

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Mempengaruhi siswa untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya adalah pendidikan. Pendidikan juga merujuk pada upaya untuk mempersiapkan siswa untuk masa depan melalui pelatihan, instruksi, atau bimbingan (Hanafiah et al., 2021). Menurut Pasal 1 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan dimaksudkan untuk memberikan peserta didik kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan masyarakat dan mereka sendiri.

Modul adalah alat atau sarana pembelajaran yang dirancang dengan baik yang mencakup materi, metode, batasan, dan evaluasi dirancang secara sistematis untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. *E-modul* adalah varian modul yang bersifat digital menyajikan teks, gambar, grafik, animasi dan video yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Ini merupakan suatu bentuk bahan ajar yang menggunakan alat elektronik, serta mendukung proses pembelajaran dengan metode yang beragam. (Made Sri Dewi & Nyoman Ayu Lestari, 2020). Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan, bahwa modul ialah alat pembelajaran terstruktur yang mencakup materi,

metode, batasan dan evaluasi secara sistematis. *E-modul* ini sebagai versi digital yang menyajikan teks, gambar, animasi dan video yang mendukung proses pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang dapat mendukung penelitian dalam pembuatan *E-modul* adalah *Anyflip*. *Anyflip* dirancang untuk membantu pendidik membuat animasi *e-book* yang sesuai untuk perangkat *desktop* dan *mobile*, mempermudah penyampaian materi pembelajaran yang menarik. Penggunaan *Anyflip* terutama di sekolah dasar penting karena peserta didik pada tingkat tersebut masih memahami materi secara abstrak. Dengan menggunakan *Anyflip* sebagai alat bantu pesan materi dapat lebih jelas disampaikan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran. Kehadiran media seperti *Anyflip* memiliki arti penting karena dapat membantu menjelaskan materi yang mungkin tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata atau kalimat tertentu oleh pendidik. (Gusmilarni et al., 2022 p. 225)

Pada pendidikan bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar bertujuan agar siswa dapat mengenali huruf, tanda baca, menyusun kalimat, serta mengatur paragraf. Siswa juga mendapatkan panduan dalam pengembangan keterampilan berbahasa melalui materi beragam seperti menyimak gambar, denah dan membaca cerita.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 5 Januari 2024 yang dilakukan di kelas III SD Negeri 8 Palembang, pada proses pembelajaran di kelas tersebut dinilai sudah berjalan dengan baik. Siswa menunjukkan kelebihan dan kekurangannya salah satu kurangnya yaitu kurang fokus dalam

proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Proses pembelajaran dilakukan secara monoton, konvensional, dan pemberian tugas. Meskipun guru menyediakan bahan ajar namun hanya menggunakan buku guru dan buku siswa terkadang sesekali memanfaatkan proyektor untuk menampilkan video terkait pembelajaran.

Banyak faktor yang mempengaruhi hal-hal dalam proses pembelajaran, antara lain pembelajaran yang kurang menarik dan monoton. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya perangkat pembelajaran yang digunakan di kelas, karena keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran, sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi pasif dan kurangnya dalam menerapkan bahan ajar yang menarik. Hal ini menjadi permasalahan utama yang menyebabkan siswa kurang fokus pada saat proses pembelajaran.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang sederhana dalam pengoperasiannya dan sesuai dengan perangkat yang dimiliki oleh siswa. Salah satu metode pembelajaran yang menarik dan fleksibel adalah *E-modul* atau modul menggunakan aplikasi *anyflip*. Sebagian besar materi yang digunakan oleh siswa biasanya disimpan dalam format PDF dan memerlukan tempat penyimpanan khusus atau dalam bentuk buku cetak. Namun, materi yang digunakan umumnya tidak termasuk konten digital seperti video. (Rostikawat et al., 2023 p. 882) dengan demikian, *E-modul* atau penggunaan aplikasi seperti *anyflip* menjadi pilihan metode pembelajaran yang sederhana, menarik dan fleksibel materi juga disimpan dalam format digital termasuk video, sesuai dengan perangkat yang dimiliki oleh siswa.

*E-modul* dalam bentuk *e-book* menggunakan aplikasi *Anyflip* dirancang sebagai sumber pembelajaran bahasa Indonesia yang bersifat naratif dan deskriptif, bertujuan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan daya ingat dengan mengoptimalkan fungsi otak. Pengembangan *E-modul* ini dilakukan melalui metode penelitian dan pengembangan, yang berfokus pada pengembangan *E-modul* yang dilengkapi gambar yang berkaitan dengan materi. Pembelajaran dengan *E-modul* ini didesain untuk membantu peran guru karena siswa diajak menemukan dan memahami materi sendiri dalam *E-modul*, baik didalam kelas maupun diluar kelas.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengembangan *E-modul* Menggunakan Aplikasi *Anyflip* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sd Negeri 8 Palembang”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1) Pendidikan memerlukan bahan ajar yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran inovatif dan menarik.
- 2) Observasi yang dilakukan penulis menemukan kurang adanya bahan ajar yang digunakan dikelas karena keterbatasan sarana dan prasarana, pembelajaran yang digunakan bersifat monoton yang menyebabkan kepasifan siswa dalam proses pembelajaran dan kurangnya guru dalam

menerapkan bahan ajar yang menarik khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

- 3) Modul berbasis digital atau *E-modul* dinilai bisa menjadi alternatif pembelajaran bahasa Indonesia.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka masalah yang dibahas pada peneliti ini dibatasi pada:

- 1) Bahan pembelajaran yang dikembangkan berupa *E-modul* menggunakan aplikasi *anyflip*.
- 2) Siswa yang diteliti adalah siswa kelas III SD; dan
- 3) Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran bahasa Indonesia pada Tema 8 “Praja Muda Karana”, subtema 4 “Aku Suka Berkarya”.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana kevalidan pengembangan *E-modul* menggunakan aplikasi *anyflip* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 8 Palembang?
- 2) Bagaimana kepraktisan pengembangan *E-modul* menggunakan aplikasi *anyflip* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 8 Palembang?

- 3) Bagaimana keefektifan pengembangan *E-modul* menggunakan aplikasi *anyflip* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 8 Palembang?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian ini, seperti yang dinyatakan dalam rumusan masalah, adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kevalidan pengembangan *E-modul* menggunakan aplikasi *anyflip* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 8 Palembang.
- 2) Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan *E-modul* menggunakan aplikasi *anyflip* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 8 Palembang.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan *E-modul* menggunakan aplikasi *anyflip* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 8 Palembang.

### **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini bertujuan dapat membantu pemahaman siswa dalam melakukan pembelajaran yang lebih efektif dan pengembangan *E-modul* menggunakan aplikasi *anyflip* ini menjadi pertimbangan untuk kedepannya.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1) Untuk Guru

Menambah wawasan tentang bahan ajar dan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan berbagai macam variasi yang akan menjadi inovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan membuat *E-modul* menggunakan aplikasi *anyflip* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III, guru dapat menggunakannya sebagai alat pendukung untuk mempermudah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran.

#### 2) Untuk Sekolah Dasar

Dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembelajaran yang kemudian digunakan untuk membantu menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, efektif dan inovatif.

#### 3) Untuk Siswa

Sebagai alat untuk belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang baru sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

#### 4) Untuk Peneliti Berikutnya

Dapat dijadikan sebagai sumber penelitian selanjutnya dalam pengembangan *E-modul* untuk pokok bahasan yang lain.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan *E-modul* ini adalah :

- 1) *E-modul* memiliki ukuran kertas A4 namun disesuaikan dengan perangkat yang digunakan dalam mengakses *E-modul*.

- 2) *E-modul* ini dikembangkan dengan pemanfaatan aplikasi *canva* dan aplikasi *anyflip*.
- 3) *E-modul* dilengkapi dengan cover, petunjuk penggunaan, materi, latihan soal, rangkuman, evaluasi dan daftar pustaka.
- 4) Jenis huruf yang digunakan yaitu *Bree Serif* dan ukuran huruf untuk judul 14, sedangkan untuk ukuran huruf isi 12.
- 5) *E-modul* berbentuk link yang dapat diakses melalui *smartphone* dan laptop yang terkoneksi dengan internet.
- 6) Mata pelajaran yang digunakan yaitu bahasa Indonesia pada Tema 8 “Prajaja Muda Karana”, subtema 4 “Aku Suka Berkarya” materi arah mata angin dan denah.