

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran, adanya perkembangan teknologi yang turut serta dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi serta efektivitas dalam pembelajaran. Menurut Kristanto, (2016:6) media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Hamka, (Septy, 2021:13) bahwasanya media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan agar lebih efektif dan juga efisien. Sehingga materi pembelajaran dapat lebih cepat diterima oleh peserta didik secara utuh dan juga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar dalam pembelajaran. Menurut Kustandi, (2020:6),

dalam kegiatan belajar mengajar, seringkali pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas. Mengingat banyaknya ragam media tersebut, maka pendidik atau guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan secara tepat dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan beberapa pernyataan yang disampaikan di atas pernyataan mengenai media pembelajaran bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai alat penunjang bagi pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Adanya media pembelajaran membantu guru dalam proses belajar mengajar, namun guru juga harus memilih dengan cermat media seperti apa yang cocok dan layak digunakan sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang akan disampaikan agar menarik minat peserta didik untuk antusias belajar sehingga nantinya akan berdampak terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju penerima (peserta didik). Secara rinci, fungsi media pembelajaran menurut Kristanto, (2016:10) adalah sebagai berikut:

1) Fungsi Edukatif

- a) Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan
- b) Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
- c) Memberi pengalaman bermakna
- d) Mengembangkan dan memperluas cakrawala
- e) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama

2) Fungsi ekonomis

- a) Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien
- b) Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu

3) Fungsi sosial

- a) Memperluas pergaulan antar siswa
- b) Mengembangkan pemahaman
- c) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa

4) Fungsi budaya

- a) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
- b) Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat

Pendapat lain mengenai fungsi media pembelajaran dikemukakan oleh S. Gerlach dan P. Ely (Nurfadillah, 2021: 32) menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Bersifat fiksatif, artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan kemudian menampilkan Kembali suatu obyek atau kejadian
- 2) Bersifat manipulative, artinya menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan, misalnya diubah: ukurannya, benda yang besar dapat dikecilkan begitupun sebaliknya, kecepatannya, warnanya, serta dapat juga diulang-ulang penyajiannya, sehingga semuanya dapat diatur untuk dibawa ke ruang kelas
- 3) Bersifat distributive, artinya bahwa dengan menggunakan media dapat menjangkau sasaran yang lebih luas atau media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak

Berdasarkan uraian mengenai fungsi utama media pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan instruksional dengan melibatkan peserta didik dalam pemahaman dan aktivitas yang berkelanjutan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. Selain itu, media pembelajaran juga digunakan untuk memotivasi, membangkitkan minat, dan mendorong tindakan aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki tujuan untuk menyajikan informasi kepada sekelompok siswa dengan cara yang efektif dan efisien.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat banyak menurut Hamalik (Kristanto, 2016:13) mengemukakan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Memperbesar perhatian para siswa, meningkatkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 3) Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa menurut kemampuan dan minatnya.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus, hal itu terutama terdapat dalam gambar hidup.
- 6) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Pendapat lain mengenai manfaat media pembelajaran dikemukakan oleh Satrianawati (Susanti, 2021: 60) yaitu sebagai berikut:

- 1) Aspek penyampaian materi. Bagi pendidik memudahkan dalam menjelaskan materi, sedangkan bagi peserta didik memudahkan pemahaman materi yang ada.

- 2) Aspek konsep. Bagi pendidik materi yang sifatnya abstrak dapat menjadi lebih nyata atau konkret, sedangkan bagi peserta didik konkret medianya maka akan konkret pula pemahamannya sehingga materi akan lebih mudah dipahami.
- 3) Aspek waktu. Bagi pendidik akan efektif dan efisien dan materi diulang seperlunya saja, sedangkan bagi peserta didik memberikan waktu belajar yang lebih banyak dan memudahkan penambahan materi yang relevan.
- 4) Aspek minat. Bagi pendidik mendorong minat belajar dan mengajar pendidik, sedangkan bagi peserta didik membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik
- 5) Aspek situasi belajar. Bagi pendidik yaitu interaktif, sedangkan bagi peserta didik multi-aktif.
- 6) Aspek hasil belajar. Bagi pendidik memperbaiki atau meningkatkan kualitas hasil belajar, sedangkan bagi peserta didik hasil belajar akan lebih mendalam dan utuh.

Berkaitan dengan proses belajar mengajar, manfaat media pembelajaran menurut Ramdani (2021:15) yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, serta

kemungkinan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan Indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi ajar.

Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai manfaat media pembelajaran selain sebagai alat bantu bagi guru dalam kegiatan belajar dan mengajar, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam membantu pemahaman konsep atau materi pembelajaran yang bersifat konkret. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep yang abstrak atau sulit dipahami secara langsung. Hal ini dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan minat belajar mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

d. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut Zaman, (Nurfadillah, 2021: 56) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam tiga kelompok yang dapat dikembangkan, yaitu:

1) Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi melalui indera penglihatan atau media yang hanya dapat

dilihat. Jenis media ini adalah yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran. Media visual ini terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan atau informasi dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi atau materi pembelajaran.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media kombinasi antara media audio dan juga media visual atau sering disebut dengan media pandang dengar yakni yang dapat didengar sekaligus dapat juga dilihat. Penggunaan media audio visual ini dalam penyajian materi pembelajaran kepada peserta didik akan semakin lengkap dan juga optimal.

Pendapat lain mengenai jenis media pembelajaran juga disampaikan Zainiyati, (2017:72) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi yaitu sebagai berikut:

1) Media Hasil Teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku ajar dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafis, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar

dari pengembangan media. Komponen pokok dalam media ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

Ciri-ciri dari media teknologi cetak yaitu; teks dibaca secara linear sedangkan visual diamati berdasarkan ruang, komunikasi yang tersampaikan hanya satu arah dan reseptif, teks dan visual ditampilkan statis (diam), pengembangan media sangat bergantung kepada prinsip kebahasaan dan persepsi visual, media berorientasi kepada peserta didik, informasi dapat diatur Kembali atau di tata ulang oleh penggunanya.

Teknologi cetak memiliki kelebihan seperti, murah, dapat diakses oleh kalangan luas, tidak memerlukan peralatan khusus, bersifat fleksibel, mudah dibawa, bisa dibaca dimana saja dan kapan saja, tidak terikat tempat dan waktu. Kelemahan dari media ini adalah, membutuhkan reading habis, membutuhkan pengetahuan awal, kurang bisa membantu daya ingat, apabila penyajiannya tidak menarik akan cepat membosankan.

2) Media Hasil Teknologi Audiovisual

Teknologi audiovisual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol yang

serupa. Misalnya pada penggunaan mesin proyektor film, tape, recorder, dan proyektor visual yang lebar.

Ciri-ciri utama teknologi media audiovisual adalah, biasanya bersifat linear, menyajikan visual yang dinamis, digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh pembuat/perancangannya, dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif, umumnya berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan pembelajaran peserta didik yang rendah.

Kelebihan media audiovisual, yaitu dalam media ini mencakup segala aspek indera pendengar, penglihat, dan juga peraba. Sehingga kemampuan semua indera dapat terasah dengan baik karena digunakan dengan seimbang dan Bersama. Adapun kelemahannya yaitu, keterbatasan biaya serta penerapannya yang harus mampu mencakup segala aspek indera tersebut.

3) Media Hasil Teknologi Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menyampaikan materi dengan menggunakan sumber yang berbasis mikroprosesor dan disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada penyampaiannya media ini menggunakan layar kaca untuk menyajikan materi kepada peserta didik.

Ciri-ciri media yang dihasilkan dari teknologi berbasis komputer (baik perangkat lunak maupun perangkat keras) diantaranya, dapat digunakan secara acak, non-sequensial, atau secara linear, dapat

digunakan berdasarkan keinginan peserta didik atau perancang sebagaimana yang sudah direncanakannya, biasanya gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik, prinsip ilmu kognitif dalam mengembangkan media ini, pembelajaran dapat berorientasi kepada peserta didik dan melibatkan pembelajaran aktivitas yang tinggi.

Pembelajaran berbasis komputer mempunyai beberapa kelebihan sebagaimana yang dijelaskan oleh Wena (Zainiyati, 2017: 74) yaitu, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah secara individual, menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi, menyediakan pilihan isi pembelajaran yang banyak dan juga beragam, mampu mengaktifkan dan menstimulasi metode pembelajaran, meningkatkan pengembangan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan, merangsang peserta didik belajar dengan penuh semangat serta materi yang disajikan mudah dipahami, memberi umpan balik secara langsung, peserta didik dapat menentukan sendiri laju pembelajaran dan dapat melakukan evaluasi diri.

Pembelajaran berbasis komputer juga memiliki beberapa kelemahan hal ini disampaikan oleh Wena (Zainiyati, 2017:75) yaitu diantaranya, hanya efektif bila digunakan satu orang atau kelompok kecil tergantung jumlah komputer yang ada, jika tampilan fisik isi pembelajaran tidak dirancang dengan menarik maka tidak akan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, bagi pendidik yang tidak

memahami aplikasi program computer atau tidak dapat merancang pembelajaran lewat computer maka diperlukan Kerjasama dengan ahli program.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar peserta didik. peningkatan ini secara langsung merupakan indicator efektivitas dan efisiensi dari pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan harus dilakukan oleh pendidik Zainiyati, (2017:75)

4) Media Hasil Teknologi Cetak dan Komputer (Gabungan)

Teknologi gabungan adalah cara untuk menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih bila didukung oleh perangkat lunak dan perangkat keras komputer yang memadai.

Pengelompokkan berbagai jenis media berdasar perkembangan teknologi menurut Seels & Glasglow (Zainiyati, 2017: 76) dibagi ke dalam dua kategori, yaitu pilihan media tradisional yang meliputi proyeksi, *slides*, gambar, poster, foto yang termasuk ke dalam media visual, ada pula media audio yang meliputi rekaman piringan, pita-kaset, media cetak seperti buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*). Adapun pilihan media yang kedua yaitu

dengan media teknologi mutakhir seperti media berbasis telekomunikasi, teleconverence, media berbasis mikroprosesor seperti *computer-assisted instruction*, permainan komputer, pembelajaran aktif, *hypermedia*, *compact* (video).

Berdasarkan uraian di atas mengenai jenis media pembelajaran, penting juga untuk mempertimbangkan beberapa faktor, seperti tema pembelajaran, tujuan pembelajaran, minat peserta didik, efektivitas media, serta kemampuan guru dan pemahaman peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar secara maksimal. Dengan berbagai jenis media pembelajaran yang beragam, guru tidak perlu bingung atau ragu dalam memilihnya, terutama jika media pembelajaran terintegrasi dengan perkembangan teknologi. Hal ini memungkinkan media pembelajaran dapat digunakan dan diakses di mana saja, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

e. Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan media dalam pembelajaran berdasar atas konsep pembelajaran sebagai sebuah sistem yang didalamnya terdapat suatu totalitas yang terdiri dari sejumlah komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Upaya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran ditunjang oleh media yang sesuai dengan materi, metode, strategi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu,

dasar pertimbangan dalam memilih sebuah media sangat sederhana, yaitu dapat membantu memenuhi kebutuhan atau tujuan pembelajaran yang dicapai, jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan maka media tersebut tidak digunakan.

Beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media diantaranya menurut Kustandi, (2020:30):

- 1) Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Pemilihan media berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu terhadap salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif
- 2) Tepat untuk mendukung materi pembelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, maka tidak perlu dipaksakan.
- 4) Guru terampil dalam menggunakannya. Hal ini merupakan salah satu kriteria utama, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual, baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, seperti kecerahan dan kejelasan gambar agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Pendapat lain mengenai kriteria pemilihan media yang perlu dipertimbangkan guru dalam memilih media pembelajaran menurut Nana Sudjana (Marlinah, dkk: 2021: 60) yakni:

- 1) Ketepatan media dengan tujuan pengajaran
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- 3) Kemudahan memperoleh media
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir anak

Pendapat lain mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran disampaikan oleh Jalinus (2016:20) yaitu terdapat sejumlah kriteria penting dalam pemilihan media pembelajaran yang dapat dirumuskan dalam satu kata "*action*" yang berupa singkatan dari *Access, Cost, technology, Intractivity, Organization*, dan *Novelty* yaitu sebagai berikut,

- 1) Akses. Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media
- 2) Biaya. Biaya juga harus menjadi pertimbangan
- 3) Teknologi. Penggunaan media berbasis teknologi tentu membawa dampak yang cukup baik karena tidak terbatas ruang dan waktu
- 4) Interaktif. Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas
- 5) Organisasi. Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi, misalnya apakah pemimpin sekolah mendukungnya

6) *Novelty*. Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan, sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik.

Berdasarkan pemaparan mengenai kriteria pemilihan media yang baik serta penerapan media pembelajaran, penting untuk memperhatikan beberapa faktor. Pertama, media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, karakteristik peserta didik dan materi yang akan dipelajari juga perlu dipertimbangkan agar media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik. Selain itu, metode dan pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik juga harus diperhatikan agar pesan atau informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif kepada peserta didik. Selain faktor-faktor di atas, kebaruan atau inovasi dalam media pembelajaran juga menjadi pertimbangan penting. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang baru dan menarik, peserta didik akan lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memaksimalkan pengiriman pesan atau informasi kepada peserta didik, serta meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

2. Modul Pembelajaran

a. Pengertian Modul

Modul ialah salah satu bahan ajar berbasis cetakan yang dirancang untuk belajar secara mandiri oleh peserta didik. Modul menurut Prawiradilaga (Kustandi, 2020:158) modul adalah suatu proses pembelajaran mengenai satuan bahasan tertentu yang disusun secara sistematis, operasional dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik, disertai dengan pedoman penggunaannya untuk pendidik.

Pendapat lain mengenai pengertian modul yaitu menurut Nana, (2019:31) Modul adalah suatu program pembelajaran yang disusun dalam format khusus untuk memfasilitasi proses belajar. Dalam modul tersebut, terdapat materi yang dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa. Modul berbeda dengan *handout*, buku teks, atau bahan tertulis lainnya yang sering digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini karena modul merupakan model pembelajaran mandiri yang menuntut peserta didik untuk belajar lebih aktif, sehingga teknis penulisan modul tersebut berbeda dengan penulisan bahan ajar tertulis lainnya.

Berdasarkan uraian di atas mengenai pengertian modul dapat disimpulkan modul yaitu suatu bahan ajar yang dibuat oleh pendidik atau guru yang berisi materi pelajaran yang dirancang secara sistematis untuk membantu proses belajar-mengajar. Modul pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi peserta didik dan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Modul ini biasanya terdiri dari

rangkaian aktivitas, materi pembelajaran, tugas, dan evaluasi yang memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri.

b. Fungsi Modul

Terdapat beberapa fungsi modul dalam pelaksanaan program peningkatan mutu kegiatan yang diterapkan menurut Kustandi, (2020:155) diantaranya:

1) Mengatasi kelemahan pembelajaran konvensional

Pembelajaran konvensional lebih banyak menekankan kepada aktivitas pendidik (*teacher center*), di mana seorang pendidik berperan sebagai sumber informasi utama, sedangkan aktivitas peserta didik lebih banyak menyimak dan mencatat apa yang disampaikan oleh pendidik. Adanya modul ini peserta didik diharapkan dapat berusaha untuk mencari dan menggali sendiri informasi atau materi pembelajaran secara lebih aktif dan mengoptimalkan semua kemampuan dan potensi belajarnya.

2) Meningkatkan motivasi belajar

Modul pembelajaran dapat berperan sebagai motivasi belajar siswa dengan beberapa cara berikut:

(1) Struktur dan Keteraturan: Modul pembelajaran menyediakan struktur dan keteraturan dalam penyampaian materi. Siswa dapat melihat langkah-langkah yang harus mereka ikuti dan memahami proses pembelajaran secara jelas. Hal ini membantu meningkatkan

motivasi belajar siswa karena mereka merasa lebih terarah dalam belajar dan dapat melihat kemajuan mereka secara lebih konkret.

(2) Keterlibatan Aktif: Modul pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Misalnya, melalui pertanyaan-pertanyaan yang merangsang pemikiran, tugas-tugas yang mendorong eksplorasi mandiri, atau kegiatan kolaboratif yang melibatkan diskusi dan berbagi ide. Dengan melibatkan siswa secara aktif, modul pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi mereka terhadap topik yang dipelajari.

(3) Fleksibilitas dan Keanekaragaman: Modul pembelajaran yang menawarkan pilihan atau variasi dalam materi atau metode pembelajaran dapat memotivasi siswa. Siswa memiliki kebebasan untuk memilih topik yang mereka minati atau metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Ini membantu memperkaya pengalaman belajar siswa dan memberi mereka rasa memiliki terhadap pembelajaran yang sedang mereka ikuti.

(4) Umpan Balik yang Konstruktif: Modul pembelajaran dapat memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa. Misalnya, melalui penilaian formatif atau kuis-kuis interaktif yang memberikan umpan balik segera terhadap pemahaman siswa. Umpan balik yang positif dan membantu dapat membangkitkan rasa percaya diri siswa dan mendorong mereka untuk terus belajar.

(5) Keterkaitan dengan Konteks dan Kehidupan Nyata: Modul pembelajaran yang memperlihatkan keterkaitan materi dengan konteks kehidupan nyata siswa dapat meningkatkan motivasi belajar. Ketika siswa dapat melihat bagaimana apa yang mereka pelajari berhubungan dengan kehidupan mereka sehari-hari atau tujuan masa depan mereka, mereka akan merasa lebih termotivasi untuk belajar.

(6) Kejelasan Tujuan dan Kemajuan: Modul pembelajaran yang menyajikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan mengukur kemajuan siswa dapat membantu meningkatkan motivasi belajar. Ketika siswa memiliki pemahaman yang jelas tentang apa yang harus mereka capai dan melihat perkembangan yang mereka buat, mereka akan merasa termotivasi untuk terus belajar dan mencapai tujuan tersebut.

3) Meningkatkan kreativitas pendidik dalam mempersiapkan pembelajaran individual

Modul pembelajaran dapat berfungsi untuk meningkatkan kreativitas pendidik dalam mempersiapkan pembelajaran individual dengan cara-cara berikut:

(1) Penyajian Materi: Modul pembelajaran memungkinkan pendidik untuk mendesain materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat individu siswa. Dengan menggunakan modul, pendidik dapat menyesuaikan isi/materi, level kesulitan, dan metode pembelajaran

yang paling efektif untuk setiap siswa secara individual. Hal ini memungkinkan pendidik untuk menerapkan pendekatan yang lebih kreatif dan beragam dalam menyajikan materi.

(2) Pemilihan Sumber Daya: Modul pembelajaran memungkinkan pendidik untuk mencari dan memilih beragam sumber daya pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran individual. Pendekatan kreatif dalam memilih sumber daya seperti video, gambar, aplikasi interaktif, atau sumber daya daring lainnya dapat membantu meningkatkan kualitas dan keberagaman pembelajaran yang disajikan kepada setiap peserta didik.

(3) Desain Tugas yang Menantang: Modul pembelajaran dapat membantu pendidik dalam merancang tugas-tugas yang menantang dan merangsang kreativitas siswa. Misalnya, pendidik dapat memasukkan tugas-tugas proyek, penelitian, atau pemecahan masalah yang memungkinkan siswa untuk menggunakan keterampilan kreatif mereka dalam menyelesaikan tugas tersebut. Dengan mempersiapkan tugas yang berbeda untuk setiap siswa, pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang unik dan memotivasi.

(4) Penggunaan Teknologi: Modul pembelajaran dapat memfasilitasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran individual. Pendidik dapat memanfaatkan berbagai alat dan aplikasi teknologi untuk memperkaya pembelajaran individual dengan elemen multimedia,

simulasi, atau aktivitas interaktif. Teknologi juga dapat memberikan fleksibilitas dalam menyajikan materi pembelajaran dan memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

(5) Penilaian Formatif: Modul pembelajaran dapat digunakan untuk mengembangkan penilaian formatif yang kreatif. Pendekatan penilaian yang inovatif dan beragam, seperti penugasan proyek, portofolio, atau presentasi, dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan kreativitas mereka dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

4) Mewujudkan prinsip maju berkelanjutan

Modul pembelajaran dapat berfungsi untuk mewujudkan prinsip maju berkelanjutan melalui cara-cara berikut:

(1) Pemilihan Materi yang Relevan: Modul pembelajaran dapat dirancang untuk memasukkan materi yang berkaitan dengan isu-isu lingkungan, keberlanjutan, dan tantangan global saat ini. Dengan memasukkan topik-topik ini dalam modul, pendidik dapat meningkatkan kesadaran siswa tentang isu-isu tersebut dan mendorong pemikiran kritis serta tindakan berkelanjutan.

(2) Penggunaan Sumber Daya yang Berkelanjutan: Dalam modul pembelajaran, pendidik dapat mengintegrasikan penggunaan sumber daya yang berkelanjutan, seperti materi cetak yang ramah lingkungan, sumber daya digital, atau alat-alat yang mengurangi

dampak lingkungan. Penggunaan sumber daya yang berkelanjutan ini membantu menciptakan kesadaran dan pemahaman siswa tentang pentingnya praktik berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari.

- (3) Pembelajaran Berbasis Proyek: Modul pembelajaran dapat melibatkan proyek berkelanjutan sebagai bagian dari pengalaman pembelajaran siswa. Misalnya, siswa dapat diminta untuk merancang solusi berkelanjutan untuk masalah lingkungan atau sosial di lingkungan mereka. Melalui proyek-proyek ini, siswa dapat mengembangkan pemahaman mendalam tentang konsep berkelanjutan dan belajar menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks praktis.
- (4) Promosi Kerjasama dan Kolaborasi: Modul pembelajaran dapat memfasilitasi kerjasama dan kolaborasi antara siswa dalam menciptakan solusi berkelanjutan. Melalui diskusi, kegiatan kelompok, dan proyek bersama, siswa dapat belajar dari perspektif dan pengalaman satu sama lain, serta mengembangkan keterampilan kerjasama yang penting dalam mencapai tujuan berkelanjutan.
- (5) Pemantauan dan Evaluasi Dampak: Modul pembelajaran dapat melibatkan pemantauan dan evaluasi dampak dari tindakan atau proyek berkelanjutan yang dilakukan oleh siswa. Dengan melakukan evaluasi ini, siswa dapat melihat secara langsung kontribusi mereka terhadap perubahan positif dan memperkuat pemahaman mereka

tentang pentingnya tindakan berkelanjutan dalam mencapai tujuan lingkungan dan sosial.

Melalui modul pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip-prinsip berkelanjutan, pendidik dapat membantu siswa untuk menjadi agen perubahan yang sadar akan isu-isu lingkungan dan sosial, serta memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menciptakan masa depan yang lebih berkelanjutan.

5) Meningkatkan konsentrasi belajar

Modul pembelajaran dapat berfungsi untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik dengan beberapa cara berikut:

- (1) Struktur Modul: Modul pembelajaran yang disusun dengan baik dan terstruktur dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Dengan menyajikan informasi dalam urutan yang logis dan teratur, modul membantu peserta didik untuk memahami dan mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan lebih fokus.
- (2) Visualisasi dan Multimedia: Penggunaan elemen visual, seperti gambar, diagram, atau grafik, dalam modul pembelajaran dapat membantu memperkuat konsentrasi peserta didik. Visualisasi dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks, sehingga memudahkan pemahaman dan mempertahankan perhatian selama pembelajaran.
- (3) Interaktif dan Terlibat: Modul pembelajaran yang interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif dapat membantu meningkatkan

konsentrasi mereka. Melalui pertanyaan-pertanyaan, tugas-tugas, atau latihan-latihan yang melibatkan partisipasi peserta didik, modul pembelajaran dapat mendorong keterlibatan mental dan fisik yang dapat menjaga konsentrasi peserta didik.

(4) Pengaturan Lingkungan Belajar: Modul pembelajaran dapat mencakup saran dan tips untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi konsentrasi. Hal ini membantu peserta didik untuk fokus pada pembelajaran dan meningkatkan konsentrasi mereka.

(5) Pemberian Tantangan dan Penghargaan: Modul pembelajaran dapat menghadirkan tantangan-tantangan yang merangsang peserta didik secara mental dan membantu menjaga konsentrasi. Tantangan dapat memotivasi peserta didik untuk memusatkan perhatian dan menghadapi tantangan tersebut. Selain itu, memberikan penghargaan atau umpan balik positif atas upaya dan kemajuan peserta didik juga dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi mereka.

Penting untuk diingat bahwa konsentrasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, seperti kelelahan, motivasi, dan minat peserta didik. Modul pembelajaran dapat berperan sebagai alat yang mendukung untuk meningkatkan konsentrasi, tetapi peran pendidik dan faktor-faktor lainnya juga penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan uraian mengenai fungsi modul pembelajaran adalah membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri dengan panduan

yang terdapat dalam modul. Penggunaan teknologi dalam pembuatan modul saat ini juga dapat meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar serta mencari pengetahuan secara mandiri. Dengan demikian, ini dapat memberikan dampak positif bagi kemajuan belajar peserta didik.

c. Karakteristik Modul

Modul memiliki beberapa karakteristik atau ciri-ciri tertentu yang menggambarkan seperti apa itu modul serta bagaimana cara penggunaannya. Menurut Sitepu (Kustandi, 2020: 161-165) modul memiliki lima karakteristik umum diantaranya:

1) Belajar Mandiri (*Self-Instruction*)

Penyusunan modul *disusun sedemikian rupa dengan memuat tujuan pembelajaran, materi yang kontekstual dengan disertai contoh/ilustrasi untuk menjelaskan, latihan atau tugas, rangkuman, instrumen penilaian, daftar rujukan atau refensi materi dan penggunaan bahasa yang sederhana serta komunikatif agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain.*

2) Utuh (*Self-Contained*)

Materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh agar siswa dapat mempelajari materi secara tuntas.

3) Berdiri Sendiri (*Stand-Alone*)

Modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain.

4) Adaptif (*Adaptive*)

Modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi serta fleksibel dalam penggunaannya.

5) Akrab dengan Pemakainya (*User-Friendly*)

Modul hendaknya mudah digunakan dengan pengoperasian media yang tidak rumit, instruksi pelajaran mudah dimengerti serta media, penyajian dan bahasa penyampaiannya dapat membuat pengguna merasa akrab dan termotivasi untuk mempelajarinya.

Pendapat lain mengenai karakteristik modul juga disampaikan oleh Kosasih, (2021:21), *modul memiliki ciri atau karakteristik yang membedakannya dari jenis bahan ajar lainnya. Berikut adalah beberapa karakteristik modul tersebut seperti yang diemukakan oleh Kosasih:*

1) *Self Instructional*, melalui modul peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. Untuk itu, sebuah modul harus memiliki hal-hal berikut:

(1) *Berisi rumusan tujuan yang jelas dan terperinci*

(2) *Berisi uraian materi yang utuh, lengkap, serta sesuai dengan kepentingan penggunaannya*

(3) *Menyediakan contoh dan ilustrasi yang sesuai*

- (4) *Menampilkan soal-soal Latihan, tugas, dan sejenisnya yang memungkinkan peserta didik untuk menerapkan pemahaman tentang materi yang ada di dalamnya*
 - (5) *Menggunakan Bahasa yang baku dan komunikatif*
 - (6) *Terdapat rangkuman materi pembelajaran*
 - (7) *Terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan penggunaannya untuk melakukan penilaian diri*
 - (8) *Terdapat umpan balik atas penilaian sehingga penggunaannya mengetahui tingkat penguasaan materi dalam modul tersebut*
 - (9) *Tersedia informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran*
- 2) *Self Contained, seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau subkompetensi tersaji di dalam satu modul secara utuh. Materi di dalamnya memberikan kesempatan kepada peserta didik secara tuntas. Materi pelajaran dikemas ke dalam satu kesatuan yang lengkap. Pembagian atau pemisahan materi dari satu unit kompetensi harus dilakukan dengan memperhatikan sistematika yang jelas dan benar, sesuai dengan hierarki keilmuan dari materi modul tersebut*
- 3) *Stand Alone, modul tidak tergantung pada sumber atau media lain. Keberadaan modul itu tidak harus digunakan bersama-sama dengan sumber atau pembelajaran lain. Dengan menggunakan modul tersebut, peserta didik tidak perlu menggunakan media yang lain untuk*

mempelajarinya. Perangkat ataupun media pendukung lain semuanya tersaji secara lengkap di dalam modul itu sendiri

- 4) *Adaptive, modul perlu memiliki daya adaptif terhadap suatu perkembangan. Oleh karena itu, isi modul tidak harus memberikan ruang-ruang untuk menambah, menyesuaikan, mengganti, ataupun memperkaya dengan materi kegiatan pembelajaran lainnya sesuai dengan perkembangan informasi, pengetahuan, teknologi baru yang memang selalu berubah dari waktu ke waktu.*
- 5) *User Friendly, modul hendaknya memperhatikan kepentingan pemakainya. Setiap tugas, petunjuk, serta informasi yang tersaji di dalamnya harus berorientasi pada minat dan kebutuhan pemakainya yang beragam, baik itu di dalam tingkat pemahaman, jenis kelamin, latar belakang, sosial, dan budaya, serta faktor lainnya. Oleh karena itu, penyajian materi tidak hanya fokus pada peserta yang memiliki kemampuan intelektual tinggi, tetapi juga harus memperhatikan mereka yang memiliki kemampuan di bawahnya.*

Pendapat lain mengenai karakteristik modul yaitu menurut Nasutin (Nasrudin dkk, 2022:7) karakteristik siswa menjadi faktor utama yang perlu diperhatikan dalam menyusun bahan ajar. Setiap siswa memiliki perbedaan dalam hal kemampuan, minat, gaya belajar, dan latar belakang pendidikan. Oleh karena itu, bahan ajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kebutuhan dan

mengakomodasi variasi karakteristik siswa tersebut, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bahan pembelajaran hendaknya memiliki karakteristik dapat membelajarkan sendiri para peserta didik (self instructional), artinya bahan ajar mempunyai kemampuan menjelaskan yang sejelas-jelasnya semua bahan yang termuat di dalamnya dan diperlukan bagi pembelajaran peserta didik*
- 2) Bahan ajar bersifat lengkap, sehingga memungkinkan peserta didik tidak perlu mencari sumber bahan lain. Dengan sifat lengkap ini dapat mengatasi kekurangan buku pelajaran*
- 3) Bahan pembelajaran bersifat fleksibel, dapat digunakan baik untuk belajar klasikal, kelompok, dan mandiri*
- 4) Desain bahan pembelajaran dibuat dalam format yang sederhana tidak terlalu kompleks dan detail, yang terpenting mampu merangsang perkembangan seluruh potensi dasar peserta didik*

Berdasarkan karakteristik modul yang telah di uraikan di atas bahwasanya Karakteristik modul adalah memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, tidak tergantung pada pihak lain. Seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau subkompetensi disajikan secara lengkap dalam satu modul. Modul memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi secara menyeluruh. Modul ini tidak bergantung pada sumber atau media lainnya. Modul dapat digunakan secara mandiri tanpa harus dikombinasikan

dengan sumber atau metode pembelajaran lainnya. Modul perlu memiliki fleksibilitas yang dapat beradaptasi dengan perkembangan terbaru. Selain itu, modul juga perlu memperhatikan kepentingan dan kebutuhan penggunanya. Kemudian ini menjadi landasan penting untuk penyusunan modul dalam penelitian ini.

d. *Kriteria Modul yang Baik*

Modul yang baik memiliki beberapa kriteria yang harus dipenuhi. Menurut Kosasih, (2021: 23) yaitu sebagai berikut:

- 1) Modul harus menarik minat dan memotivasi para peserta didik, sebagai contoh memuat ilustrasi yang menarik dan bahasa yang sesuai dengan tingkat kognisi peserta didik.
- 2) Modul harus menghindari konsep yang samar-samar dan sudut pandang yang jelas, agar lebih mudah dipahami peserta didik.
- 3) Modul harus dapat menghargai perbedaan-perbedaan pribadi para peserta didik pemakainya.

Pendapat lain mengenai pemilihan kriteria modul yang baik dijelaskan oleh Gintings, (Wahyuni, dkk, 2021: 65) bahan ajar yang baik harus mempermudah dan bukan sebaliknya mempersulit peserta didik dalam memahami materi pelajaran, oleh sebab itu, bahan ajar harus memenuhi kriteria berikut:

- 1) Sesuai dengan topik yang dibahas
- 2) Memuat intisari atau informasi pendukung untuk memahami materi yang dibahas

- 3) Disampaikan dalam bentuk kemasan dan bahasa yang singkat, padat, sederhana, sistematis, sehingga mudah dipahami
- 4) Jika perlu dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang relevan dan menarik untuk lebih mempermudah memahami isinya
- 5) Sebaiknya diberikan sebelum berlangsungnya kegiatan belajar dan pembelajaran sehingga dapat dipelajari terlebih dahulu oleh peserta didik
- 6) Memuat gagasan yang bersifat tantangan dan rasa ingin tahu peserta didik

Pendapat lain mengenai pemilihan media juga disampaikan oleh Harjanto, (Wahyuni, dkk: 2021: 66) memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Kriteria tujuan pembelajaran

Suatu materi pembelajaran dipilih dengan harapan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan, sebab itu materi pembelajaran tersebut harus sesuai dengan indikator yang telah ditentukan

- 2) Penjabaran materi pembelajaran

Guru harus mampu menjelaskan materi yang diberikan kepada peserta didik. Kebutuhan peserta didik yang utama adalah bahwa mereka ingin berkembang berdasarkan potensi yang dimilikinya, karena setiap materi pelajaran yang disajikan hendaknya relevan dengan usaha untuk mengembangkan pribadi anak secara utuh. Materi Pelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia anak.

3) Relevan dengan kondisi masyarakat

Peserta didik dipersiapkan untuk menjadi warga masyarakat yang bisa hidup secara mandiri. Dalam hal ini, materi yang dipilih guru mampu untuk memberikan bekal bagi peserta didik

4) Materi mengandung segi etik

Materi yang disampaikan kepada peserta didik hendaknya mengandung nilai moral atau akhlak., budi pekerti, ataupun susila

5) Materi pembelajaran tersusun secara sistematis

Setiap materi disusun secara bulat dan menyeluruh, terbatas ruang lingkupnya dan terpusat pada satu topik masalah tertentu. Materi disusun secara berurutan dengan mempertimbangkan faktor perkembangan psikologis peserta didik

6) Materi bersumber dari referensi yang baku, pribadi guru yang ahli dan masyarakat

Buku yang baku umumnya disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku, referensi yang digunakan juga berasal dari buku yang terbaru, karena pengetahuan bersifat dinamis, selalu mengalami perubahan dari masa ke masa.

Berdasarkan uraian mengenai kriteria pemilihan modul ajar yang baik adalah dengan mempertimbangkan materi pelajaran dengan tujuan dan indikator pembelajaran agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai, selain itu penggunaan media yang baik juga berdampak pada minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajarinya, pengembangan materi yang

disusun secara sistematis. Dengan memperhatikan kriteria yang baik, modul pembelajaran akan menjadi alat yang efektif dan membantu peserta didik dalam memperoleh pemahaman yang baik terhadap materi pelajaran.

e. Prinsip Pengembangan Modul

Penyusunan modul ajar dilakukan dengan berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan modul. Menurut Kustandi, (2020: 163-166) terdapat beberapa prinsip pengembangan modul diantaranya:

1) Berorientasi pada tujuan/kompetensi (*goal oriented*)

Peserta didik dituntut untuk dapat mencapai tujuan/ kompetensi dalam pembelajaran secara tuntas. Pencapaian tujuan/kompetensi tersebut menjadi hal utama dalam sebuah modul, sehingga peserta didik yang belum menguasai kompetensi yang diharapkan harus mengulang kembali pada kegiatan belajar sebelumnya sampai kompetensi yang diharapkan tersebut tercapai.

2) Pembelajaran mandiri (*self-instruction*)

Peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri tanpa bantuan optimal dari pendidik. Sebuah modul dirancang sedemikian rupa, agar peserta didik dapat mempelajarinya secara mandiri. Untuk itu penyusunan modul hendaknya dibuat secara detail dengan menggunakan Bahasa yang mudah dipahami, dicerna, dan ditambah dengan berbagai ilustrasi yang mendukung terhadap pemahaman materi.

3) Maju berkelanjutan (*continuous progress*)

Prinsip maju berkelanjutan modul ini yaitu mengarahkan peserta didik yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dapat menyelesaikan materi lebih cepat yang berimplikasi pada kecepatan penyelesaian tujuan pembelajaran yang dicapai

4) Penataan materi yang utuh dan lengkap (*self-contained*)

Modul harus memuat materi yang disajikan secara utuh (tidak terpotong) serta menyajikan seluruh substansi pembelajaran yang diperlukan peserta didik

5) Rujuk silang antar isi mata pelajaran (*cross referencing*)

Modul perlu dimunculkan bahan-bahan belajar yang dapat dijadikan rujukan antar kegiatan belajar. Dalam penyusunan modul, harus mencamtukan beberapa sumber rujukan yang relevan dan dapat dibaca oleh peserta didik untuk pengayaan

6) Penilaian belajar mandiri (*self-evaluation*)

Penilaian belajar mandiri bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman pada setiap kegiatan belajar, maka peserta didik harus melakukan penilaian mandiri melalui pengerjaan tes yang telah disediakan dalam modul. Untuk mengetahui tingkat ketercapaian bahan belajar, peserta didik dapat mencocokkan jawaban yang ditetapkan dengan kunci jawaban yang telah disediakan serta menghitung sendiri perolehan nilai yang didapat. Melalui penilaian mandiri ini, peserta didik dapat mengetahui letak kekurangannya, sehingga memperbaiki dan

memperkaya materi secara mandiri dengan membaca dan mempelajari ulang.

Pendapat lain mengenai prinsip pengembangan modul yang baik juga disampaikan oleh Kosasih, (2021: 24-26) yaitu sebagai berikut:

- 1) Modul harus mendorong peserta untuk dapat mengomunikasikan ide, pikiran, gagasan, perasaan, dan informasi kepada orang lain, baik secara lisan maupun tertulis.
- 2) Modul harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kecakapan hidup peserta didik di dalam kebiasaan sehari-hari dan dunia kerja.
- 3) Modul harus memperhatikan keutuhan dan keterpaduan materi sehingga peserta dapat memahami dan menerapkannya secara lebih bermakna dan fungsional dalam kehidupan nyata.
- 4) Modul harus memberikan kesempatan pada peserta didik yang seluas-luasnya melalui praktek, latihan-latihan, ataupun kegiatan pembelajaran lainnya.
- 5) Modul harus memperhatikan pemilihan pengalaman belajar yang mendukung terbentuknya kompetensi tertentu (sesuai kurikulum): sesuai dengan tuntunan didaktik metodik yang mutakhir, di sajikan secara berkelanjutan dan berkaitan dengan pengalaman-pengalaman belajar lainnya secara terpadu untuk membekali kompetensi mereka dalam memasuki dunia kerja.

- 6) Modul harus menggunakan materi-materi yang ada kaitannya dengan fakta-fakta secara langsung dan dapat pula mereka temukan pada tiap saat di lingkungan sekitarnya ,atau mungkin pula mereka hadapi lingkungan sekitarnya.
- 7) Modul harus menyajikan latihan ataupun penilaian yang dapat mengukur dengan langsung penguasaan materi belajar mereka.

Prinsip pengembangan modul lainnya menurut Gunawan, (2022: 7) dapat dilakukan setelah melakukan analisis kebutuhan dan kondisi. Hal yang perlu untuk diketahui pada saat melakukan analisis kebutuhan diantaranya adalah:

- 1) Materi yang perlu dibuat modul
- 2) Jumlah modul yang diperlukan
- 3) Siapa yang menggunakan
- 4) Sumber daya apa saja yang diperlukan dan telah tersedia
- 5) Struktur dan komponen modul yang memenuhi berbagai kebutuhan
- 6) Desain modul yang paling sesuai. Setelah desain dikembangkan, modul dapat disusun dengan melalui tiga proses yaitu penetapan strategi dan media pembelajaran, menyusun modul, dan perangkat penilaian.

Berdasarkan uraian di atas mengenai prinsip pengembangan modul dapat disimpulkan bahwasanya pengembangan modul harus disesuaikan dengan materi yang dibahas, tujuan pembelajaran yang sebelumnya sudah di analisis sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik. Selain itu, adanya latihan soal untuk evaluasi belajar peserta didik juga penting terdapat

dalam modul, sehingga peserta didik dapat memaksimalkan belajarnya dan bisa belajar secara mandiri, serta penyajian modul setelah selesai, apakah berbentuk cetak atau elektronik perlu untuk dipertimbangkan. Dalam penelitian ini prinsip pengembangan modul secara elektronik dengan bantuan *software flipping book*, e-Modul yang nantinya akan menampilkan materi serta gambar dan video dengan kualitas yang baik sehingga menarik minat dan perhatian peserta didik.

f. Komponen Modul

Menyusun sebuah modul hendaknya perlu mengetahui komponen apa saja yang terdapat modul, selain itu dalam penyusunan modul komponen modul dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Kustandi, (2020: 165) komponen modul dibagi menjadi:

- 1) Bagian awal terdiri dari bahan pelajaran modul fotografi potret, kegunaan modul, tujuan pembelajaran, susunan dan keterkaitan antarjudul modul, dan petunjuk mempelajari modul. Lalu pada bagian *cover* belakang dan halaman depan modul akan dilengkapi dengan ISBN (*International Standard Book Number*)
- 2) Bagian isi atau inti materi berisi pendahuluan yang mencakup deskripsi singkat materi dalam modul, tujuan pembelajaran khusus, manfaat materi dalam modul, dan urutan pokok bahasan modul. Pada kegiatan belajar akan mencakup uraian bahan pelajaran, contoh terkait, latihan, rangkuman, dan tes formatif. Pada daftar pustaka berisi daftar sumber dan

bacaan yang dapat digunakan pengguna modul untuk memperkaya isi pokok bahasan

- 3) Bagian penutup akan berisi penutup modul, glosarium, dan lampiran yang terkait dengan modul

Pendapat lainnya mengenai komponen modul disampaikan oleh Mager (Kosasih, 2021:27), selain bahan ajar, modul juga menyajikan latihan untuk menerapkan keterampilan atau kompetensi yang sedang dipelajari dan umpan balik, yang menjadi indikator tentang kualitas latihan yang dilakukan oleh peserta didik. Mager mengungkapkan komponen-komponen penting sistem modul dalam sistematika sebagai berikut:

- 1) Deskripsi materi ajar secara menyeluruh
- 2) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 3) Manfaat dan relevansi materi ajar
- 4) Contoh kompetensi yang akan dimiliki setelah mempelajari modul
- 5) Materi ajar
- 6) Latihan, tugas, studi kasus
- 7) Refleksi dan umpan balik

Uraian komponen modul juga dikemukakan pula oleh Vembrianto, (Kosasih, 2021: 29) yakni meliputi:

- 1) Rumusan tujuan pengajaran yang eksplisit dan spesifik. Tujuan pengajaran atau tujuan belajar tersebut dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang diharapkan dari peserta didik, setelah mereka menyelesaikan tugasnya dalam mempelajari sesuatu modul. Rumusan

tujuan pengajaran atau tujuan belajar itu tercantum pada bagian lembaran kegiatan peserta didik dan petunjuk pendidik

- 2) Petunjuk untuk pendidik, petunjuk ini memuat penjelasan tentang bagaimana pengajaran dapat diselenggarakan secara efisien. Petunjuk itu juga memuat penjelasan tentang macam-macam kegiatan yang harus dilakukan, waktu yang disediakan untuk menyelesaikan modul, alat-alat pelajaran, prosedur evaluasi, jenis evaluasi yang digunakan
- 3) Materi kegiatan, lembaran ini memuat materi pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik. Materi yang disusun harus secara jelas dan sistematis sehingga peserta didik dapat mempelajari materi tersebut dengan mudah dan tepat, sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelumnya. Dalam lembaran itu dicantumkan pula kegiatan-kegiatan seperti observasi, percobaan, dan sebagainya yang harus dilakukan peserta didik.
- 4) Lembaran kerja bagi peserta didik. Materi pelajaran dalam lembaran itu disusun agar peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar, juga terdapat berbagai pertanyaan dan masalah yang harus dijawab dan dipecahkan oleh peserta didik
- 5) Kunci lembaran kerja. Materi pada modul juga dilengkapi dengan kunci lembaran kerja, dengan adanya kunci tersebut, peserta didik dapat mengecek ketepatan hasil pekerjaannya. Peserta didik berkesempatan untuk memeriksa dan mengoreksi Kembali apabila dia membuat

kesalahan dalam pekerjaannya. Dengan adanya kunci lembar kerja itu dapat mengkonfirmasi dengan segera jawaban yang benar

6) Lembaran evaluasi. Tiap-tiap modul disertai lembar evaluasi yang berupa tes dan rating *scale*. Evaluasi terhadap tercapai atau tidaknya tujuan yang dirumuskan sebelumnya. Lembaran evaluasi dan kuncinya ini disimpan oleh guru

7) Kunci lembar evaluasi. Tes dan rating *scale* yang tercantum pada lembar evaluasi disusun oleh penulis modul. Item tes disusun dan dijabarkan dari rumusan tujuan pada modul. Dari hasil jawabannya itu dapat diketahui tercapai atau tidaknya tujuan yang telah dirumuskan

Berdasarkan uraian mengenai komponen modul di atas bahwa komponen emodul yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu pada komponen yang disampaikan oleh Kustandi, (2020: 165) yang berisikan tiga bagian penting komponen modul yaitu bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup. Penyajian modul secara elektronik dengan dilengkapi gambar dan video yang menarik minat belajar peserta didik dengan bantuan aplikasi *flipping book* yang menjadi daya tarik baru membuka buku secara digital.

g. Prinsip Desain Modul

Penggunaan prinsip desain pesan dalam media pembelajaran mandiri seperti modul dirasa sangat diperlukan. Menurut (Kustandi, 2020:166) menjelaskan bahwa sebagai sebuah media, modul memiliki dua aspek penting

yang dapat menunjang penyampaian materi pembelajaran agar tersampaikan dengan baik, yakni:

1) Aspek Verbal

Aspek verbal sering kali ditemui melalui metode pembelajaran guru yang dominan dilakukan dengan ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam modul, aspek verbal berkaitan dengan penggunaan bahasa dan kalimat yang digunakan dalam bentuk sebuah tulisan, yang digunakan sebagai sebuah alat komunikasi dalam menyampaikan materi ke peserta didik. Penggunaan Bahasa juga turut serta mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan bahasa ketika menyampaikan materi dalam modul antara lain:

- a) Menggunakan bahasa yang sederhana, struktur kalimat aktif, tidak terlalu panjang, dan komunikatif
- b) Menggunakan pilihan kata yang tepat, gaya bahasa yang dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik
- c) Menghindari penggunaan kata/istilah dan kalimat yang sulit, menggunakan kata ganti personal serta interaksi semu sehingga peserta didik merasa terlibat dalam komunikasi

2) Aspek Visual

Visualisasi dalam pelajaran bertujuan untuk memperjelas verbal yang terdapat dalam materi, sehingga mengurangi adanya mispersepsi terhadap materi yang disampaikan. Dalam melakukan pemilihan terhadap

elemen penyajian gambar atau teks, harus dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa tujuan yang harus dicapai dan penggunaan prinsip desain visual. Pengelompokan elemen tersebut antara lain:

a) Elemen visual

Jenis elemen visual yang dipilih untuk digunakan bergantung pada tugas belajar. Simbol visual ini dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu:

(1) *Realistic visual*, yaitu visual yang menggambarkan objek sebenarnya dari materi yang sedang dipelajari. Penggunaan warna yang realistis dalam sebuah objek visual dapat meningkatkan tingkat realitas dari sebuah objek

(2) *Analogic visual*, yaitu visual yang digunakan untuk menyampaikan konsep atau topik tertentu dengan menampilkan sesuatu yang lain dan menarik kesamaan

(3) *Organizational visual*, yang termasuk dalam kategori ini adalah *flowcharts*, grafik, peta, skema, dan chart. Fungsinya adalah untuk menggambarkan hubungan antara konsep yang saling terintegrasi, mengorganisasikan konten yang bersifat struktural dan sebagainya

b) Warna

Penggunaan warna dalam modul memiliki beberapa fungsi, yaitu:

(1) Dampak psikologis: warna mampu memberikan dampak tertentu, warna sering kali memberikan kesan tertentu, seperti cerah, meriah, berani, mencolok mata atau berkesan redup

- (2) Pemilah: warna dapat berarti sebagai pembagi, batas, atau pembeda, dari satu konsep ke konsep lainnya
- (3) Perincian: warna dapat menjelaskan atau memerincikan hal-hal tertentu seperti tingkat kepentingan. Warna menimbulkan perbendaan antarsatu komponen lain atau satu benda ke benda lain
- (4) Hiasan: warna dapat memperindah penyajian visual sehingga pengguna menjadi lebih tertarik

c) Elemen verbal

Penggunaan elemen verbal seperti teks, perlu diperhatikan seperti juga penggunaan elemen visual dalam menyampaikan materi dalam modul. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dari elemen verbal yaitu sebagai berikut:

(1) Jenis huruf

Pemakaian jenis huruf dalam bahan pelajaran harus konsisten dan harmonis dengan elemen visual lainnya. Jenis huruf *sans serif* seperti *Helvetica* cocok digunakan untuk tampilan monitor sedangkan jenis huruf *serif* cocok digunakan untuk bahan pelajaran tercetak seperti *handout*.

(2) Jumlah jenis huruf

Jumlah jenis huruf yang digunakan dalam tampilan bahan pelajaran sebaiknya tidak lebih dari dua jenis huruf yang berbeda, dan harus harmonis satu dengan lainnya. Penggunaan dapat dilakukan dengan berbagai kombinasi, seperti *italic*, *underline*,

dan *bold* untuk memberikan penekanan terhadap sesuatu. Sebaiknya jangan gunakan lebih dari 20-30 kata dengan jumlah kata maksimal 7-10 kata per baris.

(3) Ukuran huruf

Ukuran huruf dan penggunaan huruf kapital juga merupakan sesuatu yang perlu untuk diperhatikan. Penggunaan ukuran huruf dalam sebuah modul harus disesuaikan dengan usia pembaca. Selain itu, untuk keterbacaan yang baik, gunakan huruf kecil dan huruf kapital hanya sesuai kebutuhan. Judul singkat dapat dituliskan dengan huruf kapital semua. Tetapi untuk frasa yang lebih dari tiga dan kalimat lengkap menggunakan huruf kecil.

(4) Jarak spasi

Jarak antarbaris dalam sebuah bahan ajar cetak atau elektronik harus diperhatikan untuk memastikan tingkat keterbacannya. Jika jarak antarbaris terlalu dekat dapat membuat tulisan terlihat blur pada jarak tertentu, sedangkan jika terlalu jauh akan membuat kalimatnya seperti bukan dalam satu kesatuan dengan baris di atasnya.

Berdasarkan uraian mengenai desain modul, bahwa prinsip desain dalam modul pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik meliputi beberapa aspek diantaranya aspek verbal dan juga aspek visual. Dalam pengembangan modul, baik dalam bentuk cetak maupun berbasis digital, terdapat perbedaan dalam penyajian modul.

Modul berbasis digital menawarkan kebaruan dalam metode pengajaran. Penggunaan teknologi dalam modul digital dapat memperkaya interaksi dan pengalaman belajar peserta didik melalui multimedia, simulasi, atau interaktifitas yang lebih dinamis.

h. Perbedaan Modul Cetak dan Modul Elektronik

Terdapat perbedaan antara modul cetak dengan modul elektronik. perbedaan tersebut sejalan dengan pendapat Gunadharna (Najuah, 2020: 17) yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Perbedaan modul cetak dan modul elektronik

Modul Cetak	Modul Elektronik
Tampilannya berupa kumpulan kertas yang berisi informasi tercetak, dijilid dan diberi <i>cover</i> .	Ditampilkan menggunakan layar monitor atau layar computer
Tidak ada media penyimpanan	Menggunakan CD, USB Flashdisk atau memori card sebagai media penyimpanan data.
Biaya produksinya jauh lebih mahal karena harus dicetak.	Biaya produksinya lebih murah cukup dengan <i>copy</i> antar user satu dengan yang lainnya.
Cukup praktis digunakan karena tidak membutuhkan sumber daya khusus untuk menggunakannya.	Menggunakan sumber daya berupa tenaga listrik dan komputer untuk mengoperasikannya.
Daya tahan kertas terbatas oleh waktu.	Tahan lama dan tidak lapuk dimakan waktu.
Tidak terdapat audio atau video hanya dilengkapi oleh gambar.	Dapat dilengkapi dengan audio dan video

Pendapat lain mengenai perbedaan modul elektronik dengan modul cetak juga disampaikan oleh (Laili, 2019:4) yaitu, perbedaan antara modul elektronik dan modul cetak terletak pada bentuk penyajiannya dan penggunaan teknologi yaitu sebagai berikut:

- 1) Bentuk Penyajian: Modul cetak adalah modul yang dicetak dalam bentuk buku atau materi tulisan yang dapat dipegang dan dibaca secara fisik. Sementara itu, modul elektronik adalah modul yang disajikan dalam bentuk digital, seperti *file PDF*, presentasi slide, *website*, atau aplikasi khusus yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau *smartphone*.
- 2) Aksesibilitas: Modul cetak memerlukan akses fisik terhadap buku atau materi cetak. Peserta didik harus memiliki salinan fisik modul untuk dapat mengaksesnya. Sementara itu, modul elektronik dapat diakses secara online melalui internet, yang memungkinkan peserta didik untuk mengakses modul dari mana saja dan kapan saja selama mereka memiliki perangkat yang sesuai dan koneksi internet.
- 3) Interaktivitas: Modul cetak biasanya bersifat statis dan tidak memiliki interaktivitas yang tinggi. Peserta didik membaca dan mempelajari konten yang ada dalam modul tersebut. Namun, modul elektronik dapat menawarkan tingkat interaktivitas yang lebih tinggi. Mereka dapat memiliki elemen multimedia, video, audio, tautan, serta fitur interaktif seperti kuis, latihan interaktif, dan evaluasi langsung.

- 4) **Pembaruan dan Pencarian Konten:** Modul cetak cenderung memiliki keberlanjutan yang terbatas karena sulit untuk memperbarui atau memperbaiki konten yang sudah dicetak. Sementara itu, modul elektronik memungkinkan pembaruan dan revisi lebih mudah. Selain itu, modul elektronik juga memfasilitasi pencarian konten yang lebih efisien melalui fitur pencarian yang dapat membantu peserta didik menemukan informasi yang dibutuhkan dengan cepat.
- 5) **Fleksibilitas dan Penyesuaian:** Modul elektronik memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi dalam hal penyesuaian konten. Mereka dapat dengan mudah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik melalui pengaturan dan personalisasi konten. Sementara itu, modul cetak memiliki keterbatasan dalam hal penyesuaian, dan perubahan konten yang signifikan memerlukan cetakan ulang yang memakan waktu dan biaya.

Berdasarkan uraian mengenai perbedaan modul cetak dengan modul elektronik, Pada dasarnya, perbedaan terletak pada cara modul diselesaikan dan penyajian akhirnya. E-Modul yang menggunakan aplikasi digital memiliki kelebihan yang unik. Selain menjadi media yang baru dan inovatif, e-Modul juga lebih ringan dan praktis dibawa ke mana saja. Di sisi lain, modul cetak dalam bentuk buku tidak memerlukan media tambahan dalam penyajiannya. Dengan menggunakan e-Modul, peserta didik dapat menyelesaikan modul menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Kelebihan ini memberikan

fleksibilitas bagi peserta didik untuk mengakses dan mengerjakan modul di berbagai tempat yang memiliki koneksi internet. Mereka tidak perlu membawa buku fisik dan dapat mengakses modul dengan mudah.

Penggunaan e-Modul juga dapat menyajikan konten secara interaktif dengan fitur multimedia, video, audio, dan elemen interaktif lainnya. Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan konten, melakukan latihan interaktif, dan mengikuti evaluasi secara langsung. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik dalam belajar. Namun, modul cetak dalam bentuk buku memiliki kelebihan tersendiri. Mereka tidak membutuhkan media tambahan atau perangkat elektronik dalam penyajiannya. Peserta didik dapat membaca dan mengerjakan modul secara langsung dari buku fisik yang mereka pegang. Modul cetak juga tidak tergantung pada ketersediaan akses internet atau keandalan perangkat elektronik.

Pilihan antara e-Modul dan modul cetak tergantung pada preferensi dan kebutuhan konteks pembelajaran. E-Modul memberikan kelebihan dalam hal fleksibilitas dan interaktivitas, sementara modul cetak lebih sederhana dan tidak memerlukan media tambahan. Penting untuk mempertimbangkan sumber daya yang tersedia, ketersediaan teknologi, dan tujuan pembelajaran dalam memilih jenis modul yang paling sesuai.

i. Kelebihan dan Kekurangan Modul Elektronik

Meski penyusunan sebuah e-modul memerlukan program khusus, namun hasil yang diperoleh cukup inovatif, karena dapat menampilkan

bahan ajar yang lengkap, menarik, interaktif, dan mengemban fungsi kognitif yang bagus. Menurut penelitian dari Ramdani, 2021 menemukan bahwa e-Modul dapat meningkatkan motivasi dan juga hasil belajar peserta didik. Berikut Tabel menunjukkan kelebihan dan kelemahan e-Modul.

Tabel 2.2 Keunggulan dan kelemahan modul elektronik

Keunggulan Modul Elektronik	Kelemahan Modul Elektronik
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat meningkatkan minat, dan motivasi peserta didik, ▪ Setelah dilakukan evaluasi, guru dan peserta didik dapat sama-sama mengetahui hasil capaian pembelajaran. ▪ Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester ▪ Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik. ▪ Penyajian materi lebih lebih interaktif dan dinamis 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Biaya pengembangan bahan mungkin cukup tinggi dan waktu yang dibutuhkan barangkali lebih lama. ▪ Sulit mendisiplinkan belajar peserta didik, sebab terdapat kemungkinan peserta didik kurang memiliki disiplin belajar yang tinggi. ▪ Membutuhkan ketekunan dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar, memberi motivasi dan konsultasi secara individu kepada para peserta didik.

Pendapat lain mengenai kelebihan dan kekurangan modul elektronik disampaikan oleh Kosasih, (2021: 252) yang disajikan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 2.3 Kelebihan dan kekurangan modul elektronik

Kelebihan	Kekurangan
<p>1. Dapat menyajikan berbagai bentuk grafis, animasi, dan video secara lengkap</p> <p>2. Melibatkan siswa secara interaktif sehingga tidak membosankan, dan siswa bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran</p> <p>3. Menyajikan informasi-informasi tambahan secara lebih mudah dan lengkap melalui akses internet (<i>link</i>) ke berbagai sumber (<i>website</i>)</p> <p>4. Cepat dan praktis dalam memanfaatkannya</p> <p>5. Tidak memerlukan ruang yang luas atau tempat khusus dalam menyimpannya</p>	<p>1. Memerlukan ketersediaan jaringan listrik yang memadai</p> <p>2. Memerlukan perangkat khusus (<i>hardware</i>) atau program tertentu untuk menggunakannya</p> <p>3. Cenderung lebih efektif apabila digunakan secara individual,</p> <p>4. Relative membutuhkan biaya yang mahal untuk penyiapan perangkatnya.</p> <p>5. Memerlukan pengetahuan dan penguasaan program-program komputer tertentu</p> <p>6. Memerlukan koneksi internet yang memadai</p>

Berdasarkan penjelasan mengenai kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis digital, yaitu e-Modul, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-Modul memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi. Peserta didik dapat mempelajarinya dalam berbagai kondisi dan kesempatan yang

mereka inginkan. Selain itu, penggunaan bahan ajar digital juga lebih ekonomis karena mudah diperoleh secara gratis. Penting juga dicatat bahwa e-Modul yang interaktif dapat memberikan pengalaman belajar tambahan dan meningkatkan motivasi peserta didik.

j. Langkah Penyusunan e-Modul

Penyusunan e-Modul perlu diperhatikan dengan baik agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Asyar (Kustandi, 2020:173) menjelaskan Langkah dalam Menyusun e-Modul yaitu sebagai berikut:

1) Analisis kebutuhan modul

Langkah pertama adalah menganalisis kebutuhan modul, yang bertujuan untuk mengidentifikasi jenis, nomor, dan nama modul yang harus dibuat untuk program tertentu. Analisis ini dilakukan dengan mengevaluasi silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk menentukan modul yang dibutuhkan oleh siswa dalam mempelajari kompetensi yang terprogram.

2) Desain Modul

RPP yang telah disusun oleh pendidik menjadi dasar untuk merancang modul. RPP mencakup teknik pembelajaran, media pembelajaran, garis besar materi pembelajaran, prosedur, dan evaluasi penilaian. RPP berfungsi sebagai panduan dalam pembuatan desain modul. Pada tahap ini, penyusun modul merancang secara cermat apa yang akan dikembangkan dalam modul elektronik agar tetap sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Penyusun

modul dapat memulai dengan membuat bagan alir atau papan cerita untuk memberikan alur yang jelas dan sebagai panduan visual selama tahap pengembangan.

3) Implementasi

Implementasi modul melibatkan proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan alur modul yang telah dirancang. Hal ini mencakup penggunaan bahan, alat, media, dan lingkungan belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4) Penilaian

Langkah penilaian bertujuan untuk mengevaluasi tujuan pembelajaran modul dan menentukan tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh siswa. Ketentuan penilaian yang telah ditetapkan dalam modul diikuti saat melakukan penilaian. Instrumen penilaian yang telah disiapkan saat pembuatan modul digunakan untuk menilai hasil belajar siswa.

Pendapat lainnya dalam Menyusun e-Modul yaitu menurut Kosasih (2021: 31), langkah-langkah dalam menyusun modul adalah sebagai berikut:

1) Analisis kebutuhan modul

Analisis kebutuhan modul melibatkan menganalisis kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran beserta indikatornya untuk menentukan isi modul yang sesuai.

2) Penyusunan draft

Penyusunan draft modul melibatkan proses menyusun dan mengorganisir materi pembelajaran dari suatu kompetensi atau indikator menjadi satu kesatuan yang padu dan sistematis.

3) Pengembangan modul

Langkah ini merupakan kegiatan utama untuk menghasilkan modul yang lengkap dan terstruktur, berdasarkan draft yang telah disiapkan sebelumnya. Setiap bagian modul yang telah dirancang dikembangkan dengan jelas, dan kriteria pengembangan modul harus diperhatikan untuk memastikan kualitas modul optimal.

4) Validasi

Validasi adalah proses meminta persetujuan atau pengesahan dari ahli atau beberapa ahli, dengan tujuan memastikan modul memenuhi standar atau kualitas tertentu sesuai sudut pandang ahli.

5) Uji coba

Uji coba dilakukan dengan menggunakan modul pada sejumlah peserta terbatas untuk menguji efektivitas dan signifikansi modul bagi peserta didik sebelum modul tersebut digunakan secara luas.

6) Revisi

Revisi atau perbaikan dilakukan sebagai proses penyempurnaan modul setelah memperoleh masukan dari kegiatan uji coba dan validasi.

Berdasarkan uraian di atas mengenai pengembangan modul pembelajaran dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan media pembelajaran baik cetak ataupun elektronik perlu memperhatikan beberapa aspek penting yang menjadi proses pembuatannya, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu e-Modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook* dengan mengacu pada pengembangan bahan ajar menurut Kosasih.

3. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

a. Pengertian Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Mata pelajaran seni budaya dan prakarya merupakan salah satu mata Pelajaran siswa sekolah dasar. Menurut Prastowo, (2019:88) Mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetik, dan juga kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya Nusantara.

Pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar memiliki peran penting dalam pengembangan kesenian, kebudayaan, dan kreativitas anak-anak. Dalam proses ini, peserta didik dapat belajar tentang seni visual, musik, tari, drama, dan kerajinan tangan. Mereka juga diajak untuk mengenal dan menghargai warisan budaya mereka sendiri serta budaya-budaya lain di Indonesia dan dunia.

Pembelajaran seni tari sebagai bagian dari pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar memiliki peran penting dalam pengembangan ide kreatif dan media ekspresi anak-anak. Menurut

(Pamadhi, 2016: 11), menggunakan seni sebagai alat pengajaran berperan dalam perkembangan siswa. Ini termasuk menggunakan pendidikan seni sebagai sarana komunikasi, sebagai sarana ekspresi, sebagai cara untuk memupuk kreativitas, dan sebagai cara untuk melatih pengembangan minat dan keterampilan. Media ekspresi, komunikasi, permainan, media pengembangan

Berdasarkan pengertian pembelajaran seni budaya dan prakarya di atas, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan dalam seni, budaya, dan kreativitas. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diperkenalkan dengan berbagai aspek seni tradisional dan kontemporer, budaya lokal dan global, serta proses kreatif dalam menciptakan karya seni.

b. Tujuan Pembelajaran SBdP

Mata pelajaran SBdP bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, dan akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Mata pelajaran SBdP bertujuan agar siswa memiliki kemampuan, yaitu memahami konsep dan pentingnya SBdP, menampilkan sikap apresiasi terhadap SBdP, menampilkan kreativitas melalui SBdP, menampilkan peran serta dalam SBdP dalam tingkat lokal, regional, maupun global (Hendriani, 2016: 112).

Pendapat lain mengenai tujuan pembelajaran SBdP Menurut Susanto (2013: 265), tujuan mata pelajaran Seni Budaya adalah agar peserta didik dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan.
- 2) Mengembangkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan.
- 3) Mengaplikasikan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan.
- 4) Berperan serta dalam seni budaya dan keterampilan di tingkat lokal, regional, maupun global.

Berdasarkan uraian mengenai tujuan pembelajaran SBdP di sekolah dasar, bahwasanya tujuan adanya pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar diantaranya; Mengembangkan pemahaman dan apresiasi terhadap seni budaya dan karya-karya seni yang ada di sekitar peserta didik, Mendorong kreativitas dan ekspresi diri peserta didik melalui kegiatan seni dan kerajinan, Mengembangkan keterampilan seni dan kerajinan, termasuk keterampilan visual, musik, tari, drama, dan kerajinan tangan, Mempelajari dan memahami budaya lokal, tradisi, dan warisan seni yang ada dalam masyarakat, Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, imajinasi, dan kemampuan *problem solving* melalui kegiatan seni dan kerajinan, Meningkatkan penghargaan terhadap keragaman budaya dan keanekaragaman seni di Indonesia dan di dunia.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran SBdP

Ruang lingkup pembelajaran SBdP di sekolah dasar meliputi seni tari, seni rupa, dan juga seni musik. Menurut Prastowo, (2019: 89) aspek dalam mata Pelajaran SBdP meliputi:

- 1) Seni rupa, yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak dan sebagainya.
- 2) Seni musik, yang meliputi memainkan alat musik, tangga nada mayor dan minor dan kemampuan olah vokal
- 3) Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan atau tanpa rangsangan bunyi, dan apresiasi terhadap gerak tari.
- 4) Seni drama, yang meliputi keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran.
- 5) Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*), yang meliputi keterampilan personal, sosial, vokal, dan akademik.

Pendapat lain mengenai ruang lingkup mata Pelajaran SBdP juga disampaikan oleh Prihantini, (2020:132) materi yang diajarkan dalam pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di tingkat SD/MI meliputi berbagai hal sebagai berikut: gambar ekspresi, mozaik, karya relief, lagu dan unsur musik, musik ritmik, gerakan anggota tubuh, meniru gerakan, kerajinan dari bahan alam, produk rekayasa, pengolahan makanan, cerita warisan budaya, gambar dekoratif, montase, kolase, karya tiga dimensi, lagu wajib, lagu permainan, lagu daerah, alat musik ritmis dan melodis, gerakan tari berdasarkan tema,

penyajian tari daerah, kerajinan dari bahan alam dan buatan (seperti anyaman, teknik meronce, fungsi pakai, teknik ikat celup, dan asesoris), tanaman sayuran, karya rekayasa sederhana yang bergerak dengan angin dan tali, cerita rakyat, Bahasa daerah, gambar ilustrasi, topeng, patung, lagu anak-anak, lagu daerah, lagu wajib, musik ansambel, gerakan tari berdasarkan tema, penyajian tari berdasarkan tema, kerajinan dari bahan tali temali, bahan keras, batik, dan teknik jahit, apotek hidup dan merawat hewan peliharaan, pengolahan pangan berbahan umbi-umbian dan pengolahan non-pangan dari sampah organik atau anorganik, cerita secara lisan dan tulisan dengan unsur-unsur budaya daerah, Bahasa daerah, serta pameran dan pertunjukan karya seni.

Berdasarkan uraian mengenai ruang lingkup pembelajaran seni budaya dan prakarya di atas, dapat disimpulkan bahwa, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan mata pelajaran yang memiliki memiliki fokus yang luas, melibatkan aspek estetika, kreativitas, pemahaman budaya, dan pengembangan sikap serta perilaku yang positif dalam konteks seni dan kebudayaan. Dalam penelitian ini aspek pengembangan ruang lingkup seni tari yang dikembangkan yaitu penyajian pola lantai tari kreasi daerah Banyumas (Tari Baladewa).

d. Seni Tari di Sekolah Dasar

1) Pengertian Tari

Seni tari adalah adalah salah satu cara untuk mengungkapkan ekspresi diri, mempertunjukkan keindahan dan kekayaan budaya, serta menyampaikan pesan yang tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata.

Menurut Restian (2022: 46) tari adalah ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis dan bermakna yang diwujudkan melalui media gerak tubuh manusia yang ditata dengan prinsip tertentu.

Pendapat lain mengenai seni tari disampaikan oleh Astuti, (2020:6) tari merupakan ekspresi jiwa manusia, yang diungkapkan melalui gerak ritmis yang indah dalam dimensi ruang dan waktu. Tari juga memiliki unsur-unsur tubuh, gerak, irama, ekspresi, dan ruang. Sedangkan unsur tari secara umum yaitu unsur wiraga, wirama, wirasa, dan rupa.

Berdasarkan pengertian tari diatas dapat disimpulkan bahwa tari adalah gerak tubuh yang indah yang memiliki makna tersendiri sebagai bentuk ungkapan ekspresi diri di dalam diri manusia

2) Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar

Pembelajaran seni tari di sekolah dasar penting untuk memperkenalkan dan mengembangkan minat serta apresiasi terhadap seni tari pada anak-anak sejak dini. Menurut (Darmayanti, 2022:8) kegiatan dalam pembelajaran seni tari pada hakikatnya dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, dan menjadi media yang mengekspresikan diri dalam rangka mengembangkan kemampuan intelektual peserta

Pendapat lainnya juga disampaikan oleh disamakan (Restian, 2020:2) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran seni tari pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar pada prinsipnya

bertujuan untuk memberikan kemudahan dan menampung berbagai macam peluang siswa dalam mengembangkan minat serta bakat yang mereka miliki bukan untuk mengeksploitasi atau pun mendoktrin mereka untuk harus bisa menari. Karena pada dasarnya setiap individu siswa memiliki keunggulan tersendiri yang tidak bisa

Menurut (Yeninarsih, 2018:122) Pengajaran tari di sekolah dasar sebagai bentuk kegiatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa komponen, yang satu dengan lainnya saling berkaitan erat dan memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pengajaran tari yang diberikan sangat tergantung kepada peranan beberapa komponen diantaranya, seperti tujuan yang ingin dicapai, peserta didik yang belajar, guru yang mengajar, sarana dan media pembelajaran yang menunjang, materi dan bahan ajar yang diberikan, metode pengajaran yang digunakan, dan cara penilaian pencapaian hasil belajar peserta didik

Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai pembelajaran tari di sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa pengenalan gerak dasar menari di sekolah sangat penting dan bermanfaat. Tanpa adanya pengenalan ini, pengajaran gerak dasar menari kepada siswa akan menjadi tidak teratur dan kurang efektif. Hal ini dapat berdampak pada perubahan sikap atau perilaku siswa di masa depan. Selain itu, tanpa pengenalan materi menari, warisan budaya tari yang kaya di Indonesia tidak akan dikenal, dihargai, dan dicintai oleh siswa di sekolah. Selain itu tujuan

pengajaran seni tari di sekolah dasar untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi rasa keindahan yang dimiliki peserta didik melalui pengalaman dan penghayatan gerak tari, kemampuan mengungkapkan dirinya melalui gerak, kemampuan menilai tari melalui selera intelektual dan selera artistiknya sesuai dengan budaya bangsa sehingga memungkinkan peserta didik mengembangkan kepekaan terhadap dunia sekitarnya, dan dapat meningkatkan dan mengembangkan sendiri pengetahuan dan kemampuannya dalam bidang tari.

3) Fungsi Seni Tari

Menurut Purwatiningsih, (Astuti, 2016:79) berpendapat bahwasanya peran tari pendidikan bagi anak sangat penting karena melalui tari dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan proses pengalaman estetik, serta dapat membantu penyempurnaan kehidupan. Fungsi seni tari untuk pertumbuhan dan perkembangan anak diantaranya:

(1) Seni tari meningkatkan pertumbuhan fisik, mental, dan estetik

Pertumbuhan fisik anak dapat dilihat melalui perkembangan motorik dalam bentuk gerak-gerak bebas yang lahir secara spontanitas dalam aktivitas menari. Kegiatan menari ini memberikan kesempatan fisik anak untuk tumbuh secara sempurna dan secara tidak langsung juga akan melahirkan perkembangan mental anak.

(2) Seni tari memberikan sumbangsih ke arah sadar diri

Melalui kegiatan menari dapat membina potensi anak untuk lebih dikembangkan. Karena dengan cara-cara tertentu misalnya melalui proses eksplorasi gerak, anak dapat mengenali potensi dirinya sendiri dengan baik

(3) Seni tari untuk membina imajinasi kreatif

Imajinasi kreatif itu sangat penting bagi anak, terutama pada tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, dalam proses pendidikan selalu berupaya untuk menumbuhkembangkan imajinasi kreatif baik dari anak. Dalam hal ini, seni tari menjadi penting, karena seni tari selalu memberikan kesempatan berimajinasi kreatif.

(4) Seni tari memberi untuk pemecahan masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Seni tari dapat memberi sumbangan terhadap perkembangan pemecahan masalah, sebagai contoh dalam aktivitas seni drama anak

(5) Seni tari untuk memurnikan cara berpikir, berbuat, dan menilai

Melalui kegiatan seni tari daya pikir dan kreativitas peserta didik dapat dipupuk dan diperkaya melalui proses penjelajahan yang dilakukan secara terus menerus. Misalnya melalui eksplorasi gerak, improvisasi gerak, dan imitasi terhadap sesuatu objek diolah melalui proses kreativitas.

(6) Seni tari untuk perkembangan kepribadian

Usaha mematangkan kepribadian dalam seni tari-drama dapat dilakukan guru dengan cara membantu penyesuaian rasa emosionalnya, membantu menghilangkan perasaan terikat, membantu menghilangkan perasaan takut, membantu menekan kekecewaan, memberikan kepercayaan serta mendorong anak agar selalu berbuat positif dan percaya diri

(7) Seni tari untuk membina perkembangan estetik

Pembinaan estetik memiliki peranan penting dalam dunia kesenian, baik dalam seni pertunjukkan, (tari, music, drama) maupun seni murni, seperti seni rupa sangat dibutuhkan dalam rangka pendewasaan kepribadian anak secara utuh

Pendapat lainnya mengenai fungsi seni tari yaitu menurut Muryanto, (2020: 19-23) yaitu sebagai berikut:

- 1) Tari sebagai sarana upacara, tari turut berperan sebagai salah satu pelengkap atau media di dalamnya
- 2) Tari sebagai sarana hiburan/pergaulan, tarian yang berfungsi sebagai hiburan sebenarnya tidak bertujuan untuk dipertontonkan sebagai seni pertunjukkan, melainkan untuk kepentingan individual.
- 3) Tari sebagai sarana pertunjukkan, sebagai seni pertunjukkan tari lebih menitikberatkan pada segi artistiknya, konsepsional yang mantap dan cermat serta mengandung ide dan interpretasi yang kuat.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai fungsi seni tari di atas dapat disimpulkan bahwa tari memiliki peranan yang cukup penting dalam kehidupan, tari juga berfungsi untuk pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

e. Pola Lantai Tari

Pola lantai adalah bentuk posisi atau formasi dalam seni tari. Menurut (Astuti, 2016: 124) Pola lantai tari atau desain lantai adalah garis-garis yang dilalui oleh penari di atas lantai dengan membuat suatu formasi baik yang dilakukan secara tunggal atau berkelompok. Pola lantai dibuat untuk memperindah pertunjukan karya tari. Oleh karena itu dalam pembuatan pola lantai harus memperhatikan beberapa hal, antara lain bentuk pola lantai, maksud atau makna pola lantai, jumlah penari, ruangan atau tempat pertunjukan, dan gerak tari. Penampilan gerak tari tidak terlepas dari desain garis dan desain pola lantai. Pola lantai digunakan untuk memberikan daya tarik bagi penampilan tari di atas panggung.

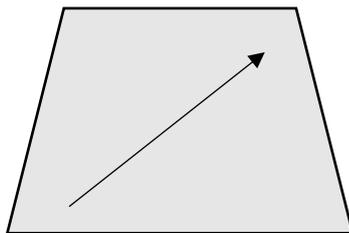
Pendapat lain mengenai pola lantai tari juga disampaikan oleh Yeningsih, (2020: 41) bahwasanya desain atau pola lantai tidak hanya dapat dibuat dengan garis-garis tubuh dan tangan serta kaki penari, tetapi dapat juga diamati dari jejak atau garis imajiner yang dilalui oleh formasi penari kelompok. Baik desain gerak tubuh dapat maupun garis-garis pola lantai dapat dibuat dalam berbagai macam arah: kedepan, kebelakang, kesamping, keatas, diagonal atau menyudut dan sebagainya.

Berdasarkan uraian mengenai pengertian pola lantai diatas dapat disimpulkan bahwa pola lantai memiliki peranan yang penting dalam sebuah pertunjukkan tari, pola lantai dapat dilihat dari gerak dan langkah penari saat menari membentuk sebuah formasi tari.

f. Jenis Pola Lantai Tari

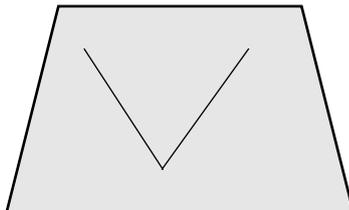
Secara garis besar ada dua macam pola garis dasar lantai ialah garis lurus dan garis lengkung. Menurut (Yeniningsih, 2018:42-45) garis lurus mempunyai kesan kuat dan kokoh serta jelas, sedangkan garis lengkung mempunyai kesan lemah tetapi juga menarik samar-samar. Berikut contoh dari pola lantai garis lurus, yaitu:

- (1) Diagonal, yaitu garis yang melintang dari sudut kiri bawah ke sudut kanan atas atau sebaliknya



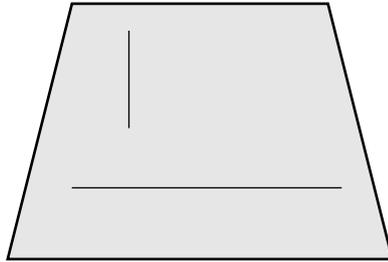
Gambar 2.1 Pola Lantai Garis Diagonal

- (2) Bentuk garis V atau sebaliknya



Gambar 1.2 Pola Lantai Bentuk V

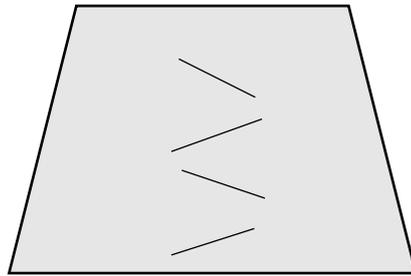
- (3) Bentuk garis yang membujur dan melintang. Membujur dari area pentas sebelah kanan ke area pentas sebelah kiri melintang dari arah belakang (*up stage*) ke area pentas depan (*down stage*)



Gambar 2.3 Pola Lantai Bentuk Garis Membujur Melintang

- (4) Bentuk garis zig-zag

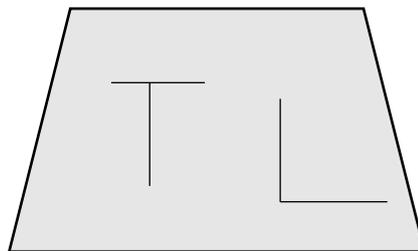
Bentuk Zigzag dapat berupa arah horizontal maupun arah vertikal



Gambar 2.4 Pola Lantai Garis Zig-Zag

- (5) Bentuk garis dengan huruf T dan L, atau sebaliknya

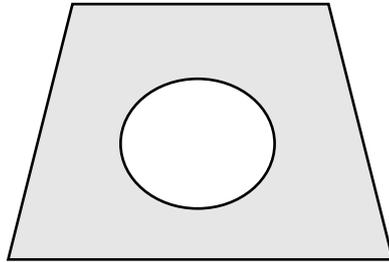
Pola ini biasa dilakukan oleh penari dengan jumlah yang cukup banyak



Gambar 2.5 Pola Lantai Bentuk T dan L

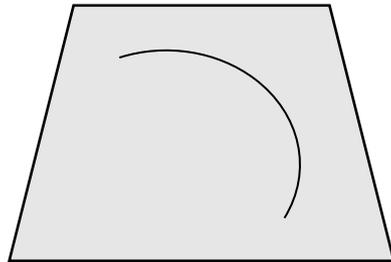
Garis lengkung pada pola lantai dapat dibentuk ke dalam beberapa macam desain diantaranya:

(1) Bentuk lingkaran



Gambar 2.6 Pola Lantai Bentuk Lingkaran

(2) Bentuk setengah lingkaran



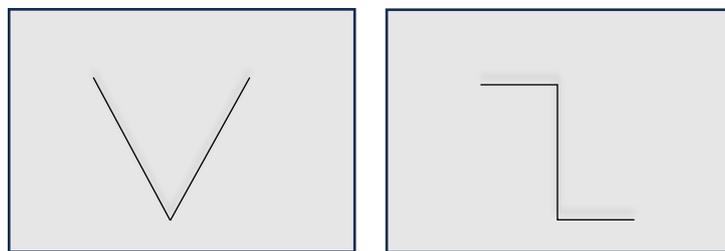
Gambar 2.7 Pola Lantai Bentuk setengah lingkaran

Garis pola lantai memiliki fleksibilitas untuk dibentuk dalam berbagai bentuk seperti segitiga, segiempat, huruf V, huruf L (garis lurus), lingkaran, angka 8, berkelok-kelok seperti ular (garis lengkung), atau kombinasi antara garis-garis lurus yang melengkung. Selain itu, pola lantai juga dapat memiliki simetri atau asimetri, tergantung pada suasana cerita dan kesan yang ingin dihasilkan.

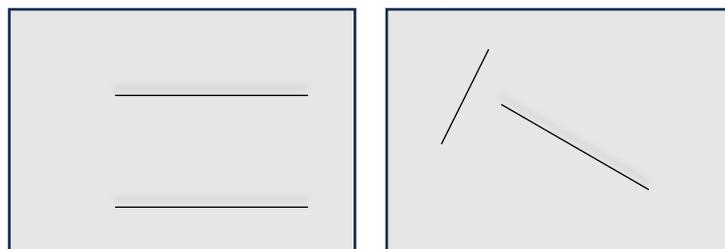
Menurut Astuti (2020: 123), pendapatnya tentang desain lantai atau *floor design* adalah bahwa itu merupakan pola garis yang ditampilkan oleh

penari di atas lantai. Pada dasarnya, desain lantai terbentuk melalui penggunaan garis lurus dan lengkung yang menghasilkan berbagai bentuk desain. Penari mengembangkan konsep ruang panggung yang terhubung secara geografis dengan garis, ruang gerak, dan posisi penari saat diam, seperti garis-garis sudut, diagonal, lengkung, zig-zag, lurus, dan bahkan lingkaran.. Pergantian lokasi gerakan dilakukan dengan jelas, yang melibatkan gerakan tangan, kaki, tubuh, dan kepala.

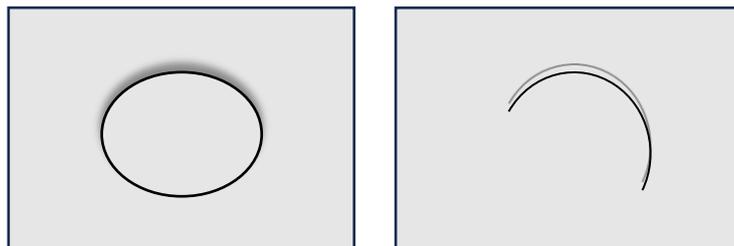
Berikut pola lantai yang dapat dibuat menurut Astuti, (2020:124):



Gambar 2.8 Pola V dan Zigzag



Gambar 2.9 Pola Lantai Simetris dan Asimetris



Gambar 2.10 Pola Lingkaran

Berdasarkan beberapa uraian di atas mengenai pola lantai tari dapat disimpulkan bahwa, pola lantai tari adalah sebuah pola yang sengaja dibentuk oleh penari yang digunakan sebagai bentuk perpindahan tarian melalui gerakan tari, baik gerak tangan, kaki, atau kepala, secara garis besar pola lantai dibagi ke dalam dua jenis garis yaitu garis lurus dan garis lengkung yang kemudian dikembangkan atau di kreasikan sehingga menghasilkan berbagai macam pola baru.

4. Aplikasi *Flipbook*

a. Pengertian Flipbook sebagai aplikasi book creator

Flipbook adalah buku digital yang di dalamnya bisa memuat gambar, video, audio, animasi bergerak dalam satu tampilan saja. Menurut Saraswati, (2017: 3) *Flipbook* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual. *Flipbook* dapat disajikan ke dalam format elektronik yang didalamnya mampu menampilkan simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, navigasi yang membuat pengguna lebih tertarik untuk mempelajarinya. Harapan dari emodul menggunakan *flipbook* yang menarik, akan menimbulkan kesan positif dari pembelajaran sehingga komunikasi dalam proses pembelajaran akan berhasil.

Pendapat lain mengenai flipbook disampaikan oleh Purnomo, (2019:6) bahwa berbeda dengan media pendidikan yang bersifat cetak semacam buku fisik yang mudah basah, rusak serta lenyap, media *flipbook* ini terlindungi dari permasalahan tersebut. Penyimpanan media *flipbook*

bisa dilakukan di laptop ataupun internet guna meminimalisir kehilangan data. Dibanding dengan buku cetak, media flipbook bisa disebarluaskan secara mudah kilat, dengan anggaran murah. Penyebaran media *flipbook* dapat melalui media web, kelas maya, email, serta jejaring sosial.

Pendapat lainnya menurut Yulisetiani, (2022:81), *flipbook* adalah sebuah aplikasi yang digunakan dalam media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran yang biasanya terfokus pada teks, dengan kemampuan untuk mengubahnya menjadi animasi gerak, video, dan audio. Hal ini membuat pengalaman pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. *Flipbook* dapat dirancang menggunakan *flipbook maker* seperti *kvisoft flipbook*, *anyflip*, *hayzine flippingbook*, dan berbagai aplikasi *flipbook maker* lainnya. *Flipbook maker* merupakan jenis perangkat lunak profesional yang mengubah file PDF menjadi bentuk buku digital, dengan kemampuan untuk mengedit halaman dan menyisipkan *video*, angka, *audio*, *hyperlink*, *host*, dan objek multimedia. Hasil akhir dari *flipbook* dapat berupa format HTML, EXE, ZIP, atau tautan/*link*.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas mengenai aplikasi *flipbook maker* maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *flipbook* dapat digunakan untuk mengubah sebuah file menjadi buku elektronik dengan ditambahkan beberapa fungsi atau alat multimedia di dalamnya sehingga mampu menarik minat, perhatian peserta didik untuk belajar. dalam penelitian ini

pengembangan produk emodul menggunakan *Hayzine FlippingBook* yang secara otomatis tersambung dengan *Canva*.

b. *Canva* sebagai Media Desain Konten Bahan Ajar

Canva menjadi Salah satu aplikasi yang sangat populer dan memiliki fitur lengkap untuk merancang konten bahan ajar digital. Menurut Yulisetiani, (2022: 76) *Canva* adalah aplikasi berbasis web yang dapat diakses melalui <https://www.canva.com/> tanpa perlu mengunduh aplikasi ke komputer. Hasil akhir dari *Canva* dapat berupa file JPG, PDF, PowerPoint, dan bahkan video. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur desain grafis yang komprehensif untuk membuat bahan ajar digital. Dalam *Canva*, pengguna dapat menemukan berbagai fitur desain, termasuk *whiteboard*, presentasi, media sosial, video, cetakan produk, situs web, dokumen A4, infografis, sampul buku, lembar kerja, strip komik, dan masih banyak lagi.

Beberapa kelebihan dari aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital diantaranya menurut Negara, dkk (2021: 72) yaitu:

- 1) Memiliki ribuan template
- 2) Tidak perlu diinstal di komputer
- 3) Menghemat pemakaian ruang penyimpanan
- 4) Bisa digunakan melalui *smartphone*
- 5) Aplikasi tidak berbayar, namun jika ingin lebih banyak *template* maka perlu di *upgrade* ke *canva pro* yang tentunya berbayar

Penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembuatan e-Modul ini akan lebih memudahkan peneliti untuk mengembangkan bahan ajar berbasis digital dengan dilengkapi fitur lainnya dari *Canva* yang sudah tersedia.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Flipbook*

Flipbook memiliki kelebihan dan kekurangan di dalamnya seperti bahan ajar lainnya. Menurut Rahmawati, (2018: 2) *Flipbook* mempunyai beberapa kelebihan di antara lain ialah dapat menyajikan modul pendidikan dalam wujud perkata, kalimat, foto, dan animasi bisa dilengkapi dengan visualisasi yang lebih hidup sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah serta biayanya murah, gampang dibawa kemana- mana, dan bisa tingkatkan kegiatan belajar peserta didik.

Beberapa kekurangan dari penggunaan *flipbook* diantaranya: Keterbatasan Interaksi: e-Modul berbasis *flipbook* barangkali mempunyai keterbatasan dalam perihal interaksi siswa dengan modul pembelajaran. Ketergantungan pada Koneksi Internet, bila e-Modul berbasis *flipbook* di informasikan lewat *platform* digital yang membutuhkan koneksi internet, siswa bisa hadapi hambatan akses dikala koneksi internet tidak normal ataupun tidak ada.

Pendapat lain mengenai penggunaan *flipbook* juga disampaikan oleh Hayati, (2015:11) penggunaan *flipbook* sebagai bahan ajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media edukasi *flipbook* akan mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi pendidikan kepada siswa selama proses pembelajaran. Siswa tidak akan merasa

terbebani dan akan mudah mendapatkan materi pendidikan berkat materi yang disajikan secara kreatif oleh guru. Setiap siswa memahami materi pelajaran, maka hasil belajarnya akan meningkat.

Pendapat lainnya juga disampaikan oleh Mulyadi, (2016:5) media pembelajaran *flipbook* dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh pengajar yang bertanggung jawab untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, pembelajaran melalui *flipbook* dapat juga meningkatkan kinerja pembelajar.

Aplikasi *flipbook* sekarang ini banyak sekali yang bisa dicoba, salah satunya yaitu aplikasi *Hayzine Flippingbook*. Menurut Humairah, (2022: 3) *Hayzine Flippingbook* adalah salah satu aplikasi gratis yang dapat digunakan dengan mudah untuk membuat e-modul. Secara umum, alat multimedia ini dapat mengunggah file seperti PDF, gambar, video, dan animasi untuk membuat *flipbook* yang lebih interaktif. *Hayzine Flipbooks* adalah aplikasi online yang tidak perlu diunduh ke komputer atau laptop. Ini dirancang untuk mengonversi file PDF ke bentuk digital atau jenis publikasi elektronik lainnya. Penggunaan aplikasi ini membuat media yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi; selain teks dan gambar, video dan audio juga dapat disertakan dalam proses pembuatan media, sehingga membuat proses pembelajaran lebih memotivasi siswa untuk belajar mandiri di rumah maupun di sekolah.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran. Menurut (Susanto, 2013:4) Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri seseorang dalam berpikir, merasa, ataupun bertindak.

Pendapat lain mengenai hasil belajar disampaikan oleh Menurut Hamalik (Haryanto, 2022:27), hasil belajar mengacu pada perubahan yang terjadi pada tingkah laku atau sifat individu yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini dapat diinterpretasikan sebagai peningkatan dan pengembangan yang lebih baik daripada sebelumnya, di mana individu yang sebelumnya tidak memiliki pengetahuan tentang suatu hal akan menjadi memiliki pengetahuan setelah proses belajar.

Pendapat lainnya mengenai hasil belajar juga disampaikan oleh Menurut Suprijono (Kulsum, 2022:9), hasil belajar mencakup berbagai pola perilaku, nilai-nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan, yang terdiri dari: (1) informasi verbal, yang melibatkan kemampuan untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan, (2) keterampilan intelektual, yang melibatkan kemampuan untuk menyajikan konsep dan simbol atau melakukan aktivitas kognitif, (3)

strategi kognitif, yang melibatkan kemampuan untuk mengarahkan dan mengatur aktivitas kognitif sendiri, (4) keterampilan motorik, yang melibatkan kemampuan untuk melakukan serangkaian gerakan fisik, dan (5) sikap, yang melibatkan kemampuan untuk menginternalisasi dan mengeksternalisasi nilai-nilai.

Berdasarkan penjelasan di atas hasil belajar mencakup perubahan dalam tingkah laku, pengetahuan, sikap, apresiasi, dan keterampilan individu setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diamati dan diukur dalam bentuk informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Peningkatan hasil belajar menunjukkan adanya perkembangan yang lebih baik pada peserta didik, di mana mereka memperoleh pengetahuan baru, menguasai keterampilan, dan menginternalisasi nilai-nilai yang relevan. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi indikator keberhasilan pembelajaran dan penting untuk dievaluasi guna memastikan bahwa peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Menurut Susanto, (2013: 6) jenis-jenis hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap peserta didik (aspek afektif).

(1) Pemahaman Konsep (Kognitif)

Untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk. Melalui produk dapat

diketahui apakah dan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Evaluasi produk ini dapat dilaksanakan dengan cara mengerjakan tes, baik secara lisan maupun tertulis.

(2) Keterampilan Proses (Psikomotor)

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri peserta didik. dalam melatih keterampilan proses secara bersamaan dapat mengembangkan kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan disiplin.

(3) Sikap (Afektif)

Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap lingkungan sekitarnya, sikap pula merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Jenis hasil belajar dapat diidentifikasi menjadi dua jenis, yaitu ranah kognitif dan ranah afektif Ranah kognitif yaitu:

Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku yaitu:

- Pengetahuan. Mencapai kemampuan untuk mengingat tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan, pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, dan prinsip
- Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari
- Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru

- Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik
- Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru
- Evaluasi, mencakup kemampuan dalam membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu

Ranah afektif terdiri dari lima perilaku yaitu sebagai berikut:

- Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut
- Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan, memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan
- Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap
- Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup
- Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi

Pendapat lain yaitu dari Zurqarnain, (2021: 14) menyebutkan jenis-jenis hasil belajar diantaranya:

- 1) Kognitif. Hasil belajar kognitif mengacu pada hasil belajar yang berkenaan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran peserta didik. menurut Bloom, domain kognitif ini memiliki enam

tingkatan yaitu, yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi

- 2) Analisis. Hasil belajar analisis adalah kemampuan untuk memecahkan, menguraikan, suatu integritas atau kesatuan yang utuh menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Hasil belajar analisis ditunjukkan dengan kemampuan menjabarkan atau menguraikan atau merinci suatu materi atau keadaan, misalnya analisis elemen, analisis hubungan, analisis prinsip yang terorganisasi.
- 3) Sintesis. Hasil belajar sintesis adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan untuk menyatukan beberapa jenis informasi yang terpisah-pisah menjadi satu bentuk komunikasi yang baru dan jelas dari sebelumnya. Hasil belajar sintesis dikelompokkan ke dalam dua tingkatan, yaitu kemampuan melahirkan suatu komunikasi yang baik, kemampuan membuat rancangan
- 4) Penilaian. Hasil belajar penilaian atau evaluasi adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan pertimbangan yang dimiliki atau kriteria yang digunakan.
- 5) Afektif. Hasil belajar afektif mengacu kepada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Ada lima tingkatan hasil belajar afektif yaitu menerima, menanggapi, menghargai, mengatur diri, menjadikan pola hidup
- 6) Psikomotorik. Hasil belajar psikomotorik mengacu pada kemampuan bertindak. Hasil belajar psikomotorik terdiri atas lima tingkatan yaitu

persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, bertindak secara mekanis, gerakan kompleks

Berdasarkan penjelasan di atas, hasil belajar mengacu pada kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Kemampuan ini meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Evaluasi digunakan sebagai sarana untuk memperoleh data mengenai tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah hasil belajar kognitif dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif, digunakan tes sebagai instrumen evaluasi.

c. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di dalam kelas, tentu tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Astawa, 2020:56-61) terdapat faktor internal dan juga eksternal dalam hasil belajar. faktor internal adalah faktor yang berada dalam diri peserta didik itu sendiri, misalnya kondisi jasmani dan rohani/psikologis peserta didik. faktor internal yang dapat memengaruhi belajar peserta didik diantaranya:

(1) Faktor fisik.

Perkembangan fisik pada peserta didik perlu dipelajari dan dipahami oleh guru agar hasil belajar yang diperoleh maksimal. Faktor fisik ini

meliputi faktor Kesehatan peserta didik sebab Kesehatan akan berpengaruh terhadap belajarnya.

(2) Faktor psikologis

Aspek psikologis yang dapat memengaruhi kuantitas serta kualitas belajar peserta didik diantaranya, intelegensia, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, serta kesiapan dari dalam diri peserta didik.

Minat belajar menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Wahyuni, 2019:5). Minat sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, jika minat sudah tumbuh dalam diri peserta didik, maka peserta didik akan berpartisipasi aktif dan sangat baik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Minat belajar merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Karena tanpa adanya minat belajar dari siswa, maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara maksimal. Minat belajar juga sebagai modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya minat belajar, maka muncul motivasi dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan efektif sehingga tercapai hasil pembelajaran yang baik (Satri, 2016:3)

Minat belajar dapat diukur dengan menggunakan empat indikator seperti yang dijelaskan oleh Slameto (Sobandi, 2016:4) yaitu kesiapan belajar, perhatian saat belajar, motivasi belajar, dan pemahaman. Jika seseorang mengungkapkan minatnya pada suatu program studi tertentu,

mereka dikatakan memiliki ketertarikan yang nyata terhadap program studi tersebut. Ia akan terus mempelajari dan memahami semua konsep yang berkaitan dengan mata pelajaran yang sedang dipelajarinya; dia akan terlibat dalam kegiatan kelas dengan antusias dan tanpa keraguan dalam pikirannya sendiri. Perhatian adalah sikap seseorang terhadap sesuatu, baik itu keadaan, seseorang, atau sesuatu yang lain seluruhnya dengan membandingkannya dengan sesuatu yang lain. Oleh karena itu, jika perhatian siswa terpusat pada apa yang dipelajarinya, maka siswa akan memperhatikan saat belajar.

Berdasarkan uraian di atas mengenai pengertian minat belajar dapat disimpulkan bahwa minat diartikan sebagai kecenderungan atau ketertarikan individu terhadap suatu aktivitas pembelajaran atau pengetahuan tertentu. Hal ini melibatkan motivasi internal yang mendorong individu untuk mengembangkan pemahaman mereka terhadap suatu subjek, mencari informasi baru, dan terlibat secara aktif dalam aktivitas belajar. Minat belajar mencakup antusiasme, perhatian, dan kepuasan yang dirasakan individu dalam upaya memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Minat belajar dapat berbeda antara individu satu dengan yang lainnya, tergantung pada minat pribadi, pengalaman sebelumnya, tujuan belajar, dan lingkungan belajar yang mendukung.

Manfaat minat menurut Sardiman, (2019:11) minat memiliki berbagai fungsi penting. Pertama, minat berfungsi sebagai pendorong atau motivasi yang melepaskan energi dan mendorong seseorang untuk

bertindak. Kedua, minat juga menentukan arah tindakan, yaitu mengarahkan individu pada tujuan yang ingin dicapai. Ketiga, minat berperan dalam memilih tindakan yang sesuai guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Pendapat lain mengenai fungsi minat meliputi beberapa hal seperti yang dijelaskan oleh Gie (Andi, 2019:12). Pertama, minat memunculkan perhatian secara spontan terhadap materi pelajaran. Kedua, minat memudahkan tercapainya konsentrasi dalam belajar. Ketiga, minat membantu dalam mencegah gangguan perhatian dari faktor eksternal. Keempat, minat membantu menguatkan pemahaman dan melekatnya materi pelajaran dalam ingatan siswa. Terakhir, minat juga berperan dalam mengurangi kebosanan yang mungkin muncul selama proses belajar.

Berdasarkan penjelasan mengenai beberapa fungsi minat yang sudah di jelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa, minat memiliki fungsi penting dalam memotivasi, mengarahkan, memilih, dan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Dalam konteks studi, minat berperan dalam memunculkan perhatian, memudahkan konsentrasi, mencegah gangguan perhatian, memperkuat pemahaman, dan mengurangi kebosanan belajar.

Proses belajar akan berjalan lancar jika di sertai dengan minat. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Nursyaidah, (2021: 37) indikator minat belajar yang dapat di ukur melalui:

(1) Kesukaan

Apa yang paling disukai biasanya akan dengan mudah untuk diingat, hal ini sama juga dengan peserta didik yang berminat pada suatu mata pelajaran tertentu akan menyukai pelajaran tersebut. Kesukaan ini akan nampak jelas dari kegairahan dan inisiatifnya dalam mengikuti pelajaran tersebut. Biasanya hal ini ditunjukkan siswa dengan selalu bersemangat serta bergembira ketika pembelajaran.

(2) Ketertarikan

Ketertarikan ini terlihat pada beberapa peserta didik yang merespon dan memberikan reaksi terhadap apa yang disampaikan guru pada saat proses belajar mengajar di kelas. Tanggapan yang diberikan ini menunjukkan apa yang disampaikan guru tersebut menarik perhatiannya, sehingga timbulah rasa keingin tahuan yang besar.

(3) Perhatian

Semua peserta didik yang mempunyai minat terhadap pelajaran tertentu akan cenderung untuk memberikan perhatian yang besar. Melalui perhatiannya yang besar ini, seorang peserta didik akan mudah memahami inti dari pembelajaran tertentu.

(4) Keterlibatan

Keterlibatan ini misalnya dijumpai pada keuletan dan kerja keras yang tampak dimiliki dari diri peserta didik yang menunjukkan

bahwa peserta didik belajar lebih giat, berusaha menemukan hal-hal yang baru berkaitan dengan pelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki keinginan dan keterlibatan untuk melakukan dan mengerjakan suatu tugas yang diberikan gurunya.

Pendapat lainnya mengenai indikator minat juga dijelaskan oleh Slameto (Haryani, 2023: 12) yaitu:

- 1) Perhatian peserta didik, individu yang memiliki minat pada suatu objek akan memiliki perhatian yang terfokus pada objek tersebut
- 2) Perasaan senang, perasaan senang ini mencerminkan kegembiraan dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- 3) Konsentrasi, peserta didik yang memiliki minat belajar akan mampu menjaga konsentrasi selama pembelajaran
- 4) Kesadaran peserta didik dalam mengikuti pelajaran, waktu dan tanggung jawab pada tugas yang diberikan
- 5) Kemauan, peserta didik yang memiliki minat belajar akan memiliki motivasi dan keinginan yang instrinsik untuk mempelajari suatu materi pelajaran, tanpa adanya paksaan dari pihak lain

Berdasarkan penjelasan mengenai indikator minat belajar di atas dapat disimpulkan bahwasanya indikator-indikator minat tersebut mencakup perhatian yang terfokus, perasaan senang dan tertarik, konsentrasi yang baik, kesadaran terhadap tugas dan waktu, serta

kemauan yang intrinsik dalam mempelajari materi pelajaran. Indikator-indikator ini membantu dalam memahami tingkat minat belajar siswa terhadap suatu subjek atau kegiatan pembelajaran.

d. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Terdapat berbagai macam perubahan yang dapat terjadi pada seseorang, baik dalam hal sifat maupun jenisnya. Menurut Slameto (Suhono, 2022: 24) tidak semua perubahan yang terjadi pada diri seseorang dapat dianggap sebagai perubahan dalam konteks belajar. Perubahan dalam tingkah laku seseorang sebagai hasil belajar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Perubahan tersebut terjadi secara sadar: Artinya, perubahan dalam hasil belajar tidak terjadi secara tidak disengaja atau tanpa kesadaran. Peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki kesadaran akan perubahan yang ingin dicapai
- 2) Perubahan dalam konteks belajar bersifat kontinu dan fungsional: Perubahan dalam hasil belajar tidak bersifat sekali-kali saja, tetapi berlangsung secara berkelanjutan. Selain itu, perubahan tersebut memiliki hubungan yang erat dengan fungsi belajar, yaitu untuk memperoleh pemahaman, keterampilan, dan pengetahuan yang relevan.
- 3) Perubahan dalam belajar cenderung bersifat positif dan aktif: Hasil belajar cenderung membawa perubahan yang positif dalam tingkah laku peserta didik. Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, termotivasi untuk mencapai tujuan, dan menunjukkan partisipasi yang aktif dalam kegiatan belajar.

- 4) Perubahan tersebut bukanlah perubahan yang bersifat sementara: Perubahan dalam hasil belajar bukan hanya sesaat atau sementara. Peserta didik memperoleh pemahaman, keterampilan, atau pengetahuan baru yang dapat dipertahankan dan diterapkan dalam berbagai situasi dan konteks.
- 5) Perubahan dalam belajar memiliki tujuan atau arah yang jelas: Hasil belajar memiliki tujuan yang spesifik dan terarah. Peserta didik memiliki pemahaman tentang apa yang ingin dicapai dalam pembelajaran dan bergerak menuju pencapaian tujuan tersebut.
- 6) Perubahan tersebut mencakup semua aspek tingkah laku yang terlibat: Perubahan dalam hasil belajar melibatkan berbagai aspek tingkah laku peserta didik, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini berarti perubahan tidak hanya terbatas pada pengetahuan, tetapi juga melibatkan perubahan dalam sikap, nilai, keterampilan, dan kemampuan praktis lainnya.

Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar, terdapat beberapa ciri yang perlu diperhatikan oleh guru. Salah satu indikator perubahan yang dapat diamati adalah perubahan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan atau pemahaman. Peserta didik yang telah mengalami proses belajar akan menunjukkan beberapa ciri, antara lain perubahan yang disadari, perubahan yang permanen, perubahan yang bersifat positif dan aktif, serta perubahan yang memiliki tujuan atau arah yang jelas. Guru perlu memperhatikan indikator-indikator ini saat melakukan penilaian hasil belajar, untuk melihat apakah terjadi perubahan

yang diharapkan dalam tingkah laku peserta didik setelah mereka mengikuti kegiatan belajar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Ulfah Novianti (2020) berjudul "Pengembangan Modul Elektronik berbasis kearifan Lokal Tari Nek Pung menggunakan Aplikasi 3D *Pageflip Professional* kelas IV Sekolah Dasar pada Tema 1" menunjukkan bahwa pengembangan modul dengan model ADDIE dan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas V sekolah dasar, khususnya pada tema 1. Meskipun ada persamaan dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu pengembangan modul elektronik, namun terdapat perbedaan dalam aplikasi pengembangan media, model pengembangan media, dan fokus penelitian.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Syakir Ramdani (2020) berjudul "Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII di MTS Terpadu Mardhatillah Tahun Pelajaran 2020/2021" menunjukkan bahwa E-Modul pada mata pelajaran seni budaya valid dengan kualitas sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun ada persamaan dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu pengembangan modul elektronik, Hasil dari penelitian tersebut adalah dilihat dari presentasi kelayakan media dan materi 90% dan menurut validator media pembelajaran ini layak digunakan atau diujicobakan dengan

revisi sesuai saran. Kesamaa yang sesuai dengan penelitian ini adalah pengembangan e-Modul, namun terdapat perbedaan dalam aplikasi pengembangan media, model pengembangan media, dan fokus penelitian.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ririn Violadani (2021) yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Tema 6 Subtema 2 di Kelas V SD Muhammadiyah 6 Pekanbaru” menunjukkan bahwa e-modul berbasis metode inkuiri layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan memenuhi kriteria sangat baik rata-rata skor 93,4% desain media, 91,2% ahli materi, 88,5% ahli Bahasa, serta kategori sangat layak dari respon pendidik 90,5% dengan kategori sangat menarik, serta uji coba produk mendapat 92,5%. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terletak pada pengembangan media pembelajaran yaitu pengembangan modul elektronik. Adapun perbedaan terletak pada aplikasi pengembangan media, model pengembangan media, dan fokus penelitian.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Ririn Nopiani, dkk (2021) yang berjudul “E-Modul Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-Citaku” menunjukkan bahwa e-modul interaktif pada pembelajaran tematik 6 valid dengan kualifikasi sangat baik sehingga dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terletak pada pengembangan media pembelajaran yaitu pengembangan modul elektronik. Adapun perbedaan terletak pada model pengembangan media, dan fokus penelitian.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Farhan Maulana Dharsono, dkk (2022) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Flip PDF Berbasis Etnomatematika Pada Tari Badaya Wirahmasari Rancaekek” menunjukkan bahwa bahan ajar menggunakan flip PDF berbasis etnomatematika tari Badaya Wirahmasari Rancaekek pada materi sudut dan jenis-jenis sudut yang layak dan praktis digunakan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terletak pada pengembangan media pembelajaran yaitu pengembangan bahan ajar elektronik. Adapun perbedaan terletak pada materi yang dikembangkan. Penelitian Farhan Maulana Dharsono, dkk mengembangkan materi jenis sudut berbasis etnomatematika tari. Sedangkan penelitian ini fokus pengembangan materi pada pola lantai tari kreasi daerah di kelas V sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) adalah salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar yang memberikan pengalaman estetik kepada peserta didik melalui kegiatan berekspresi, berkreasi, dan berapresiasi. Mengajar materi seni budaya dan prakarya bukanlah tugas yang mudah bagi para guru, karena mereka dihadapkan pada berbagai tantangan dalam menyampaikan materi SBdP. Terutama karena muatan seni budaya dan prakarya erat kaitannya dengan kegiatan seni yang melibatkan praktik. Tantangan ini merupakan upaya untuk merangsang kemampuan siswa.

Guru seringkali menghadapi tantangan dan hambatan dalam menyampaikan materi ini, terutama dalam mengajar muatan seni budaya dan

prakarya materi seni tari kreasi daerah. Hambatan guru dalam mengajar muatan SBdP di SD Negeri 3 Dermaji masih belum optimal, seperti yang terlihat dari banyaknya tantangan yang dihadapi oleh guru saat mengajar materi SBdP. Beberapa tantangan dan kesulitan yang sering dihadapi oleh guru kelas V di sekolah tersebut adalah masalah materi. Materi yang terdapat dalam buku pelajaran terbatas dan hanya memberikan gambaran umum, sehingga guru perlu mencari sumber materi tambahan dari referensi lain. Selain itu, guru juga menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi karena mereka perlu belajar sendiri tentang materi tersebut, karena tidak memiliki dasar pengetahuan dan keterampilan dalam seni. Akibatnya, guru harus memulai pembelajaran dari dasar dan sering menghadapi kesulitan saat melakukan praktik, terutama dalam keterampilan seni tari kreasi daerah.

Guru juga menghadapi tantangan terkait media saat mengajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Selain itu, saat pelaksanaan praktik, guru juga membutuhkan media yang sesuai. Di beberapa sekolah, seringkali guru menghadapi kesulitan dalam mencari media yang diperlukan untuk praktik. Oleh karena itu, guru seringkali harus membawa media dari rumah mereka sendiri, dan hal yang sama juga berlaku bagi siswa yang perlu membawa beberapa barang dari rumah agar praktik dapat berjalan lancar.

Penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat dapat mengakibatkan kekurangan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, yang pada gilirannya berdampak pada rendahnya prestasi belajar mereka. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai agar

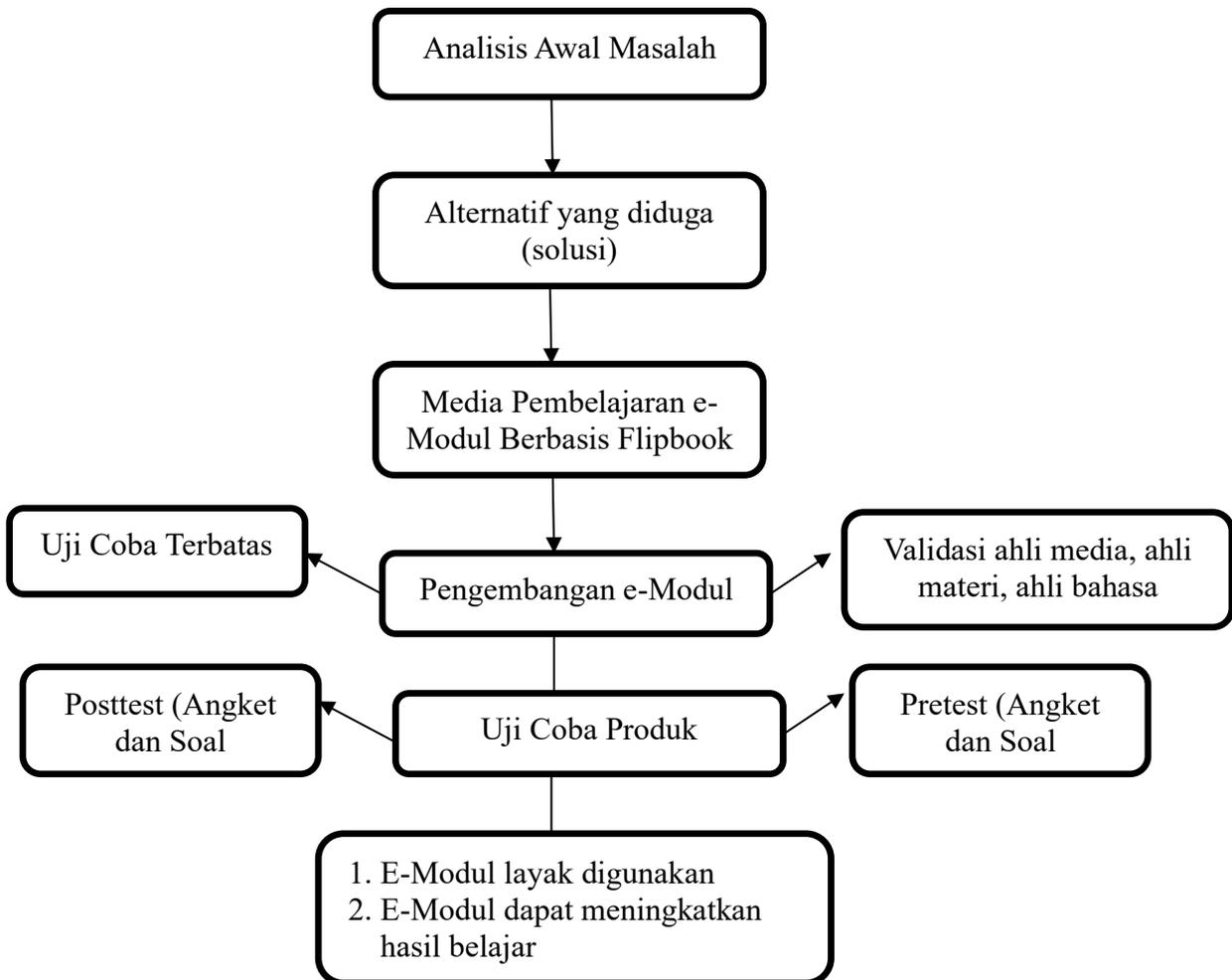
dapat menarik minat peserta didik dalam proses belajar, sehingga mencapai hasil belajar yang optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media e-modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook* di kelas V dengan fokus pada pengembangan materi tentang pola lantai tari kreasi daerah, yang terdapat dalam tema 9 Subtema 2. Pengembangan e-Modul ini bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi seni tari kepada peserta didik. Selain itu, e-modul ini juga diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik karena menggunakan teknologi *flipbook* dan menyajikan gambar dengan kualitas yang lebih jernih serta dalam laman e-Modul bisa tersaji video yang bisa langsung di putar tanpa berpindah ke halaman lain. E-modul ini juga dilengkapi dengan video dan audio untuk menarik minat belajar peserta didik.

Pengembangan media selesai kemudian divalidasi oleh para ahli dan dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, peneliti akan melakukan *pretest* untuk mengetahui minat serta hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran. Setelah itu, peserta didik akan diberikan perlakuan, yaitu penggunaan e-modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook*. Setelah mendapat perlakuan, peneliti memberikan *posttest* berupa angket minat belajar untuk mengetahui aspek keterampilan atau psikomotorik dan aspek afektif peserta didik dan soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar (aspek kognitif) kepada peserta didik untuk mengamati perubahan hasil belajar setelah menggunakan media tersebut. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dibandingkan untuk melihat apakah terdapat peningkatan hasil

belajar setelah penerapan media e-modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook* di SD Negeri 3 Dermaji.

Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.11 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi kajian teoritis dan kajian penelitian yang relevan di atas, selanjutnya disusun hipotesis. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan Media E-Modul Pembelajaran SBdP Berbasis *Flipbook* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Dermaji
2. Ha : Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan e-Modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook*
H0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan e-Modul pembelajaran SBdP berbasis *flipbook*