

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar untuk memberikan bimbingan atas pertolongan dalam mengembangkan potensi, jasmani, dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar anak mampu untuk mencapai potensi dan mampu untuk melaksanakan tugas dalam hidupnya secara mandiri<sup>1</sup>. Sesuai dengan UUD Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 yang merujuk pada pendidikan nasional, bahwa pendidikan adalah sebuah upaya dan disadari, direncanakan dengan tujuan menciptakan perubahan positif dalam proses belajar, sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam mengembangkan kepribadian mereka, dan dapat membangun kemampuan spiritual, kecerdasan, perilaku yang baik serta keterampilan yang diperlukan untuk diri pribadi, masyarakat, bangsa serta negara. Oleh karena itu pembelajaran harus dilakukan secara efektif dan efisien<sup>2</sup>.

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah usaha membantu anak dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, budi pekerti, pikiran, serta Pengetahuan jasmani dan akhlak yang dapat mengantarkan anak untuk mencapai cita-citanya dan memajukan kesempurnaan hidup serta

---

<sup>1</sup> I. Luh Aqnez Sylvia S.S,S.Th,M.Si, Purwati Sriyami,S.Th S. Th, Yunike, dan Rukiyem S.Th, *Guru Hebat di Era Milenial* (Penerbit Adab, 2021), Hlm.03.

<sup>2</sup> Nuraisyah2 Zeni\*1, "Perkembangan Kurikulum Pendidikan IPS SD/MI (Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka)," *Journal Development and Research in Education* 3, no. 2 (30 Juli 2023): 81.

mengembangkan anak yang sesuai dengan alam dan masyarakat<sup>3</sup>. Agar pembelajaran peserta didik berkembang dan berjalan sesuai dengan rencana, peserta didik harus diberi motivasi untuk mencapai standar tujuan yang telah ditetapkan melalui proses belajar mengajar yang berkualitas<sup>4</sup>. Oleh karena itu sebagai seorang guru harus mampu berfikir kreatif dan berinovasi dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang cocok dan menarik agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran tersebut.

Pada hakikatnya pelaksanaan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara guru dan peserta didik<sup>5</sup>. Proses komunikasi ini diwujudkan melalui penyampaian dan tukar pikiran antara peserta didik dan guru sehingga peserta didik dapat mudah menyerap dan memahami materi yang telah di ajarkan oleh guru, agar peserta didik lebih mudah memahami dengan baik maka ketika adanya proses pembelajaran guru diperlukannya sebuah alat komunikasi<sup>6</sup>. Adapun sarana dan alat yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses belajar mengajar yaitu disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah perangkat pembelajaran yang berfungsi sebagai alat atau menyalurkan informasi kepada peserta didik. Jika guru menggunakan media selama proses pembelajaran hal ini akan

---

<sup>3</sup> Hamdi Supriadi, "Peranan Pendidikan Dalam Pengembangan Diri Terhadap Tantangan Era Globalisasi" 3 (2016): Hlm.99.

<sup>4</sup> Supriadi, Hlm.98.

<sup>5</sup> Yulia Syafrin dkk., "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (12 Januari 2023): Hlm. 73, <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>.

<sup>6</sup> Wandah Wibawanto M.Ds S. Sn, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017), Hlm.5.

berdampak positif kepada peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan kognitif, psikomotorik pada peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran tersebut peserta didik dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik dan dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi karena peserta didik lebih muda mempelajari suatu hal yang kongkrit ketimbang yang abstrak. Selain itu, media pembelajaran juga berperan sebagai alat komunikasi guru kepada peserta didik. Kompetensi penting yang harus dimiliki seorang guru untuk memberikan pendidikan yang berkualitas kepada peserta didik untuk mencapai suatu pembelajaran<sup>7</sup>. Oleh karena itu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan media interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu media yang dapat dipahami sebagai suatu perangkat lunak yang tersusun dari penggabungan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video dan audio yang disajikan secara interaktif untuk tujuan pengajaran. Kelebihan dari media interaktif dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, dan tidak bosan dan pemakaiannya juga tidak membutuhkan waktu yang lama, sehingga kualitas hasil belajar peserta didik lebih meningkat dan proses belajar mengajar dapat berjalan di setiap saat dan di mana saja<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> Majid Abdul, "Perencanaan pembelajaran," *Bandung: PT Remaja Rosda*, 2009, Hlm.108.

<sup>8</sup> Melissa Ananda Tambunan dan Pargaulan Siagian, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE (GOOGLE SITES) PADA MATERI FUNGSI DI SMA NEGERI 15 MEDAN," *Humantech : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 1, no. 10 (25 Agustus 2022): Hlm.1521, <https://doi.org/10.32670/ht.v1i10.2166>.

Pada tahun 2021, seiring berjalannya waktu pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan baru yang sebelumnya K-13 yang sekarang menjadi kurikulum merdeka belajar (KMB) yang mana kurikulum tersebut sebagai upaya untuk merombak sistem pendidikan di negara tersebut. Salah satu komponen dari Kurikulum Merdeka Belajar (KMB) adalah perubahan dalam struktur kurikulum dan ada beberapa istilah yang berubah meskipun merujuk pada hal yang sama, yang awalnya Promes (Program Semester) menjadi Prosem (Program Semester), Silabus menjadi Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), RPP menjadi Modul Ajar, KI Menjadi CP, KD menjadi TP, KKM menjadi KKTP, Indikator Pencapaian Kompetensi berubah menjadi Indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP), Penilaian harian berubah (PH) menjadi Sumatif, dll. termasuk mengubah nama mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang sekarang menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Sosial).

Pada kurikulum merdeka Capaian Pembelajaran (CP) adalah kompetensi pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap tingkat pendidikan, baik di pendidikan dasar atau dipendidikan menengah. Pada penerapan tersebut, capaian pembelajaran mencakup kompetensi, keterampilan dan pengetahuan. kompetensi pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik di MI/SD dirumuskan ke dalam tiga fase yaitu fase A, fase B, dan fase C. pada setiap fase berlaku untuk dua tingkat kelas. Yang mana pada fase A diperuntukkan bagi kelas 1 dan 2, fase B diperuntukkan pada kelas 3 dan 4, sedangkan fase C pada kelas 5 dan 6.

Pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari organisme dan objek non-hidup di alam semesta, serta mengamati bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. Selain itu, IPAS juga mengeksplorasi kehidupan manusia dalam konteks individu dan dalam perannya sebagai anggota masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya<sup>9</sup>.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas IV-B diperoleh informasi bahwa di MI Miftahul Falaah sudah menerapkan kurikulum merdeka pada fase B yaitu dikelas 3 dan kelas 4. Namun ada beberapa hambatan belajar yang dialami oleh peserta didik di MI Miftahul Falaah khususnya kelas IV-B, yang mana diperoleh data bahwa nilai hasil belajar peserta didik kurang maksimal dalam pembelajaran IPAS. Ketika proses pembelajaran media yang digunakan dalam mengajar sangat terbatas dan kurang bervariasi, guru juga masih dominan menggunakan model pembelajaran konvensional seperti metode ceramah, membaca buku dan mengerjakan tugas yang ada di buku paket sehingga jarang menggunakan media-media pembelajaran yang lain.<sup>10</sup> Sesuai dengan hasil wawancara dan observasi di atas dapat diperoleh kendala bagi guru dan peserta didik sehingga; 1) model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi hanya menggunakan pembelajaran konvensional. 2) kurangnya penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif untuk membantu proses

---

<sup>9</sup> Yenin Nadhifah dkk., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)* (Global Eksekutif Teknologi, 2023), Hlm.3.

<sup>10</sup> Wawancara dengan Putri Wahyu Diana S.Pd.I, Guru kelas IV, Tanggal 13 September 2023 di MI Miftahul Falaah Kota Kediri,

pembelajaran. 3) pemanfaatan media yang dilakukan kurang beragam dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan wawancara dan observasi dengan wali kelas IV-B yang dilakukan di MI Miftahul Falaah Kota Kediri menyatakan bahwa terdapat kendala-kendala dalam proses pembelajaran peserta didik. sehingga: 1) Peserta didik merasakan bosan dengan kegiatan pembelajaran yang hanya mendengarka penjelasan dari guru dan mengerjakan soal, 2) peserta didik kurang tertarik dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, 3) peserta didik masih banyak yang kesulitan untuk memahami pelajaran IPAS, dan dari 22 peserta didik terdapat 12 peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) Ilmu Pengetahuan Sosial. Dan dapat dibuktikan dengan rendahnya nilai peserta didik ketika mengerjakan ulangan harian yang tidak mencapai 75% dari peserta didik, Sesuai dengan hasil nilai tersebut proses pembelajaran peserta didik kurang maksimal. Tanpa adanya media pembelajaran guru dan peserta didik akan mengalami kesulitan untuk proses pembelajaran. Oleh karena itu media dianggap sangat penting bagi peserta didik untuk memenuhi pembelajaran di dalam kelas. dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan baik. Media pembelajaran tidak harus berupa Visual saja, karena semakin bertambahnya tahun perkembangan zaman juga semakin meningkat di bidang pendidikan. Para guru dituntut agar mampu menggunakan media yang semenarik mungkin dan seorang guru harus bisa membuat pembelajaran yang menarik kepada peserta didik melalui media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti perlu membuat media yang tepat untuk penelitian kelas IV pada pembelajaran IPAS. Oleh karena itu solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah dengan menggunakan media pembelajaran “*e-modul interaktif*”. Media ini bersifat interaktif agar peserta didik dapat berinteraksi dan menggunakannya secara langsung, Dan Penggunaan ini bertujuan Agar peserta didik dapat mudah memahami materi yang diajarkan dengan minat yang tinggi dan memahami dengan cepat serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada anak kelas IV.

Disisi lain media pembelajaran berbasis elektronik seperti *e-modul* ini sangat relevan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) terutama saat mengajar materi di kelas IV. oleh sebab itu, guru perlu mengembangkan bahan ajar berupa *e-modul* atau modul elektronik yang memiliki tampilan mirip dengan modul cetak, dan di dalamnya tidak hanya berisi materi saja tetapi terdapat Quiz dan lain-lain, dapat diakses secara digital melalui perangkat elektronik seperti android, komputer dan laptop.

Setiap media pembelajaran juga mempunyai kelebihan dan kekurangan tersendiri, beberapa kelebihan dari media *e-modul* berbasis interaktif yaitu; 1) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, 2) meningkatkan pemahaman peserta didik, 3) minat belajar peserta didik semakin meningkat, 4) kertampilan dan pengetahuan peserta didik juga semakin meningkat. Oleh karena itu peneliti membuat pemanfaatan media interaktif dengan tema **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL INTERAKTIF UNTUK**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS DI MI MIFTAHUL FALAAH KOTA KEDIRI”** yang mana media ini dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mengetahui hasil belajar peserta didik serta salah satu media interaktif yang dapat digunakan oleh guru ketika mengajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran E-modul interaktif pada mata pelajaran IPAS Kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media E-modul interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Miftahul Falaah Kota Kediri?
3. Bagaiaman keefektifan media E-modul interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Miftahul Falaah Kota Kediri?

### **C. Tujuan Penelitian dan pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian di atas maka penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media E-modul interaktif pada peserta didik kelas IV mata pelajaran IPAS di MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

2. Untuk mengetahui kelayakan media E-modul interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran IPAS di MI Miftahul Falaah Kota Kediri.
3. Untuk Mengetahui keefektifan media E-modul interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran IPAS di MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

#### **A. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk adalah pemaparan inspirasi secara rinci mengenai sesuatu yang di kembangkan. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang berupa E-modul interaktif. Spesifikasi media pembelajaran E-modul interaktif yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Media E-modul Interaktif yang dikembangkan bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.
2. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *website* berbentuk *heyzine flipbook*
3. Media pembelajaran dapat dijalankan ketika terhubung dengan internet (*online*).
4. Gambar-gambar yang ada pada media di desain semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan tidak bosan dalam pembelajaran.
5. Media E-modul Interaktif terdiri dari Cover yang didesain semenarik mungkin yang didalamnya terdapat kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan e-modul, CP dan ATP, materi pembelajaran yang dilengkapi dengan video pembelajaran dari *youtube*, LKPD, latihan soal Quiz, dan soal evaluasi pembelajaran.

6. Latihan soal dalam media pembelajaran terdapat 3 jenis soal, yaitu berbentuk pilihan ganda dan berbentuk kuis *drag & drop* dan menjodohkan
7. Media yang dibuat sesuai dengan materi kelas IV pelajaran IPAS semester 2 Kurikulum Merdeka.

Proses pengembangan produk ini dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan terlebih dahulu. Sesuai dengan hasil wawancara bersama guru kelas IV mengatakan bahwa dalam pembelajaran IPAS ada kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga ketika proses pembelajaran peserta didik tidak bersemangat dan kurang menyerap dengan materi yang telah di ajarkan dan akhirnya nilai peserta didik semakin rendah. Oleh karena itu harapannya peneliti membuat media tersebut dapat membantu jalannya pembelajaran yang ada di kelas IV dan nilai-nilai peserta didik lebih meningkat lagi dari sebelumnya.

#### **D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian pengembangan media E-modul interaktif ini penting untuk dilakukan, dikarenakan sesuai dengan kebutuhan di MI Miftahul Falaah Kota Kediri yang membutuhkan suatu media pembelajaran yang baru dalam pembelajaran IPAS. Adapun pentingnya penelitian ini terdapat beberapa manfaat masing-masing bagi guru dan juga bagi peserta didik, sebagai berikut:

1. **Bagi Guru:** Penelitian ini memiliki potensi untuk menghadirkan alternatif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Dengan adanya media pembelajaran ini, guru dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi atau konsep yang dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
2. **Bagi Peserta Didik:** Harapannya, Peneliti ini akan memberikan dukungan serta mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).
3. **Bagi Sekolah:** Dapat dijadikan bahan masukan kepada sekolah mengenai peran penting media pembelajaran. Serta untuk menyempurnakan bahan pemikiran dengan menggunakan media E-modul Interaktif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari materi.
4. **Bagi Peneliti:** penelitian ini dapat memberikan alternative penggunaan media pembelajaran yang berharga bagi pengembangan penelitian selanjutnya dan juga memberikan pengalaman berharga kepada peneliti dalam pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif dalam konteks pendidikan dan sebagai bekal yang dapat digunakan ketika sudah menjadi guru.

#### **E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

## 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Media E-modul dapat menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, Serta menghasilkan produk yang dapat dijadikan sumber referensi oleh guru
- b. Media ini sebagai sarana edukatif peserta didik yang dapat digunakan saat dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran.
- c. Di sekolahan MI Miftahul Falaah memiliki fasilitas berupa LCD dan didukung dengan Wi-fi Sekolah.
- d. Peserta didik diperbolehkan membawa *Handphone* ketika waktu pembelajaran membutuhkan media yang dapat diakses melalui perangkat lunak.

## 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Modul digital yang telah disusun dalam penelitian ini hanya dapat diakses melalui perangkat lunak seperti *handphone* dan laptop. karena cara penggunaanya hanya dapat diakses melalui perangkat tersebut.
- b. Media E-modul hanya memuat tiga bab, yang berjudul (1) kenampakan alam dan pemanfaatannya, (2) Peta, (3) Keragaman sosial dan budaya di Indonesia
- c. Media E-modul ini merupakan media yang di uji cobakan.
- d. Uji coba produk hanya dilakukan pada beberapa peserta didik kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

## F. Penelitian Terdahulu

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat keaslian dan relevansi penelitian ini, maka peneliti mengandalkan analisis literatur dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik atau permasalahan yang sama, dengan mempertimbangkan kesamaan variabel yang digunakan. Berikut adalah beberapa kajian daftar pustaka yang digunakan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ririn Nopiani, I Made Suarjana, Made Sumantri (2021) Yang berjudul “E-modul Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan koisioner yang diujikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi, dan peserta didik, teknis analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil presentase yang diperoleh oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan skor tertinggi sebesar 1 dengan kategori sangat valid dan skor terendah sebesar 0,75 dengan kategori valid. Respon guru mendapatkan 86,77% dengan kategori baik dan respon peserta didik mendapatkan skor 92,93% dengan kategori sangat baik. Dapat dilihat dari hasil presentase bahwa media pembelajaran melalui E-modul Interaktif ini layak digunakan dan dapat digunakan sebagai alat bantu alternatif pada pembelajaran

tematik kelas 6 Sekolah Dasar.<sup>11</sup> Persamaan peneliti oleh Ririn adalah subjek yang digunakan oleh peneliti yaitu peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dan menggunakan media dengan program yang sama yaitu E-modul Interaktif. Perbedaan penelitian oleh Ririn adalah peneliti membahas tematik tema 6 subtema 2 hebatnya cita-citaku sedangkan penelitian ini membahas materi Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) pada kelas IV Sekolah Dasar, dan peneliti mengembangkan media berbentuk e-modul interaktif yang berupa *flipbook*, dan di dalamnya mencakup tiga bab mengenai materi kenampakan alam, peta dan keragaman sosial budaya di Indonesia, dan disertai e-lkpd interaktif, video pembelajaran dari *youtube*, dan gambar-gambar materi pembelajaran yang mendukung serta evaluasi kognitif di akhir pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Shafira Putri Salsabila, Moh Balya Ali Syaban (2022) yang berjudul “Pengembangan E-modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini telah divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan pakar pendidikan (Guru). Yang mana setiap ahli materi hasil presentasinya berbeda-beda. Adapun presentase hasil validasi tersebut berdasarkan ahli media mendapatkan presentase 83,86% dengan kategori sangat baik, lalu selanjutnya untuk hasil dari validasi ahli materi mendapatkan presentase 84,43% dengan

---

<sup>11</sup> Ririn Nopiani, I. Made Suarjana, dan Made Sumantri, “E-Modul Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-Citaku,” *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 2 (9 Juli 2021): Hlm. 279-280, <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.36058>.

kriteria sangat baik, sedangkan hasil dari validasi oleh pakar pendidikan (Guru) mendapatkan presentase 85,53% dengan kategori sangat baik. Maka hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa E-modul Interaktif yang berbasis canva untuk pembelajaran interaktif ini memiliki nilai yang baik dan tepat dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam mengikuti materi mengenai penampakan alam indonesia kelas V pada Sekolah Dasar<sup>12</sup>. Persamaan peneliti oleh Shafira dengan penelitian yang ingin peneliti kembangkan adalah subjek yang akan diteliti sama yaitu meneliti peserta didik sekolah dasar dan Peneliti juga menggunakan desain E-modul Interaktif dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Namun ada Perbedaan antara penelitian oleh Shafira adalah peneliti desain media E-modul interaktif membagikannya dengan tautan E-modul yaitu berbentuk *Hyperwebsite (Website)* yang bisa diakses via *Smartphone* android maupun *ios*. Sedangkan peneliti ini mengembangkan media berupa e-modul interaktif yang berupa *Heyzine flipbook* yang di dalamnya mencakup tiga bab mengenai materi kenampakan alam, peta dan keragaman sosial budaya di indonesia dan disertai Video pembelajaran dari *youtube*, *e-lkpd* interaktif, dan gambar-gambar materi pembelajaran yang mendukung serta evaluasi kognitif di akhir pembelajaran.

---

<sup>12</sup> Shafira Putri Salsabila dan Moh Balya Ali Syaban, "Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (20 Juni 2022): hlm. 7902, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3649>.

3. Penelitian yang dilakukan oleh A.A.M. Maharcika, N.K.Suarni, I.M. Gunamantha (2021) yang berjudul “Pengembangan Modul Elektronik (E-modul) Berbasis *Flipbook* Maker untuk Subtema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV SD/MI” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini telah di validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli Media, ahli Materi, dan ahli bahasa Yang mana setiap ahli materi hasil presentasinya berbeda-beda, presentase dari ahli media mendapatkan 92,96%, dengan kategori sangat Valid, validasi ahli materi mendapatkan presentase 94,84% dengan kriteria sangat Valid, dan presentase yang terakhir yaitu dari ahli bahasa mendapatkan presentase 98,89% dengan kategori sangat valid. Namun modul yang telah divalidasi kemudian diperbaiki sesuai masukan validator dan diujicobakan kepada 2 orang guru dan 40 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 1 padangsambian. Dan hasil dari penilaian respon guru dan peserta didik terhadap modul elektronik yaitu respon guru mendapatkan nilai 86,25% dan respon peserta didik mendapatkan 88,13% jadi rata-rata respon guru dan peserta didik mendapatkan 87,19% dan berada pada interval 81%-100% yang mana menunjukkan bahwa modul elektronik berada pada kategori sangat praktis<sup>13</sup>. Perbedaannya terletak pada judul peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu mengenai materi Subtema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV

---

<sup>13</sup> Anak Agung Meka Maharcika, Ni Ketut Suarni, dan I. Made Gunamantha, “PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL) BERBASIS FLIPBOOK MAKER UNTUK SUBTEMA PEKERJAAN DI SEKITARKU KELAS IV SD/MI,” *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 5, no. 2 (18 Agustus 2021): hlm. 168-169, [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i2.240](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240).

SD/MI sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan materi IPAS kelas IV di MI Miftahul Falaah menggunakan media e-modul interaktif berbasis *flipbook* yang mana di dalam media tersebut terdapat tiga bab, dan video pembelajaran dari *youtube*, e-lkpd dan soal kongnitif dan terdapat backsound didalam media tersebut.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Emilda Farkhiatul Manzil, Sukamti, M. Anas Thohir yang berjudul “Pengembangan E-modul interaktif *Heyzine Flipbook* berbasis scientific materi siklus air bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini telah divalidasi oleh tiga ahli yang mana hasil presentase dari ahli materi memperoleh 93% menunjukkan bahwa E-modul berada dalam rentang 81,00%-100,00% dalam kategori sangat valid, validasi ahli media yaitu 75% sehingga menunjukkan bahwa produk E-modul yang dikembangkan berada dalam rentang 61,00%-80,00% dalam kategori cukup valid, dan yang terakhir validasi pendidik (Guru) memperoleh presentase 98% dimana nilai rata-ratanya berada dalam rentang 81,00%-100,00% termasuk dalam kategori sangat valid<sup>14</sup>. Persamaan penelitian oleh Emilda adalah subjek yang digunakan peneliti yaitu peserta didik sekolah dasar dan menggunakan media dengan program yang sama yaitu E-modul Interaktif, namun terdapat Perbedaan penelitian oleh Emilda adalah penelitian Emilda E-modul interaktif

---

<sup>14</sup> Emilda Farkhiatul Manzil, Sukamti Sukamti, dan M. Anas Thohir, “PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF HEYZINE FLIPBOOK BERBASIS SCIENTIFIC MATERI SIKLUS AIR BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR,” *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* 31, no. 2 (30 November 2022): Hlm. 120-121, <https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p112>.

berupa *Heyzine Flipbook* Berbasis Scintific dengan materi siklus air sedangkan penelitian ini membahas tentang e-modul interaktif materi Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) yang mana di dalam media tersebut terdapat tiga bab, video pembelajaran dari youtube, e-lkpd berbentuk *drag and drop*, soal-soal menjodohkan dan soal kongnitif dan didalam media tersebut di sertai dengan backsound agar menarik untuk peserta didik.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Yusuf Abyan Rofiyadi, Sri Lestari Hnadayani (2021) yang berjudul “Pengembangan Aplikasi E-modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media aplikasi E-modul Interaktif dinilai sangat baik berdasarkan hasil validasi oleh 6 para ahli. 2 Ahli materi, 2 ahli media, 2 ahli modul yang mana dari 2 ahli materi rata-rata memberikan 79,27% dengan kriteria baik, 2 ahli media memberikan skor rata-rata 84,67% dengan kategori Baik dan 2 ahli modul memberikan skor rata-rata 83,3% dan respon peserta didik terhadap produk ini juga sangat baik, dengan skor presentase sebesar 82,99% dengan kategori baik. Selain itu hasil uji coba terbatas mendapatkan skor presentase sebesar 86,67% dengan kriteria sangat baik<sup>15</sup>. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa E-modul Interaktif berbasis android ini sangat cocok untuk digunakan sebagai sumber belajar oleh peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

---

<sup>15</sup> Yusuf Abyan Rofiyadi dan Sri Lestari Handayani, “PENGEMBANGAN APLIKASI E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA KELAS V SEKOLAH DASAR,” *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 6, no. 2 (28 September 2021): Hlm. 58, <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i2.2575>.

Persamaan penelitian oleh Yusuf adalah subjek yang digunakan sama yaitu pada sekolah dasar dan menggunakan media E-modul Interaktif, namun ada perbedaan terhadap penelitian Yusuf dan penelitian peneliti yang mana penelitian Yusuf digunakan pada kelas V pada materi sistem peredaran darah manusia dan menggunakan model pengembangan 4D sedangkan penelitian peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dan materi yang digunakan adalah Ilmu pengetahuan Alam Sosial (IPAS) kelas IV sekolah dasar dalam pengembangan media e-modul interaktif yang berupa Heyzine *flipbook*, dan di dalamnya mencakup tiga bab mengenai materi kenampakan alam, peta dan keragaman sosial budaya di Indonesia materi dan disertai e-lkpd interaktif, video pembelajaran dari *youtube*, dan gambar-gambar materi pembelajaran yang mendukung serta evaluasi kognitif di akhir pembelajaran.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Khoirul Fikri (2022) yang berjudul “Pengembangan bahan ajar e-modul interaktif pada materi rangka batang di SMK Negeri 5 Surabaya”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Plomp dengan tahap pelaksanaan investigasi awal investigasi awal, design, realisasi/konstruksi, validasi, uji coba, dan revisi. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Data dikumpulkan melalui dua metode : wawancara dan angket validasi tingkat kelayakan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan respon peserta didik.

Data hasil validasi yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu: Silabus dengan skor rata-rata 86,94% kriteria sangat valid, RPP dengan skor rata-rata 86,25% kriteria sangat valid, E-modul interaktif dengan skor rata-rata 84,4% kriteria sangat valid. Hasil data respon peserta didik kelas X KGSP SMKN 5 diketahui hasil 91,30%, rasa berminat 87,71% yang artinya sangat setuju, aspek keaktifan 87,50% yang artinya sangat setuju, aspek keseriusan 88,26% yang artinya sangat setuju, aspek kemudahan 91,41% yang artinya sangat setuju, dan aspek ketertarikan 90,00% yang artinya sangat setuju. Dari data hasil angket tersebut maka respon peserta didik terhadap e-modul interaktif sangat baik untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Persamaan peneliti oleh Muhammad Khoirul Fikri adalah subjek yang digunakan oleh peneliti yaitu peserta didik kelas IV sekolah dasar dan menggunakan media dengan program yang sama yaitu e-modul interaktif. Perbedaan peneliti ini dan peneliti yaitu menggunakan model plomp sedangkan peneliti mengembangkan media e-modul interaktif yang menggunakan model ADDIE dan materi yang digunakan adalah Ilmu pengetahuan Alam Sosial (IPAS) kelas IV sekolah dasar dalam pengembangan media e-modul interaktif yang berupa Heyzine *flipbook*<sup>16</sup>.

7. Penelitian yang dilakukan oleh N.K Jluliani, I.G.P. Sudiarti, N.N. Nuadi (2023) yang berjudul “Pengembangan e-modul interaktif pada materi system persamaan linier dua variable untuk meningkatkan numerasi

---

<sup>16</sup> **Muhammad Khoirul Fikri**, PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL INTERAKTIF PADA MATERI RANGKA BATANG DI SMK NEGERI 5 SURABAYA, Jurnal Kajian Pendidikan teknik Bangunan (JKPTB). Volume 8 No 2 Tahun 2022

siswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dan Subjek penelitian ini yaitu terdapat empat orang ahli, Para ahli dalam penelitian ini terdiri atas 4 orang ahli. Ahli materi dari dosen Jurusan Matematika Undiksha dan satu orang guru matematika SMP Negeri 1 Denpasar. Untuk ahli media yaitu satu orang dosen Jurusan Matematika Undiksha dan satu orang praktisi dari Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Provinsi Bali. Setelah dilaksanakannya uji coba, diperoleh bahwa e-modul interaktif sangat valid dengan persentase 88%, sangat praktis dengan persentase 83%, dan efektifitas tinggi dengan rata-rata skor gain 0,72. Karakteristik e-modul interaktif yaitu e-modul dilengkapi dengan video pembelajaran interaktif, media pembelajaran geogebra sebagai simulasi dinamik, serta diskusi interaktif; bersifat portable sehingga mudah diakses dan efektif untuk meningkatkan numerasi siswa. Persamaan peneliti ini dengan peneliti adalah mengembangkan media yang sama e-modul interaktif dan model penelitian menggunakan ADDIE, namun terdapat perbedaan subjek yang digunakan peneliti peserta didik kelas IV dan materi yang digunakan adalah Ilmu pengetahuan Alam Sosial (IPAS) kelas IV sekolah dasar dalam pengembangan media e-modul interaktif yang berupa Heyzine *flipbook*<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> N.K. Juliani, PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL UNTUK MENINGKATKAN NUMERASI SISWA, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia, Vol. 12 No. 1, Tahun 2023

## G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, definisi istilah dan definisi operasional yang akan digunakan untuk memahami konsep-konsep penting yang akan terkait dengan penelitian dan dapat memberikan penjelasan kepada pembaca agar lebih mudah untuk dipahami.

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang dapat dilihat, didengar dibaca atau dibicarakan ketika dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian informasi atau pengembangan keterampilan kepada peserta didik atau peserta didik<sup>18</sup>.

### 2. E-modul Interaktif

E-modul interaktif merupakan komponen dari pembelajaran berbasis elektronik yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat elektronik ketika dalam proses belajar-mengajar<sup>19</sup>. Yang dimaksud dengan e-modul interaktif dalam penelitian ini adalah modul yang dapat diakses melalui handphone, laptop atau komputer, melalui *website*.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat pencapaian atau prestasi yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran, dapat

---

<sup>18</sup> Septy Nurfadhillah Tahun 2021 M. Pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021), Hlm. 7.

<sup>19</sup> Dkk Rizki Aryawan, "View of Pengembangan E-modul Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Slingaraja," Hlm.182, diakses 16 September 2023, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20290/12344>.

diuji menggunakan tes dan dapat diukur melalui kemajuan atau pencapaian yang peserta didik alami sebagai hasil dari proses pembelajaran.

#### 4. Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang fenomena yang ada di alam semesta, termasuk makhluk hidup dan benda mati di alam serta bagaimana mereka saling berinteraksi. Selain itu, IPAS juga mempelajari kehidupan manusia dari dua sudut pandang sebagai individu dan sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara keseluruhan, ilmu pengetahuan dapat dijelaskan sebagai hasil gabungan beragam pengetahuan yang diorganisir secara sistematis dan logis, dengan memperhitungkan sebab dan akibat diantara mereka.