

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Tujuan pendidikan merupakan faktor yang sangat-sangat penting dalam pendidikan, karena tujuan pendidikan adalah arah dari pendidikan. Tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berbakat, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Ilmu pendidikan sangat luas, karena banyak pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung. Obyek ilmu pendidikan ini adalah situasi pendidikan yang terkandung dalam dunia pengalaman. Ilmu pendidikan adalah ilmu yang mempelajari dan mengolah perubahan sikap dan perilaku seseorang atau

¹ Hidayat Rahmat dan Abdilah. *Ilmu Pendidikan, konsep, Teori dan Aplikasinya* (Medan: Penerbit LPPPI, 2019), hlm 23-32

sekelompok orang dalam rangka mendewasakan manusia melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan: proses, cara, pembuatan mendidik.²

Islam lahir membawa revolusi pendidikan. Hal ini dapat dipahami dari ayat yang pertama turun, menurut mayoritas ulama, adalah surat al-‘Alaq. Isinya mengandung perintah untuk belajar. Berdasarkan ayat tersebut Rasulullah SAW mewajibkan kepada umatnya untuk menuntut ilmu:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya:

“Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim dan Muslimah”

Rasulullah juga memberikan bimbingan kepada umatnya agar sukses, baik di dunia maupun di akhirat, dengan memperkaya ilmu pengetahuan, sebagaimana diungkapkan dalam sabdanya:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya:

“Barangsiapa yang menginginkan (kebahagiaan) dunia, maka hendaknya dengan ilmu. Dan barangsiapa yang menginginkan (kebahagiaan) akhirat, maka hendaknya dengan ilmu. Dan barangsiapa yang menginginkan (kebahagiaan) dunia akhirat, maka hendaknya dengan ilmu.”

² Ibid, hal. 1

Langkah awal perjuangan Rasulullah adalah memberantas buta huruf secara besar-besaran, karena beliau tahu benar bahwa agama tidak akan tumbuh bila umatnya bodoh. Rasulullah berhasil mengubah masyarakat arab yang semula bodoh (*jahiliyah*) menjadi masyarakat yang berilmu. Islam pun cepat menyebar ke berbagai pelosok dunia dan mewariskan berbagai budaya yang sangat tinggi dan berguna bagi umat manusia.³

Dalam bidang pendidikan, pembelajaran yang baik menjadi salah satu faktor penting untuk kemajuan suatu pendidikan. Pengembangan sumber daya manusia harus dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap serta nilai-nilai sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan di sekitarnya. Kegiatan pembelajaran seringkali menimbulkan berbagai permasalahan, salah satunya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Motivasi belajar adalah suatu keadaan yang berlaku dalam diri seseorang, yang di dalamnya terdapat keinginan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah suatu perubahan energi dalam kepribadian seseorang yang ditandai dengan munculnya afektif (perasaan) dan tanggapan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang mungkin terwujud atau tidak terwujud.

³ Asrori. *Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Sekolah Tinggi Agama Islam Jakarta. (Hikmah, 2017), Vol XII No 2

Hal ini membuat setiap individu akan berusahan, berkeinginan dan berusaha untuk motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar sangat penting dalam kegiatan belajar, karena motivasi dapat meningkatkan semangat belajar dan sebaliknya, kurangnya motivasi belajar akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak untuk belajar, seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan belajar secara maksimal. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan bahan ajar yang berbeda. Melalui penggunaan bahan ajar yang berbeda, pembelajaran tidak menjadi membosankan.⁴

Oleh karena itu, dalam pembelajaran membutuhkan berbagai bahan ajar yang memudahkan peserta didik dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran biologi. Biologi adalah ilmu yang mempelajari semua aspek kehidupan. Biologi adalah ilmu yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Selain mempelajari materi dengan hafalan, juga perlu mengaitkan teori yang diajarkan dengan kejadian sehari-hari. Materi sistem ekskresi merupakan salah satu materi biologi. Materi ini cukup sulit untuk dipahami dan bersifat abstrak, dan materi ini juga sangat kompleks karena mengajarkan tentang organ dan proses dalam sistem ekskresi, sehingga perlu divisualisasikan untuk memudahkan pembelajaran peserta didik, sehingga perlu adanya suatu bahan ajar yang inovatif dan kreatif yang dapat memfasilitasi pembelajaran siswa.⁵

⁴ Amna Emda, *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*, Lantanida Journal. Vol 5, No. 2 (2017) hal 93-196

⁵ Dewi Haryanti, Skripsi: *Pengembangan Modul Terintegrasi Keislaman Materi Sistem Reproduksi Kelas IX SMPN 4 Katingan Kuala*. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, (2019).

Materi Sistem Ekskresi dalam pembelajaran Biologi di SMA/MA diajarkan kepada kelas XI IPA. Hal tersebut telah tertera pada KD 3.9 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem ekskresi dalam kaitannya dengan bioproses dan gangguan fungsi yang terjadi pada sistem ekskresi manusia, serta KD 4.9 Menyajikan hasil analisis pengaruh pola hidup terhadap kelainan pada struktur dan fungsi organ yang menyebabkan gangguan pada sistem ekskresi serta kaitannya dengan teknologi. Kompetensi tersebut dapat dicapai peserta didik melalui bahan ajar yang variative. Pemilihan materi sistem ekskresi pada penelitian ini karena materi ajar kelas XI semester genap. Materi sistem ekskresi dianggap sulit oleh sebagian siswa, karena materi yang terlalu banyak sehingga membuat siswa kesulitan menguasai keseluruhan materi. Pembelajaran materi sistem ekskresi pada manusia masih menggunakan cara konvensional, sehingga mengakibatkan motivasi belajar siswa rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dipilih materi sistem ekskresi manusia sebagai materi yang akan diteliti.

Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan maka perlu adanya peningkatan pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan yang semakin maju, sehingga tidak sulit untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Kegiatan pembelajaran memerlukan bahan ajar yang cocok dan sesuai bagi siswa. Hal ini diperlukan untuk membantu mengatasi masalah dan mempermudah siswa

dalam kegiatan pembelajaran. Menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yaitu dapat dengan menggunakan teknologi, seperti yang dijadikan sebagai bahan ajar untuk mendukung pembelajaran berkelanjutan. Bahan ajar dikelompokkan berdasarkan bentuk dan cara kerjanya. Bahan ajar yang digunakan adalah bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, dan bahan ajar pandang dengar. Bahan ajar menurut cara kerjanya terdiri dari bahan ajar tidak diproyeksikan, bahan ajar diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video, dan bahan ajar media komputer. Sesuai dengan perkembangan zaman, bahan ajar tidak hanya berupa buku, tetapi juga dapat diambil dari internet atau sumber lain berupa jurnal, artikel, buku elektronik (*e-book*), dan modul elektronik (*e-modul*), sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses berbagai materi.⁶

Bahan ajar sangat penting bagi siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Guru dan siswa akan menghadapi kesulitan ketika mereka tidak memiliki bahan ajar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sangat penting untuk mengembangkan bahan ajar. Salah satu bahan ajar yang sedang dikembangkan yakni adalah *e-modul*. *E-modul* (modul elektronik) adalah versi elektronik dari modul cetak yang dapat dibaca pada komputer dan dilengkapi dengan perangkat lunak yang diperlukan. *E-modul* adalah sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara

⁶ Reza Ardiansyah, dkk. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Perubahan Materi Genetik Pada Mata Kuliah Genetik Di Universitas Negeri Malang." *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Dan Sainstek* (ISS: 255 (2016):749

mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. Menurut Wijayanto, modul elektronik atau *e-modul* adalah tampilan informasi dalam bentuk buku yang dapat disajikan secara elektronik pada hard disk, disket, CD, atau flasdisk dan dapat dibaca oleh komputer atau alat pembaca buku elektronik. E-modul dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.⁷ Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismi Laili, Ganefri, dan Usmeldi menunjukkan bahwa e-modul sudah efektif diterapkan pada pembelajaran. E-Modul yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan E-Modul berbasis *Project Based Learning*, sedangkan dalam penelitian yang sedang dikembangkan berupa E-Modul berbasis *Anyflip* yang memiliki komponen yang lebih lengkap.⁸ Hasil penelitian yang dilakukan oleh Faizal Fatkhurohman menunjukkan bahwa e-modul sangat layak untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. E-Modul yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis *Software 3D Pageflip Profesional* yang memiliki komponen terdiri dari cover, pendahuluan, materi, dan evaluasi. Sedangkan E-Modul yang sedang dikembangkan memiliki komponen yang lebih lengkap yang terdiri dari 5 komponen yaitu bagian pendahuluan, kegiatan belajar, evaluasi dan kunci

⁷ Kadek Aris Priyanthi, dkk., "Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMKN 3 Singaraja)," *Jurnal KARMAPATI* 6. No. 1 (2017):3

⁸ Laili Ismi, dkk., "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Materi Pelajaran Instalasi Motor Listrik," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 3, No 3 (2019)

jawaban, glosarium, dan daftar Pustaka. Bagian pendahuluan meliputi latar belakang, deskripsi singkat modul, manfaat atau relevansi, standar kompetensi, tujuan instruksional/KI/KD, peta konsep, dan petunjuk penggunaan modul. Setiap kegiatan belajar meliputi, rumusan kompetensi dasar (KD) dan indikator, materi pokok, uraian materi berupa penjelasan, contoh dan ilustrasi-ilustrasi, rangkuman, tugas/latihan, tes mandiri, kunci jawaban, umpan balik (feedback).⁹ Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Elwi Salfia menunjukkan bahwa bahan ajar berupa e-modul layak digunakan sebagai bahan ajar. Bahan ajar yang dikembangkan Elwi Salfia berupa E-Modul Interaktif dengan menggunakan model pengembangan 4D, sedangkan dalam penelitian ini mengembangkan E-Modul berbasis *Anyflip* dengan model pengembangan ADDIE.¹⁰

Sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran online, *anyflip* merupakan sebuah platform yang menawarkan kepada kita dalam pembuatan buku digital. *Anyflip* merupakan software yang dirancang untuk memudahkan guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik seperti *e-book*. *Anyflip* memiliki fitur pengeditan dan objek multimedia yang memungkinkan anda membalik halaman seperti di buku sesungguhnya. Perangkat lunak ini juga memiliki fungsi pengeditan yang dapat menambahkan video, gambar, audio,

⁹ Fatkhurohman Faizal. Skripsi: *Pengembangan Media E-Modul Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Kompetensi Basic Standard Tools Di Smk Negeri 2 Kendal*. Pendidikan Teknik Otomotif, Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, (2019)

¹⁰ Salfia Elwi. Skripsi: *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Interaktif Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Integral Sma Kelas XII*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan (2021)

hyperlink dan objek multimedia ke dalam halaman yang bisa dibolak-balik sehingga tampilan *e-book* menjadi lebih menarik. Dipilihnya *anyflip* ini dikarenakan penggunaannya yang tergolong mudah dan tidak perlu mengeluarkan banyak biaya serta memiliki fitur yang lengkap. Aplikasi *anyflip* dikemas secara menarik, efisien, menyenangkan mudah diakses oleh siswa melalui HP atau laptop.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurdin Amin, Wati Oviana, dan Fildzah Ghassani menunjukkan bahwa *e-book* berbasis *anyflip* sangat layak dan menarik digunakan dalam proses belajar mengajar.¹¹ Hasil penelitian yang dilakukan oleh Arena Santika dan Ike Sylvia, menunjukkan bahwa *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *Anyflip* pada pembelajaran sosiologi tersebut efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran.¹² Hasil penelitian yang dilakukan oleh Haeriyah, menunjukkan bahwa *e-modul* interaktif berbantuan aplikasi *anyflip* efektif digunakan sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran daring.¹³ Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nevi Nabilah dan Urip Wahyuningsih, menunjukkan bahwa *handout* berbasis *anyflip* yang dikembangkan dinyatakan sangat baik

¹¹ Amin Nurdin, dkk. *Kelayakan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Web Menggunakan Web Anyflip pada Materi Sistem Pencernaan* (Bioeducation Journal,2021), Volume 5, Nomor 2

¹² Santika Arena dan Ike Sylvia, *Efektivitas E-Modul Berbasis Anyflip untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Materi Peserta Didik pada Materi Nilai dan Norma Sosial Kelas X di SMA N 3 Payakumbuh* (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 2021) Volume 2, Nomor 4

¹³ Haeriyah. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbantuan Aplikasi Anyflip Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa SMP* (Jurnal Primatika,2022) Volume 11, Nomor 1

digunakan sebagai media pembelajaran yang efisien dan mudah digunakan.¹⁴

Selain dari hasil penelitian terdahulu dari penelitian sebelumnya, peneliti juga melakukan observasi langsung di sekolah dan wawancara kepada guru pengajar Biologi di MAN 3 Tulungagung. Observasi dilakukan pada bulan Oktober 2022, yang dilaksanakan bersama dengan program magang FTIK UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Hasil observasi langsung yaitu siswa kelas XI IPA MAN 3 Tulungagung dalam pembelajaran biologi sebagai bahan ajar hanya berpegangan Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) dimana materi pembelajaran di dalamnya kurang lengkap. UKBM tersebut banyak berisi soal-soal latihan, dimana siswa dilatih untuk belajar mandiri dan mencari informasi lebih lanjut mengenai materi Sistem Ekskresi. MAN 3 Tulungagung juga menyediakan fasilitas perpustakaan yang terdapat berbagai buku yang lengkap. Namun, motivasi siswa untuk belajar dan mencari informasi tambahan sangat rendah. Hanya beberapa siswa saja yang memiliki buku lengkap. Disamping itu, buku tersebut juga jarang dibawa saat jam pembelajaran biologi dengan alasan berat karena buku sangat tebal. Kemudian dari hasil wawancara dengan guru pengajar Biologi MAN 3 Tulungagung yang dilakukan pada bulan November yaitu selama masa pandemi pembelajaran di MAN 3 Tulungagung dilaksanakan pembelajaran online. Setelah selesai pandemi

¹⁴ Nabilah Nevi dan Urip Wahyuningsih. *Pengembangan Handout Digital Anyflip Pada Materi Menganalisis Limbah Busana Sub Tema Outer Origami Rabbit Zero Waste* (e-Journal, 2021) Volume 10 Nomor 2, Edisi Yudisium Periode Juli 2021. Hal 38-46

pembelajaran sudah mulai masuk seperti biasa. Hal tersebut membawa dampak kepada siswa, siswa masih terpengaruh dari belajar online (daring). Sehingga motivasi belajar siswa masih kurang, kalau tidak diarahkan, tidak dituntun siswa tidak akan mau bergerak. Misalnya dalam mencari bahan ajar tambahan yang sudah disediakan di perpustakaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Anyflip* Materi Sistem Ekskresi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MAN 3 Tulungagung**”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, didapati beberapa item sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi penggunaan dan pengembangan media pembelajaran menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh pada motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran biologi.
2. Bahan ajar yang terdapat di sekolah masih konvensional berupa cetak, seperti buku paket dan unit kegiatan belajar mandiri (UKBM) yang materi pembelajarannya kurang lengkap melainkan hanya berisi soal-soal latihan untuk melatih

pengetahuan siswa, sehingga membuat peserta didik cenderung kurang aktif dan cepat bosan

3. Guru masih dominan mengajar menggunakan pendekatan ceramah
4. Belum tersedianya LCD di setiap kelas dan pembelajaran hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran
5. Siswa mengalami kesulitan dalam materi yang abstrak, karena sistem ekskresi terjadi di dalam tubuh manusia maupun hewan dimana seharusnya lebih banyak lagi visualisasi/ilustrasi tentang materi tersebut
6. Belum tersedianya bahan ajar elektronik berbentuk *E-Modul* pada materi sistem reproduksi yang dapat membantu siswa untuk belajar biologi secara aktif dan mandiri
7. Peserta didik membutuhkan bahan ajar dan model pembelajaran yang menarik agar memudahkan siswa dalam belajar secara aktif dan mandiri
8. Peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi sistem reproduksi
9. Diperlukan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada dan memungkinkan digunakan di sekolah tersebut.

b. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak memperluas pembahasan, maka dilakukan pembatasan masalah, yaitu media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk *e-modul* dalam materi sistem ekskresi pada kelas XI MIPA. Penelitian yang dilakukan, dilakukan pembatasan masalah yaitu hanya membahas materi Sistem Ekskresi. Selanjutnya difokuskan dengan uji kelayakan media pembelajaram sesuai penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Biologi. Pengujian media pembelajaran dilakukan di kelas percobaan guna mengetahui efektivitasnya penerapan Media Pembelajaran berupa *E-Modul*.

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana proses pengembangan *e-modul* berbasis *anyflip* yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MIPA MAN 3 Tulungagung?
- b. Bagaimana kevalidan bahan ajar *e-modul* berbasis *anyflip* yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MIPA MAN 3 Tulungagung?
- c. Bagaimana kepraktisan bahan ajar *e-modul* berbasis *anyflip* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MIPA MAN 3 Tulungagung?

- d. Bagaimana keefektifan bahan ajar *e-modul* berbasis *anyflip* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MIPA MAN 3 Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, didapati tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan proses pengembangan *e-modul* berbasis *anyflip* yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MIPA MAN 3 Tulungagung
- b. Mendeskripsikan kevalidan bahan ajar *e-modul* berbasis *anyflip* yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MIPA MAN 3 Tulungagung
- c. Mendeskripsikan kepraktisan bahan ajar *e-modul* berbasis *anyflip* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MIPA MAN 3 Tulungagung
- d. Mendeskripsikan keefektifan bahan ajar *e-modul* berbasis *anyflip* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MIPA MAN 3 Tulungagung

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini yaitu:

H_0 : *E-Modul* materi sistem ekskresi tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

H₁ : *E-Modul* materi sistem ekskresi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

E. Kegunaan Penelitian

Pengembangan ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Secara Teoritis

Diharapkan hasil pengembangan ini berguna untuk tambahan wawasan teoritis terhadap ilmu pengetahuan khususnya tentang pengembangan bahan ajar yang menarik pada materi Sistem Ekskresi sebagai usaha untuk memajukan kualitas dan mutu pendidikan.

2. Kegunaan Secara Praktis

Secara praktis, hasil pengembangan ini diharapkan bermanfaat untuk:

a. Bagi Pendidik (Guru)

- 1) Sebagai bahan masukan guru dalam penggunaan *e-modul* saat dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar di kelas, khususnya pada waktu pembelajaran mata pelajaran Sistem Ekskresi.
- 2) Menambah variasi pengembangan *e-modul* sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas.

b. Bagi Peserta Didik (Siswa)

- 1) *E-modul* dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar khususnya mata pelajaran Sistem Ekskresi dalam melaksanakan pembelajaran secara mandiri.

- 2) Membantu siswa agar bisa belajar secara mandiri dengan kemampuan masing-masing siswa dan bisa menentukan kecepatan dalam mempelajari suatu materi.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat memberikan sumbangan berupa pengembangan media pembelajaran dalam bentuk modul yang bisa dijadikan sumber belajar secara mandiri bagi siswa.
- 2) Sebagai bahan alternatif dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

- 1) Bisa meningkatkan wawasan tentang ilmu pengetahuan mata pelajaran biologi materi sistem ekskresi yang digunakan sebagai materi *e-modul* pembelajaran.
- 2) Bisa memberikan pengalaman untuk peneliti dalam pelaksanaan penelitian pengembangan *e-modul* di mata pelajaran biologi materi sistem ekskresi .

e. Bagi peneliti lain

Penelitian kali ini diharapkan hasilnya mampu memberikan informasi terkait dengan *e-modul* pembelajaran dan bisa digunakan untuk bahan kajian atau sebagai bahan rujukan untuk penelitian lanjutan atau yang serupa.

F. Penegasan Istilah

Untuk mengurangi salah penafsiran pembaca dalam memahami skripsi dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Anyflip* Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. Berikut beberapa uraian tentang hal yang dianggap membangun suatu konsep penelitian

a. Penegasan Konseptual

Terdapat beberapa istilah yang didefinisikan secara konseptual, antara lain:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi dan mengembangkan suatu produk tertentu dengan inovasi baru, yang didahului dengan tahap pengujian dan validasi.¹⁵

2. *E-Modul*

E-Modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar atau keduanya, berisi materi elektronik digital disertai dengan simulasi yang cocok dan sesuai untuk pembelajaran. *E-Modul* adalah alat inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁶

¹⁵ Saputra H.J., Nur I.F., *Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Profesi Pendidikan Dasar. VOL. 4 No. 1 (2017):62-74

¹⁶ Herawati N.S., Ali Muhtadi., *Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA*, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. Vol. 5 No.2 (2018):180-191

3. *Anyflip*

Anyflip adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dirancang untuk membantu para guru membuat animasi e-book yang sesuai untuk media desktop dan mobile sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik di setiap kesempatan.¹⁷

4. Sistem Ekskresi

Sistem ekskresi adalah sistem pengeluaran zat-zat sisa metabolisme yang tidak dibutuhkan oleh tubuh lagi. Zat-zat sisa ini apabila dibiarkan menumpuk di dalam tubuh akan meracuni dan berbahaya bagi tubuh. Organ penyusun sistem ekskresi terdiri dari ginjal, paru-paru, hati, dan kulit.¹⁸

5. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah penggerak psikologis total siswa yang membangkitkan belajar, menjamin kelangsungan belajar, dan membimbing belajar untuk mencapai tujuan.¹⁹

b. Penegasan Operasional

Terdapat beberapa istilah yang didefinisikan secara operasional, antara lain:

¹⁷ P.U.Kamalia, dkk. *Pelatihan Penggunaan Anyflip Untuk Penyusunan E-Book Bagi Guru Mgmp Ekonomi Kabupaten Bangkalan* (Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 2021) Volume 4, Nomor 3, hal 912-916

¹⁸ Shodiqin Ari Sandi, SKripsi: *Sistem Ekskresi Manusia Dan Upaya Menjaga Kesehatan* (2022). Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung

¹⁹ Muhammad Maryam. *Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal. Vol. 4 No. 2 (2016)

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses dalam pembuatan bahan ajar berupa modul digital atau *e-modul* melalui tahap model pengembangan ADDIE yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

2. E-Modul

E-Modul adalah modul digital yang bisa digunakan oleh peserta didik menggunakan *smart phone* atau komputer untuk bahan belajar.

3. Anyflip

Anyflip adalah platform atau aplikasi yang bermanfaat untuk membantu dalam pembuatan buku digital atau *e-book*.

4. Sistem Ekskresi

Sistem ekskresi adalah proses dimana tubuh membuang sisa metabolisme dari pemecahan makanan dan mengeluarkannya melalui sistem ekskresi.

5. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah faktor psikologis yang tidak bersifat intelektual dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar untuk setiap orang.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam proposal penelitian pengembangan ini dibagi menjadi 3, yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian penutup. Berikut ini rincian sistematika penelitian:

1. Bagian awal : halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian penelitian, lembar motto, lembar persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak, dan daftar isi.
2. Bagian utama : meliputi lima (2) bab yang masing-masing terdiri dari beberapa sub bab yakni:
 - a. BAB I Pendahuluan : A. Latar Belakang Masalah, B. Perumusan Masalah, C. Tujuan Penelitian, D. Hipotesis Penelitian E. Kegunaan Penelitian, F. Penegasan Istilah, G. Sistematika Pembahasan.
 - b. BAB II Landasar Teori dan Kerangka Berpikir : A. Landasan Teori, B. Kerangka Berpikir, C. Penelitian Terdahulu.
 - c. BAB III Metode Penelitian : A. Langkah-langkah Penelitian, B. Metode Penelitian Tahap I yang meliputi: Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Analisis Data, Perencanaan Desain Produk, Validasi Desain, C. Metode Penelitian Tahap II yang meliputi: Model Rancangan Desain Eksperimen untuk Menguji, Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data.

- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan : Desain Awal Produk, Hasil Pegujian Pertama (I), Revisi Produk, Hasil Pengujian Tahap Kedua (II), Revisi Produk, Penyempurnaan Produk, Pembahasan Produk.
- e. BAB V Penutup : A. Kesimpulan, B. Saran, daftar rujukan dan lampiran-lampiran.