BAB II TINJAUANPUSTAKA

# HakikatBahan Ajar

* + 1. **PengertianBahanAjar**

MenurutPannen(2020)mengemukakanbahwabahanajaradalahsuatu bahanataumateripelajaranyangdisusunsecarasistematisyangdigunakan gurudansiswadalamprosespembelajaran.Misalnyayaitubukupelajaran, bahanajaraudio,bahanajarinteraktif,dansebagainya.MenurutMagdalena (2020), mengemukakan bahan ajar adalah sekumpulan materi ajar yang disusun secara sistematis yang mepresentasikan konsep dan dan mengarahkanpesertadidikuntukmencapaikompetensitertentu.Sedangkan menurut Fauzi (2017) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah segala bahan baik informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh darikompetensi yang akan dikuasai peserta didikdandigunakandalamprosespembelajarandengantujuanperencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan tersebut berupa materi pelajaranyangdigunakangurudanpesertadidikdalamprosespembelajaran bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis,melalui bahan ajar peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi secara sistematis dan runtut.

Kesimpulan dari beberapa ahli diatas bahwa bahan ajar adalah bahanatausumberpembelajaranyangdidesainsecaramenarikagarpeserta didiktertarik membacaataumemahamibahanajartersebut. Dalamhalini, bahwaperanseoranggurudalammerancangbahanajarsangatmenentukan

11

keberhasilan proses belajar mengajar dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

# KarakteristikBahanAjar

KarakteristikbahanajardikemukakanolehTarigan(2014) yaitu;

* + - 1. Mencerminkansatusudutpandangyangmodernatasmatapelajarandan penyajiannya.
      2. Menyediakansatusumberyangteraturdanbertahap
      3. Menyajikanpokokmasalahyang kayadanserasi
      4. Menyajikananekamodel,metode,dansarana pengajaran
      5. Menyajikanfiksasiawalbagiantugasdan Latihan
      6. Menyajikansumberbahanevaluasidan remedial.

Berdasarkan karakteristik bahan ajar telah dijelaskan dan dikembangkan harus sesuai dengan bahan ajar buku pendidikan yang memainkan peranan penting dalam pembelajaran.

# FungsiBahanAjar

Menurut Prastowo dalam Lestari (2011: 8), berdasarkan strategi pembelajaran yang digunakan, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu sebagai berikut:

* + - 1. Fungsibahanajardalampembelajaranklasikal,antaralain:
         1. Sebagaisatu-satunyasumberinformasisertapengawasdan pengendalian proses pembelajaran.
         2. Sebagai bahan pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan.
      2. Fungsibahanajardalampembelajaranindividual,antara lain:
         1. Sebagaimediautamadalamprosespembelajaran.
         2. Sebagai alat yang digunakan untuk Menyusun dan mengawasi proses peserta didik dalam memperoleh informasi.
         3. Sebagaipenunjangmediapembelajaranindividuallainnya.
      3. Fungsibahanajardalampembelajarankelompok,antaralain:
         1. Sebagai bahan yang terintegrai dalam proses belajar kelompok, dengan cara memberikan informasi tentang latar belakang materi,informasitentangperanorang-orangyangterlibatdalam belajar kelompok, serta petunjuk tentang proses pembelajaran kelompoknya sendiri.
         2. Sebagai bahan pendukung bahan belajar utama, dan apabila dirancang sedemikian rupa, maka dapat meningkatkan motifasi belajar siswa.

# Jenis– JenisBahan Ajar

Menurut Majid (2019) bahan ajar dikelompokkan dalam empat jenis,yaitu sebagai berikut:

* + - 1. Bahan ajar cetak, merupakan bahan ajar yang proses pembuatannya melalui pencetakan. Misalnya handout, buku, modul kerja siswa, brosuk dan lain sebagainya.
      2. Bahan ajar audiovisual, merupakan segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak.
      3. Bahanajarinteraktif,merupakanbahanajaryangmendorongpesertadidik untuk aktif.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan bahan ajar interaktif. Hal ini dikarenakan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sesuai zamannya.

# Ciri– CiriBahanAjar

MenurutMudlohir(2012)ciriciribahanajaryangbaiksebagaiberikut:

* + - 1. Menimbulkanminat membaca

Biasanya dengan menyisipkan gambar, tabel, dan dengan menggunakan warna. Sehingga siswa akan tertarik membaca bahan ajar tersebut.

* + - 1. Ditulisdandirancanguntuksiswa

Bahan ajar yang digunakan hendaknya dengan keadaan dan kondisi psikologis siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yan diharapkan. Misalnya, untuk siswa SD bahan ajar yang mengandung unsur permainan dan ilustrasi yang menarik agar siswa tersebut dapat memahami materi dengan baik.

* + - 1. Menjelaskantujuaninstruksional
      2. Disusunberdasarkansekolahyangflesibel

Maksudnya adalah bahwa bahan ajar yang disusun dapat diterapkan atau digunakan sesuai dengan kondisi sekolah maupun kelas.

* + - 1. Strukturberdasarkankebutuhansiswadankompetensiakhiryang akan dicapai.
      2. Memberikesempatanpadasiswauntukberlatih.
      3. Mengakomodasikesulitan siswa.

Di dalam bahan ajar tersebut hendaknya dapat mencakup semua materi dengan lengkap,agar siswa dapat menemukan jawaban dari pertanyaan dan kesulitan yang dihadapi.

# Langkah-LangkahPenyusunanBahanAjar

Langkah-langkah Pokok Pembuatan Bahan Ajar. Langkah-langkah pembuatan bahan ajar menurut Prastowo (2015:49-74) yakni:

1. Analisis Kebutuhan bahan ajar adalah suatu proses awal yang harus dilakukan pada saat membuat bahan ajar.
   1. Analisis Kurikulum

Analsis kurikulum dilakukan agar peserta didik mampu menguasai kompetensi yang sudah ditentukan. Komponen pokok yang harus dilakukan untuk menganalisis kurikulum yakni, strandar kompetensi, kompetensi dasar, indicator, materi pokok, dan pengalaman belajar.

* 1. AnalisisSumberBelajar

Kriteria analisis terhadap sumber belajar dilakukan berdasarkan ketersediaan, kesesuaian dan kemudahan. Pengadaan sumber belajar yang digunakan sudah ada atau mudahdidapatkanolehpesertadidik.Sumberbelajarsesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dilakukan dan mudah untuk digunakan oleh gurudan peserta didik.

* 1. MemilihdanMenentukanBahanAjar

Memilihdanmenentukanbahanajaryangmenarikdandapat membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan. Hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan bahan ajar yaitu kebutuhan dan tingkat kemampuan peserta didik, t4 dan keadaan bahan ajar digunakan,metodepenerapandanpenjelasan,biayadanalat yang digunakan untuk produksi bahan ajar.

1. MemahamiKriteriaPemilihanSumber Belajar

Pemilihan sumber belajar dilakukan berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Proses pemilihan bahan ajar ada dua kriteria yakni:

* 1. Kriteria Umum

Kriteria umum dalam proses pemilihan bahan ajar yakni ekonomis artinya sumber belajar yang digunakan terjangkau, praktisartinyadalampenggunaansumberbelajartidaksulit,

mudah diperoleh artinya sumber belajar dekat dan mudah dicari dan Fleksibel.

* 1. KriteriaKhusus

Kriteriakhususdalampemilihanbahanajarharusmemotivasi peserta didik, sesuai dengan tujuan pengajaran, dapat mengatasi masalah peserta didik, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

1. Penyusunan PetaBahanAjar

Penyusunanbahanajarbergunauntukmengetahuijumlahbahan ajaryangditulis,mengetahuiurutanbahanajar,danmenentukan sifat bahan ajar.

1. MemahamiStrukturBahanAjar

Struktur bahan ajar harus dipahami betul, karena berkaitan denganpembuatanbahanajaryangbaikdanlayakdigunakansecara umum, ada tujuh komponen dalam setiap bahan ajar yakni, judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar tau materi pokok, informasi pendukung, Latihan, tugas atau Langkah kerja, dan penilaian.

# PengertianBahanAjar Interaktif

MenurutPrastowo(2011:329),menyatakanbahwabahanajarinteraktif adalah suatu yang bersifat aktif, maksudnya didesain dapat melakukan perintah kepada siswa untuk melakukan suatu perintah. Kata “interaktif” dalam KBBImengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau antara hubunganyangsalingaktif.Dengandemikianbahanajarinteraktifdapat

dimaknai dengan desain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas. Menurut Prastowo (2014) mengemukakan bahwa bahan ajar interaktif adalah bahan yang mengombinasikanbeberapamediapembelajaran(audio,video,grafik,teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah sehingga terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunaannya. Penggunaan bahan ajar interaktif memberikan wawasan bagi siswa ataupun guru tentang desain materi pembelajaran yang berbantuan teknologi.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkanbahwabahanajarinteraktifmerupakanseperangkatbahanajar yang didesain secara sistematis dapat menarik perhatian siswa dengan mengkombinasikan beberapa teks, gambar, dan lain sebagainya.

# TujuanPembuatan BahanAjar Interaktif

Menurut Prastowo (2011) Secara umum bahan ajar interaktif memiliki tujuan dala pembuatan. Untuk tujuan pembuatan bahan ajar interaktif melingkupi yaitu;

* + - 1. Mengajaripesertadidikdalammempelajarisesuatu
      2. Menyediakanberbagaipilihanjenisbahanajar,sehinggamencegah timbulnya rasa bosan pada siswa.
      3. Memudahkanpesertadidikdalammelaksanakanpembelajaran,dan agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik.

# TeknikPenyusunanBahanAjar Interaktif

Menurut Diknas (2004) Teknik penyusunan bahan ajar interaktif sebagai berikut:

* + - 1. Dalam penyusunan bahan ajar interaktif, diperlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai, terutama dalam mengoperasikanperalatan seperticomputer,kameravideo,dankamera foto.
      2. Bahanajarinteraktifbiasanyadisajikancompactdisc.
      3. Menurunkan judul dari kompetensi dasar atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi.
      4. Menuliskanpetunjukpembelajarannya.
      5. Menjelaskan informasi pendukung secara jelas, padat dan menarik dalam bentuk tertulis maupun gambar diam atau bergerak.
      6. Menuliskantugas-tugasdalambahanajar interaktif.
      7. Melakukan penilaian terhadap hasil karya dari yang diberikan pada akhir pembelajaran dapat dilihat oleh pendidik melalui computer.
      8. Menggunakanberbagaisumberbelajaryangdapatmemperkayamateri, misalnya buku, majalah, internet dan hasil penelitian sebagai bahan dalam pembuatan program bahan ajar interaktif .

# Karakteristik BahanAjar Interaktif

MenurutMunir(2014),menyatakankarakteristikbahanajarinteraktif sebagai berikut:

* + - 1. Menyediakanprosesinteraktifdanmemberikankemudahan umpan balik
      2. Memberikankebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran
      3. Memberikankemudahankontrolyangsistematisdalamproses pembelajaran
  1. **Pengertian*Flipbook***

Menurut Masitoh ( 2022 ) mengemukakan *flipbook* merupakan sebuahbukudigitalyangdapatberupateks,gambar,suara,yangdirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan belajar siswa serta pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut Ahmad (2021) mengemukakan *Flipbook* merupakan media yang buat secara terstruktur yang terdapat tulisan, gambar suara yang tampilkan dalam format digital dengan unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih aktif. Sedangkan menurut Royanto ( 2011) mengemukakan *flipbook* merupakan Pendapat yang kedua adalah dari Riyanto, yang menjelaskan jika *flipbook* adalahteknologibukudigitalataue-booktigadimensiyangsaatinibanyak diminati oleh masyarakat. Dikatakan tiga dimensi, karena memang sekilas buku elektronik satu ini mampu menyuguhkan banyak unsur menarik. Seperti penambahan video yang dengan satu kali klik maka akan berputar. Kemudian bisa diisi dengan animasi, khususnya animasi bergerak. Nilai tambah lainnya adalah fitur lembaran di *flipbook* yang bisa dibuka seperti membukalembaranbukucetak.Jikaebookbiasahanyabisadibacadengan

menggeser kursor atau scroll naik dan turun. Maka di dalam *flipbook* penggunatinggalmengusapkanjarikesamping,baikkearahkananmaupun ke kiri untuk menuju halaman selanjutnya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *flipbook* merupakan teknologi buku digital yang dapat berupa teks, gambar, suara dan lain sebagainya disusun secara sistematis dan semenarik mungkin.

* + 1. **Kelebihan*Flipbook***

MenurutAnandaridkk(2019)kelebihan*flipbook*untukmenunjang pembelajaran diantaranya:

* + - 1. Memberipengalamanbarudalambahanajaryangdigunakandalambelajar
      2. Mampumengatasikebosanandalam pembelajaran
      3. Bersifatdigitaldenganaksesoffline
      4. Lebihinteraktifdanmenarik
      5. Bisadibacadiberbagaiperangkatelektronik
      6. Mendukungpembelajaranjarakjauh
      7. Mudahdibawakemanamana
    1. **Kekurangan *Flipbook***

MenurutAnandaridkk(2019)kekurangan*flipbook*dalampembelajaran diantaranya :

* + - 1. Bergantungpadaperangkat elektronik
      2. Tidakbisaditandaimanayangsudahdibaca,bisasajalupa.
      3. Penyusunan*flipbook*memakanwaktuyanglama
    1. **Manfaat*Flipbook***

Menurut Kosasih (2021), mengemukakan manfaat *flipbook* sebagai berikut:

* + - 1. Mencerminkansuatu sudutpandangyangTangguhdanmodern mengenai pengajaran, serta dapat mendemonstrasikan aplikasinyadalambahanpengajarandisajikansepertibahanajar berbasis *flipbook*.
      2. Menyajikan suatu sumber pokok masalah yang kaya, mudah dipahami serta bervariasi seperti pada bahan ajar *flipbook* ini, contohnya menambahkan video, animasai dan gambar-gambar sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik sebagai dasar dari program-program kegiatan yang disarankan keterampilan- keterampilan ekspresional diperoleh kondisi-kondisi kehidupan yang sebenarnya.
      3. Menyediakan suatu sumber yang tersusun rapi dan bertahan mengenai keterampilan-keterampilan ekspresional yang mengemban masalah pokok dalam komunikasi.
      4. Menyajikan Bersama-sama dengan sumber bahan ajar dalam mendampingi metode-metode serta sarana-sarana pengajaran untuk dapat memotivasi peserta didik.
      5. Menyajikan perasaan yang mendalam diawal yang perlu dan juga sebagai penunjang bagi Latihan-latihan serta tugas-tugas yang praktis.
      6. Menyajikanbahanatausaranasebagaievaluasidanremedial yang sesuai dan tepat guna.
    1. **Karakteristik*Flipbook***

*Flipbook* yang akan dikembangkan berisi teks materi pelajaran Bahasa Indonesia, contoh gambar dan video konkret yang berhubungan dengan materi, audio atau musik, rangkuman materi, dan latihan soal. MenurutAprilia(2017)mengemukakanbahwakarakteristik*flipbook*ialah sebagai berikut :

* + - 1. Diperolehrasasepertibenar-benarmembukabuku(flippingexperience).
      2. Dapatdikombinasikandenganfilevideo.
      3. Dapatdikombinasikandenganfileanimasi
      4. Terdapatfasilitaspencarian.
      5. Sertadapatpuladikombinasikandengangambardan music.

# Cinta Indonesia

* + 1. **Tujuan Pembelajaran**

Bab ini akan mengajarkan untuk menjadi pribadi yang cinta tanah air melalui pengenalan sejarah lewat wisata ke museum/bangunan bersejarah, mengenal simbol, petunjuk, dan informasi dilokasi wisata, serta menerima dan membuat informasi lewat pengumuman. Unsur kebahasaan yang akan dipelajari pada bab ini adalah:

* + - 1. Huruf Kapital
      2. KalimatPerintah
      3. MenulisAngkadan Bilangan
      4. MembacaTatap/Memindai(Scanning )
      5. Menulis Pengumuman

# BerkunjungkeGedungDjoeang‘45Solo Membaca

Pada hari sabtu yang lalu,aku sekeluarga berkunjung ke Gedung Djoeang’45. Gedung itu ada dijalan Mayor Sunaryo,Kedung Lembu,Kecamatan Pasar Kliwon. Tepatnya disebelah Timur Beteng Trade Center( BTC ). Jarak rumahku kemuseum sejauh 20 km. Waktu tempuh perjalanan sekitar 45 menit dari rumah.

GedungD’joeang‘45merupakanGedungbergayaEropa.Catnyaberwarna putihdanterlihatmegahsekali.DihalamandepanGedungyangmemanjang kesamping, terdapat air mancur dan taman rumput yang hijau. Taman tersebut dipercantik dengan tanaman hias dan gazebo mini, yakni kursi taman yang diatasnya terdapat tanaman rambat. Dibagian kanan halaman Gedung terdapat Tugu prasastiyang menjulang sekitar 10 meter tingginya.



**Gambar2.1** Gedung D'Joeang'45

Ruangpertamayangkamitemuisetelahpintumasukberisikoleksifoto tempoduluKotaSolo(Surakarta)zamanpenjajahanBelanda.Adajuga beberapa tulisan yang berisi informasi dari Kota Solo pada saat itu. Kami sempat berbicara dengan seorang pemandu museum yang bernamaPakBudiPur.BeliaumenuturkanbahwaGedungD’joeang‘

45 mulai dibangun tahun 1876 dan selesai tahun 1880, di zaman Belanda.Gedung ini dibangun sebagai pelengkap dan pendukung Benteng Vastenburg yang ada dibagian utara Gedung ini.

Setelah melewati ruang pertama, kami sampai dibagian tengah Gedung yang berupa ruang terbuka. Diruang ini terdapat kursi taman sertalampujalanbergayaEropadanbeberapaornamenlainnya.Banyak pengunjung berlama-lama disana. Ada yang sedang duduk santai di pantai, berfoto, atau menjelajahi setiap sudut ruang terbuka mengamati setiap arsitektur khas gedung.

TidakbanyakkoleksibarangyangdipamerkandiGedungDjoeang’

45.Akantetapi,suasanamasalalusangatterasasaatkitadisana.Sangat disarankan untuk di kunjungi Gedung Djoeang’45 di sore hari menikmati keindahan arsitektur gedung dan juga bersantai sore di bangku taman yang tersedia disana.

# HurufKapital

Untuk menambah informasi / pemahaman kalian tentang penulisan dalam BahasaIndonesia. Kali ini akan belajar tentang penggunaan huruf kapital.

# Tabel2.1 Huruf Kapital

|  |  |
| --- | --- |
| **Kaidah Penulisan** | **Contoh** |
| Hurufpertamadiawal kalimat | 1. Marimenujukeruang utama. 2. Dimanaletaktook itu? |
| Hurufpertamaunsurnamaorang | 1. Bapak Hasan 2. MartaKristinaTiahahu |
| Hurufpertamadispasiawalkalimat  dalampetikankalimatlangsung | 1. Atika bertanya, “ Kapan   tugasitudikumpulkan?” |
| Hurufpertamasetiapkatanama agama,kitab suci,dan Tuhan | 1. TuhanYangMaha Esa. 2. Al-Qur’an. 3. Katolik. |
| Hurufpertamanamagelaryang diikuti nama orang | 1. SultanHasanuddin 2. HajiAgusSalim 3. RadenAjengKartini 4. DoktorMohammad Hatta |
| Hurufpertamanamabangsa,suku bangsa, dan Bahasa | 1. Suku Sasak 2. Bahasa Banjar |
| Hurufpertamanamatahun,bulan,  hari,danharibesaratauhariraya | 1. Selasa,17September 2020 2. Hari Waisak |
| Hurufpertamanama geografi | 1. Biak, Kalimantan Selatan,   JalanKebahagiaan,Danau |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Limboto, Kecamatan  Menteng |
| Hurufpertamanamaunsurperistiwa  sejarah | 1. SumpahPemuda 2. PerjanjianLinggarJati |
| Huruf pertama nama negara,  lembaga,organisasi | 1. Peraturan Presiden 2. PerserikatanBangsa-Bangsa |

* + 1. **Kalimat Perintah**

Kalimat perintah adalah kalimat yang menyatakan ajakan, harapan, dan larangan.

* + - 1. Kalimatyangsifatnyamenyatakanajakanbiasanyadimulai dengan kata ayo, ayolah, mari, marilah.
      2. Kalimat yang sifatnya menyatakan harapan biasanya dimulai dengan kata hendaknya atau harap,
      3. Kalimat yang sifatnya menyatakan larangan yang lunak biasanya dimulai dengan kata jangan atau janganlah.
      4. Kalimat yang sifatnya menyatakan larangan yang keras biasanya dimulai dengan kata dilarang dan dapat diikuti dengan sanksi.

# MenulisAngkaDanBilangan

Adaduajenispenulisanangkadanbilanganyangbiasa dipakai.

# Tabel2.2 AngkaDan Bilangan

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Angka  Arab | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 1  0 | 10  0 | 50  0 | 100  0 |
| Angka  Roma wi | 0 | I | I I | II I | I V | V | V I | VI I | VII I | I X | X | C | D | M |

* + 1. **MembacaTatap atauMembaca Memindai**

AmatibrosurMuseumBentengVredeburgdibawahini.LaluInformasiapa saja yang dapat ditemukan pada brosur? Apa petunjuk yang kalian lihat?



# Gambar2.2 Brosur Museum Benteng Vredeburg

Kegiataniniadalahkegiatanmembacatatapataumemindai.Iniadalahsalah satucarauntukmencariinformasikhususpadasebuahteks,tanpamembaca isi teks secara keseluruhan. Perhatikan tata letak tulisan dan gambar pada brosur.

* + 1. **MenulisPengumuman**

**Tabel2.3MenulisPengumuman**

**Pengumuman**

Siswa kelas V SD Jaya Raya yang akan mengikuti Karyawisata ke Museum Satria Mandala dan Museum Fatahilla dimohon untuk hadir pada:

Hari/Tanggal:Senin,21Januari2019 Waktu : Pukul 06.00 WIB

Tempat:LapanganSDJayaRaya Perlengkapanyangharusdibawa:

1. SeragamPutih-Merahyangdikenakan langsung
2. AlatTulis
3. Botol Minuman

Terimakasihatasperhatianparasiswa. Salam,

IbuRosita Sijabat,S.Pd

PanitiaKaryawisataKelas V

* 1. **KajianPenelitianRelevan**

Beberapa penelitian yang mendukung pengembangan bahan ajar interaktif*flipbook*berbasisteknologiinformasidankomunikasipadamateri Cinta Indonesia kelas V SD adalah sebagai berikut.

|  |  |
| --- | --- |
| **PenelitianRelevan** | **PerbedaanBahanAjar Yang**  **Dikembangkan** |
| 1.Penelitian yang dilakukan Rini Ulandari( 2022)denganjudul“PengembanganBahan Ajar *Flipbook* Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa *flipbook* pada mata pelajaran IPS dengan materi sumber daya alam. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip. Model ini menggunakan tiga tahap penting dalam mengembangkandanmenghasilkanproduk yang lebih baik yaitu Planing, Design, dan Development. Pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dilakukan dengan tiga tahapan yaitu yang pertama tahapan perencanaan,keduatahapandesain,serta  yangketigatahapan pengembangan. | Padakajianrelevaniniyangmembedakan penelitian dengan judul yang saya punya ialah, penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip.Modelinimenggunakantigatahap penting dalam mengembangkan dan menghasilkan produk yang lebih baik yaitu plening, design, dan development. Sedangkan pada penelitian saya, saya mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap: Analysis (analisis), Design (desain), Development(pengembangan), Implementation(implementasi), dan Evaluation (evaluasi). |
| 2.Penelitian yang dilakukan oleh Seso  (2018:183)denganjudul“Pengembangan | Yangmembedakanpenelitianterdahulu  dengan penelitian saya ialah, bahwa |

|  |  |
| --- | --- |
| Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Ngada”. Pengembangan bahan ajar elektronik ini melalui beberapa tahap berdasarkan model yang digunkan yaitu model ADDIE. Pada tahap pengembangan ada beberapa yang dikembangkan yaitu pengembangan panduanbahanajar,jaringantema,sub-sub tema, pemetaan indikator, kegiatan pembelajarandanlatihan-latihansoal.Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar elektronik oleh ahli dan siswa sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk digunakandalamprosespembelajaran.Hal ini dibuktikan dengan uji coba oleh ahli desain ada pada kategori sangat baik, uji cobaolehahlimultimediaadapadakategori baik, uji coba oleh ahli konten ada pada kategoribaik,danujicobaolehsiswaada  padakategorisangat baik. | penelitian terdahulu mengembangkan bahan ajar elektronik bermuatan multimedia. Penelitian terdahulu masih menggunakan kurikulum K13 yang dimana semua mata pelajaran dijadikan menjadi satu buku yang dikatakan buku Tematik.Namunyangmenjadiperbedaan pada penelitian penulis yaitu mengembangkan bahan ajar yang mata pelajarannya sudah menggunakan kurikulum merdeka. Bahan ajar yang dikembangkan yaitu bahan ajar interaktif *flipbook*. |
| 3.PenelitianyangdilakukanolehHanifa  AinunNisadenganjudul"Pengembangan | Yangmembedakanpenelitianterdahulu  denganpenelitianpenulisyaitudimana |

|  |  |
| --- | --- |
| E-modul dengan Flip PDF Professional berbasis Gamifikasi pada Materi Himpunan" mencapai hasil serupa dengan penelitiansebelumnyayangdilakukanoleh Watin dan Kustijono. Kedua penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran melalui buku elektronik atau e-modul yang dikembangkan dengan menggunakan Flip PDF Professional mendapatkan respons positif, baik dari pihak guru maupun peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan menggunakan teknologi Flip PDF Professional pada e-modul dapat memberikan kepuasan dalam proses pembelajaran. Terdapat kesamaan antara penelitian yang akan dilakukan dan penelitianyangtelahdilakukanolehHanifa Ainun Nisa. Kesamaan tersebut terletak pada pengembangan produk berbasis aplikasi Flip PDF Professional. Namun, perbedaannyaterletakpadamateri  pembelajaranyangmenjadifokusdalam | didalam penelitian terdahulu menggunakan pengembangan E-modul dengan Flip PDF Professional berbasis Gamifikasi pada Materi Himpunan. Sedangkan penelitian penulis mengembangkan bahan ajar interaktif *flipbook* pada materi cinta Indonesia. |

|  |  |
| --- | --- |
| keduapenelitiantersebut.Meskipunproduk menggunakan aplikasi yang serupa, perbedaan pada materi pembelajaran dapat memberikan karakteristik unik dan kontribusiyangberbedaantarakedua  penelitiantersebut. |  |

# KerangkaBerfikir

Kerangka berpikir adalah suatu dasar penelitian yang mencakup penggabungan antara teori, observasi, fakta, serta kajian pustaka yang akan dijadikan landasan dalam melakukan karya tulis ilmiah. Oleh karena itu, kerangka berpikir dibuat ketika akan memaparkan konsep-konsep penelitian.

Pelaksanaan pembelajaran siswa kelas V SD masih belum aktifmaka akan, dikembangkan bahan ajar interaktif *flipbook* yaitu untuk membantu membuat pembelajaran lebih menarik. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dilapangan bahwa guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket yang diberikan oleh pemerintah. Siswa masih kurang memahami terkait materi yang diberikan oleh guru dalam mencari informasi mengenai teknologi informasi dan komunikasi pada kurikulum Merdeka, siswa masih terlihat pasif atau kurang aktif selama pembelajaran.

Berdasarkan yang terjadi dilapangan peneliti kemudian menyusun kerangka berfikirberupabahan ajarinteraktifsupaya mempermudahpenyampaianmateridan lebihmenarikperhatiansiswauntukbelajar.Bahanajarharusmampumenampilkan

berbagaibentukmateribaikberupateksmaupungambar,suara,dananimasidalam bentuk digital atau *flipbook* agar materi lebih menarik dan mudah dipahami.

Tahapan dalam pengembangan bahan ajar interaktif *flipbook* yaitu dengan menganalisis masalah dilapangan, dilanjutkan dengan mengumpulkan data, mendesainproduk,validasidesainprodukolehahlibahanajardanahlimateriyang dibuat sesuai kebutuhan, tahapan selanjutnya adalah revisi dan penyempurnaan bahanajarinteraktif *flipbook*.Setelahprodukdinyatakanvalid,praktis,danefektif maka produk dinyatakan siap untuk di gunakan dan di implementasikan kedalam pembelajaran. Lihat gambar kerangka berfikir berikut ini :

**PermasalahanYangDitemui:**

1.

2.

3.

4.

KurangnyaPemanfaatanIPTEK KurangMenariknyaBahanAjar Pasifnya Peserta Didik

Materi

Cinta

Indonesia

Yang

Membosankan

**PengembanganBahanAjar Interaktif *Flipbook***

# TeoriYangDigunakan :

1. Pengembangan
2. BahanAjar
3. BahanAjarInteraktif
4. PembelajaranBahasa Indonesia
5. *Flipbook*
6. MateriCintaIndonesia

**MetodePenelitianYangDigunakanR&DModel ADDIE**

**Langkah LangkahADDIE**

1. Analysis
2. Design
3. Developmentation
4. Implementation
5. Evaluation

**ValidasiAhli**

Menghasilkan ProdukBahan Ajar Interaktif*Flipbook*YangDisesuaikan Dengan Kebutuhan Siswa

**Gambar2.3** KerangkaBerfikir

# Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesismerupakananggapandasaryangkemudianmembuatsuatuteoriyang harus diuji kebenarannya.

Ho:Bahanajarinteraktif*flipbook*berbasisteknologiinformasidankomunikasi dapatdigunakansecaravalid,praktis,danefektifbagisiswakelasVSD.

Ha:Bahanajarinteraktif*flipbook*berbasisteknologiinformasidankomunikasi tidakdapatdigunakansecaravalid,praktis,danefektifbagisiswakelas V SD.

.