dianggap sulit dikembangkan karena kompleksitas materinya, terutama pada materi organ pencernaan manusia. Fokus pembelajaran lebih pada pemahaman konsep materi.

Dalam mengatasi permasalahan pembelajaran, diperlukan alat bantu atau media, seperti E-modul Interaktif, yang sesuai dengan kemajuan teknologi dalam pendidikan. Menurut Hafsa et al., (2016) Modul elektronik, melalui komputer, dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video. Dengan E-modul, materi dan evaluasi dapat disajikan, mendukung pemahaman siswa secara efisien, efektif, dan mendorong kemandirian belajar (Fausih & Danang, 2015). E-modul Interaktif adalah media pembelajaran menarik yang menyajikan materi dengan teks, gambar, video, dan evaluasi secara sistematis untuk mencapai kompetensi (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017). E-modul interaktif memungkinkan siswa membaca materi dengan gambar, video, evaluasi soal, dan penjelasan yang jelas. Selain aspek visual, E-modul juga mendukung pembelajaran audio melalui video. Penggunaan E-modul membantu siswa memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran yang

menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman materi. Disarankan agar guru mengintegrasikan E-modul dalam proses pembelajaran (Widiastuti, 2021).

*Heyzine Flipbook* merupakan aplikasi online yang mengubah modul pembelajaran dari *Canva* ke format flip, mirip tampilan buku cetak. Fungsinya sebagai perangkat lunak untuk membuat modul pembelajaran elektronik dengan tampilan menarik, seperti yang dijelaskan oleh Kamza (2023). Penelitian dilakukan dengan judul "Pengembangan E-modul Interaktif Menggunakan *Heyzine Flipbook* dalam Materi Organ Pencernaan Manusia Kelas V di SDN 1 Terunyan".

## 1.2 Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan penelitian berdasarkan latar belakang diatas diuraikan sebagai berikut.

1. Terbatasnya ketersediaan media pembelajaran.
2. Perkembangan teknologi yang cepat, namun siswa belum memanfaatkannya dalam proses pembelajaran.
3. Minimnya guru di SDN 1 Terunyan yang bisa membuat media pembelajaran berbasis teknologi.
4. Kurangnya media pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.
5. Belum ada inovasi dalam penerapan E-modul interaktif untuk pembelajaran organ pencernaan pada siswa kelas V di SDN 1 Terunyan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Dengan merinci identifikasi masalah, batasan penelitian difokuskan pada pengembangan E-modul interaktif menggunakan *Heyzine Flipbook* untuk materi organ pencernaan pada siswa kelas V di SDN 1 Terunyan. Batasan ini terkait dengan keterbatasan guru dalam memfasilitasi media pembelajaran menggunakan perkembangan teknologi.

### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun E-modul interaktif menggunakan *heyzine flipbook* pada mata pelajaran IPAS materi organ pencernaan manusia kelas V di SDN 1 Terunyan?
2. Bagaimanakah validitas E-modul interaktif menggunakan *heyzine flipbook* pada mata pelajaran IPAS materi organ pencernaan pada manusia kelas V di SDN 1 Terunyan?
3. Bagaimana kepraktisan media E-modul interaktif menggunakan *heyzine flipbook* pada mata pelajaran IPAS materi organ pencernaan manusia di kelas V SDN 1 Terunyan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun permasalahan yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pembuatan E-modul interaktif menggunakan *heyzine flipbook* untuk mata pelajaran IPAS, khususnya materi organ pencernaan manusia kelas V di SDN 1 Terunyan.
2. Untuk mengetahui validitas E-modul interaktif menggunakan *heyzine flipbook* pada mata pelajaran IPAS materi organ pencernaan pada manusia kelas V di SDN 1 Terunyan.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan E-modul interaktif menggunakan *heyzine flipbook* pada mata pelajaran IPAS materi organ pencernaan manusia kelas V di SDN 1 Terunyan.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Menjelaskan pengembangan E-modul interaktif dengan menggunakan *Heyzine Flipbook* dalam pembelajaran organ pencernaan manusia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Harapannya, hasil penelitian dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan mempermudah pemahaman materi organ pencernaan manusia.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan mendukung guru dalam mengajar materi organ pencernaan manusia dan mendorong kreativitas mereka dalam menggunakan teknologi untuk sumber belajar interaktif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi sumber belajar interaktif dengan teknologi, terutama pada mata pelajaran IPAS, fokus pada materi organ pencernaan manusia.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung dalam pengembangan E-modul Interaktif menggunakan *Heyzine Flipbook* untuk mata pelajaran IPAS, terutama pada materi organ pencernaan manusia.

### 1.7 Spesifik Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan E-modul Interaktif dengan menggunakan *Heyzine Flipbook* untuk mata pelajaran IPAS, khususnya materi organ pencernaan manusia, dengan rincian spesifik produk.

1. E-modul interaktif ini dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran siswa kelas V.
2. E-modul interaktif dikembangkan untuk memfasilitasi siswa supaya dapat belajar secara mandiri ketika guru berhalangan hadir.
3. Cover E-modul interaktif dirancang secara menarik dengan komposisi warna yang cerah.
4. Berisi kata pengantar, daftar isi, tahapan pengajaran, materi pokok, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat pembelajaran.
5. Dilengkapi dengan petunjuk dalam penggunaan E-modul interaktif.
6. Kemudian dilanjutkan pada cakupan materi.
7. Proses pembuatan E-modul interaktif dimulai dengan merancang materi menggunakan *Microsoft Word*, kemudian didesain dengan aplikasi *Canva*

untuk menciptakan tampilan menarik. Setelah pembuatan E-modul, *Heyzine Flipbook* digunakan sebagai media untuk menyebarkan dan mengaksesnya secara elektronik melalui tautan yang dapat dibuka menggunakan browser seperti *Google Chrome*.

8. E-modul interaktif ini menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, video, dan evaluasi soal berbentuk kuis.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan minat belajar siswa, dan efektivitas penyampaian materi oleh guru. Tanpa media pembelajaran, proses pembelajaran tidak optimal. Pengembangan media pembelajaran dari berbagai sumber menjadi krusial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuatnya lebih menarik. Observasi di SDN 1 Terunyan menunjukkan keterbatasan penggunaan media pembelajaran, itulah sebabnya penelitian ini akan mengembangkan E-modul Interaktif menggunakan *Heyzine Flipbook*. Tujuannya adalah membantu siswa memahami materi dan memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan E-modul interaktif menggunakan *heyzine flipbook* didasarkan pada beberapa asumsi.

1. E-modul interaktif dapat membantu guru pada mata pelajaran IPAS khususnya materi organ pencernaan pada manusia pada kegiatan proses pembelajaran.

2. E-modul interaktif yang dibuat bertujuan untuk membantu siswa belajar secara mandiri..
3. E-modul interaktif ini memudahkan siswa dengan menyajikan materi lengkap dalam proses pembelajaran.
4. Guru bisa menggunakan E-modul interaktif dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yang ada.

Adapun keterbatasan yang dihadapi dalam pengembangan E-modul interaktif ini yaitu:

1. E-modul interaktif ini dikembangkan hanya untuk memfasilitasi siswa kelas V SD.
2. E-modul interaktif ini dikembangkan hanya untuk pada mata pelajaran IPAS materi organ pencernaan pada manusia.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, perlu menjelaskan definisi istilah-istilah yang terkait dalam penelitian pengembangan ini.

1. Penelitian pengembangan menghasilkan produk sebagai solusi untuk memecahkan masalah, seperti materi, media, alat, atau strategi pembelajaran.
2. E-modul interaktif adalah media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan, dirancang untuk menyajikan informasi materi dengan kemasan menarik.
3. *Heyzine Flipbook* adalah aplikasi online yang digunakan untuk mengubah modul pembelajaran yang dibuat dari *Canva* menjadi format *flip*, memungkinkan tampilan halaman modul elektronik yang dapat dibalik seperti buku cetak biasa.