

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era revolusi industri 4.0 saat ini telah memberikan banyak pengaruh di berbagai aspek kehidupan. Masuknya era revolusi industri generasi 4.0 ditandai dengan meningkatnya perkembangan sistem digital, konektivitas, hadirnya kecerdasan buatan dan kemudahan dalam berkomunikasi.¹ Tuntutan sumber daya manusia tentunya memiliki kemampuan dalam merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Era revolusi industri 4.0, terutama pada bidang pendidikan di Indonesia, diarahkan untuk meningkatkan konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan virtual sehingga batas antara manusia, mesin dan teknologi informasi akan mempengaruhi sistem pendidikan di Indonesia.²

Teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat, tidak memungkiri banyak permasalahan yang dalam pemecahannya dibutuhkan teori-teori dan pendekatan ilmiah yang merupakan ciri-ciri sains. Ilmu pengetahuan dan teknologi dimanfaatkan pemerintah dalam menunjang pembangunan negara.³ Kemampuan untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan sepanjang hidup sangat penting untuk keberhasilan di dunia yang berubah dengan sangat

¹ Ani Heryani, dkk., *Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi*, Jurnal Pendidikan, Vol. 31 No. 1, Maret 2022, hal. 17 - 28

² Ayu Febriana, dkk., *Pengembangan Digital Book Berbasis Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 8 No. 1, Juni 2023, hal. 524 - 525

³ Rela Rahmah, dkk., *Pengembangan Media Interaktif Tema "Sehat itu Penting" untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, Vol. 6 No. 1, Januari 2021, hal. 70 - 78

cepat.⁴ Tuntutan dalam menguasai teknologi secara jelas dalam bidang pendidikan mengharuskan untuk mampu menyuguhkan pembelajaran yang berbasis modern yang dapat dipadupadankan pembelajaran dengan teknologi.

Teknologi mempunyai peranan yang sangat penting khususnya dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan dapat dilakukan oleh seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran serta dalam menggunakan media pembelajaran.⁵ Teknologi menjadi suatu perbaikan kualitas ditinjau dari aspek yang dapat memberikan dampak yang positif bagi pendidikan sehingga mengurangi adanya kesenjangan antara guru dan peserta didik. Teknologi menjadi salah satu kebutuhan utama bagi kalangan umum, yang tentunya menjadi suatu hal yang diperlukan bagi peserta didik, baik di tingkat sekolah dasar maupun perguruan tinggi.⁶

Media pembelajaran saat ini masih bersifat konvensional, seperti buku cetak. Tingkat ketergantungan peserta didik kepada guru sangat tinggi. Peserta didik masih terlihat memperhatikan, mencatat, dan menyalin selama pembelajaran berlangsung. Metode pembelajaran yang digunakan di berbagai sekolah cenderung konvensional dan terpusat pada guru, di mana guru mendominasi proses pembelajaran dan peserta didik menjadi kurang aktif.⁷ Buku digital (*e-book*) dapat menjadi salah satu solusi dalam menumbuhkan

⁴ Ratih Setiawati, dkk., *Transformasi Teknologi dalam Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0: Dilema Teknologi dalam Perspektif Filosofis*, Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 1 No. 5, 2023, hal. 219 - 225

⁵ Agustian, N., & Salsabila, U. H., *Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran*, ISLAMIKA, Vol. 3 No. 1, 2021, hal. 123-133.

⁶ Muniri, *Pengembangan Kamus Istilah Bahasa Inggris untuk Matematika Berbasis Mobile untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Tulungagung*, Tulungagung, 2019. Hal. 1

⁷ Devi, Nur. A. Dan Mohamad, Joko S., *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam, Vol. 1 No. 1, 2025, hal. 40

ketertarikan peserta didik di dunia pendidikan pada khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya. Buku digital memiliki tambahan fitur seperti efek visual, suara, tautan interaktif yang tidak dimiliki buku cetak.⁸

Perkembangan teknologi yang pesat berdampak pada proses pembelajaran di sekolah yang mengalami transformasi dan membawa berbagai perubahan pada dunia pendidikan. Media pembelajaran yang digunakan saat ini, berbasis digital sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidik diharuskan untuk mengenal dengan baik mengenai jenis dan karakteristik masing-masing media pembelajaran digital dan mampu dalam menguasai teknologi seperti perangkat komputer.⁹ Implementasi pendidikan sendiri, guru merupakan salah satu komponen yang sangat penting, karena guru merupakan ujung tombak keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan. Terpenuhinya sarana dan prasana juga sangat diperlukan untuk menunjang jalannya proses pembelajaran.¹⁰

Pendidik dan peserta didik harus dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi era 4.0 dengan memperbaharui proses dan pola pembelajaran dalam penyampaian maupun penggunaan teknologi digital sehingga terintegrasikan ilmu pengetahuan melalui pendidikan dengan lingkungan masyarakat maupun bersaing dalam dunia kerja.¹¹ Integrasi teknologi dalam

⁸ Amanda Reza, dkk., *Pengaruh Media Buku Digital Tema Cuaca terhadap Literasi Sains Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Ilmiah Multidisiplin, Vol. 1 No. 2, 2024, hal. 21 - 28

⁹ Ari Nurwidayanti, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, Vol. 6 No. 4, 2022, hal. 6949 - 6959

¹⁰ Azimi, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Literasi Sains untuk Siswa Sekolah Dasar*, Pancasakti Science Education Journal, Vol. 2 No. 2, Oktober 2017, hal. 145 - 157

¹¹ Ratih Setiawati, dkk., *Transformasi Teknologi dalam Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0: Dilema Teknologi dalam Perspektif Filosofis*, Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 1 No. 5, 2023, hal. 220

pendidikan memiliki tujuan yang sangat relevan dengan tuntutan zaman. Salah satunya adalah meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi interaktif, video pembelajaran, dan platform digital, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Memanfaatkan teknologi membantu peserta didik untuk berlatih dan mengembangkan kemampuan sejak dini untuk mempersiapkan tantangan masa mendatang.¹²

Dunia pendidikan harus mampu membekali peserta didiknya dengan keterampilan yang seiring berkembangnya teknologi. Keahlian ini termasuk kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dan bekerja sama, berpikir kritis, dan memecahkan masalah, inovatif dan kreatif, dan kemampuan mencari, mengelola, dan menyampaikan informasi.¹³ Pendidikan harus memiliki kemampuan seperti kepemimpinan, literasi, komunikasi, kecerdasan emosional, bisnis, kewarganegaraan global, penyelesaian masalah, dan kerja tim. Institusi pendidikan harus mempersiapkan kemampuan literasinya dengan menerapkan orientasi baru dalam bidang pendidikan.¹⁴

Belajar adalah suatu kegiatan yang berjalan secara perlahan yang dilakukan pada jenjang Pendidikan. Berhasil atau tidaknya bergantung pada proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Hal tersebut tergantung pada proses belajar peserta didik. Peran guru sangat penting karena guru berperan

¹² Alfitriana Purba, dkk., *Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital*, Jurnal Penelitian, Vol. 3 No. 3, September 2023, hal. 44

¹³ Maulidah, Evi, *Character Building dan Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0*, Prosiding Seminar Nasional PGSD, 27 April 2019, hal. 138-140

¹⁴ Ratih Setiawati, dkk., *Transformasi Teknologi dalam Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0: Dilema Teknologi dalam Perspektif Filosofis*, Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 1 No. 5, 2023, hal. 220

dalam membantu menunjukkan dan membentuk potensi sosial, intelektual, keterampilan, dan bakat peserta didik.¹⁵ Komunikasi antara guru dengan peserta didik dapat membantu melacak proses belajar. Guru memberi peserta didik materi belajar yang membantu mereka berprestasi agar bagian-bagian yang dipelajari peserta didik dapat digunakan sebagai output dari proses belajar.¹⁶

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di MI Al Hidayah 02 Betak dan Nurul Iman Karangtalun Kalidawir Tulungagung menunjukkan bahwa materi hidup bersama alam yang ada di dalam bahan ajar ilmu pengetahuan alam dan sosial tidak sepenuhnya bermakna dalam diri masing-masing peserta didik khususnya di kelas tiga. Peserta didik memiliki kekurangan dalam mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Pembelajaran yang tidak mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari menjadi terasa abstrak dan tidak relevan. Peserta didik pada jenjang sekolah dasar belum cukup memahami materi atau bacaan yang bersumber dari buku yang ada karena sering kali materi hanya bersifat abstrak. Peserta didik merasa bosan sehingga merasa tidak ada manfaat langsung dari apa yang mereka pelajari. Peserta didik merasa pasif dan sulit bekerja sama untuk melakukan proses pembelajaran. Kurikulum yang terlalu padat membuat proses belajar terasa terburu-buru dan tidak bermakna. Peserta didik merasa tertekan dengan banyaknya materi yang harus dipelajari dan dikerjakan. Hal ini memungkinkan

¹⁵ Ulfah, U., & Arifudin, O., *Peran guru dalam upaya pengembangan bakat dan minat peserta didik*, Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan, Vol. 3 No. 1, 2022, hal. 9-16.

¹⁶ Anisa Rahmadanti, dkk., *Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, Vol. 3, No. 1, Juni 2024, hal. 118

peserta didik tidak dapat memahami dengan baik materi dan informasi yang disampaikan oleh guru.

Bahan ajar dalam bentuk digital ini sangatlah bermanfaat bagi guru yang sadar akan pentingnya sebuah pembelajaran.¹⁷ Integrasi teknologi pada bidang pendidikan memungkinkan terciptanya metode pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran digital memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung tanpa interaksi tatap muka langsung antara guru dan peserta didik, serta tidak terbatas pada satu lokasi saja. Penggunaan buku digital sebagai media pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena adanya gambar animasi, video animasi, serta evaluasi yang menarik.¹⁸

Proses pembelajaran beriringan dengan perkembangan zaman saat ini harus dapat dihasilkan menjadi lebih interaktif.¹⁹ Aplikasi interaktif memungkinkan peserta didik dalam memperkuat pemahaman dan ingatan tentang materi yang diajarkan. Peserta didik dapat memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik dengan kelebihan yang dimiliki oleh buku digital. Aplikasi interaktif dapat memperkuat ingatan jangka panjang dengan cara melibatkan peserta didik secara aktif. Penggunaan aplikasi interaktif seperti buku digital dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.²⁰

¹⁷ Andi Ardiman, *Development of Teaching Materials for Thematic Companions Based on Problem Based Learning Models in Theme 3 Figure and Discovery in Grade 6 th Elementary School*, *International Journal of Science and Research*, Vol. 8, No. 2, Februari 2019, hal. 15

¹⁸ Nanang, Jatun, *Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar*, *Jurnal IRJE*, Vol. 4, No. 4, 2024

¹⁹ Yusinta, Susi, *Pengembangan Pop Up Book Berbasis Karakter Nasionalisme Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Siswa SD*, *Jurnal Elementary School* 8, Vol. 8 No. 1, 2021, hal. 50

²⁰ Devi, Nur. A. Dan Mohamad, Joko S., *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, *Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, Vol. 1 No. 1, 2025, hal. 45

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum sekolah dasar yang bersifat dinamis dan terus berkembang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.²¹ Bentuk dan bahan ajar IPA diciptakan untuk menarik minat peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan melibatkan penggunaan media pendidikan yang interaktif. Meningkatnya hasil belajar peserta didik membuktikan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dinilai efektif dan materi yang diajarkan lebih bermakna. Aplikasi interaktif tidak hanya memudahkan proses transfer pengetahuan, tetapi juga meningkatkan pengalaman belajar peserta didik secara keseluruhan.²²

Berdasarkan uraian di atas, sebagai upaya peningkatan kualitas dan kuantitas pendidik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, saat ini pendidik tidak hanya dituntut untuk terampil dalam membuat media pembelajaran dalam bentuk cetak tetapi juga harus mampu membuatnya dalam bentuk elektronik atau digital seiring dengan perkembangan teknologi informasi.²³ Peneliti tertarik untuk mengkaji dan meneliti lebih lanjut tentang pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* materi hidup bersama alam dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di MI Al-Hidayah 02 Betak dan MI Nurul Iman Karangtalun Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung untuk kelas tiga.

²¹ Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N., *Pengembangan kurikulum merdeka dalam satuan pendidikan serta implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad 21*, Sanskara Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 1 No. 2, 2023, hal. 56-67.

²² Devi, Nur. A. Dan Mohamad, Joko S., *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam, Vol. 1 No. 1, 2025, hal. 46

²³ Siska Narulita, dkk., *Sosialisasi dan Pelatihan Pengembangan e-Book Berekstensi e-Pub sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Shalom Semarang*, Jurnal Madaniya, Vol. 3 No. 3, 2022, hal. 395-402

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran
- b. Kurangnya minat peserta didik dalam membaca maupun menulis.
- c. Peserta didik masih banyak yang mengalami kesulitan sehingga hasil belajar yang peserta didik menjadi kurang memuaskan khususnya pada mata pelajaran IPAS.
- d. Kurangnya sumber informasi konvensional dalam bentuk buku yang tersedia belum dapat memenuhi dan memberikan kepuasan bagi peserta didik untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan sebagai referensi belajar.
- e. Ketersediaan buku yang masih terbatas atau belum memadai.
- f. Kurangnya pengarahan atau bimbingan baik dari guru maupun orang tua terkait pemahaman konsep materi yang diajarkan kepada peserta didik.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, peneliti membatasi penelitian ini agar tidak terjadi pelebaran pembahasan. Penelitian ini dibatasi pada belum adanya bahan ajar digital sebagai usaha dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik madrasah ibtidaiyah kelas 3 se-Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain produk pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* materi hidup bersama alam dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di MI Al-Hidayah 02 Betak dan MI Nurul Iman Karangtalun Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung?
2. Bagaimana proses pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* materi hidup bersama alam dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di MI Al-Hidayah 02 Betak dan MI Nurul Iman Karangtalun Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung?
3. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di MI Al-Hidayah 02 Betak dan MI Nurul Iman Karangtalun Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mendeskripsikan desain produk pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* materi hidup bersama alam dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di MI Al-Hidayah 02 Betak dan MI Nurul Iman Karangtalun Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung.

2. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* materi hidup bersama alam dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di MI Al-Hidayah 02 Betak dan MI Nurul Iman Karangtalun Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung.
3. Untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* materi hidup bersama alam dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di MI Al-Hidayah 02 Betak dan MI Nurul Iman Karangtalun Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini berupa buku digital yang dapat dicetak atau sebagai media tambahan bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Buku digital ini memberikan penjelasan sederhana kepada peserta didik tentang materi hubungan antar makhluk hidup.
3. Buku digital dilengkapi dengan berbagai gambar penunjang motivasi dan menarik perhatian peserta didik untuk semangat dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Media ini mengajak peserta didik untuk menuangkan gagasan dan idenya ke dalam bentuk tulisan, terutama terkait hubungan antar makhluk hidup.
5. Buku digital ini terlindungi dari maslaah kerusakan fisik, yang mana apabila data hilang, peserta didik dapat dengan mudah mencari penggantinya dari internet maupun meminta kembali kepada pembuat buku.

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan spesifikasi produk yang diharapkan di atas, maka kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Manfaat secara teoritis dari pengembangan *e-book* yaitu menambah khasanah ilmu pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar peserta dalam proses pembelajaran dari hasil pengembangan yang dilakukan.

2. Manfaat secara praktis

Manfaat dari penelitian ini secara praktis adalah sebagai berikut:

a. Bagi Kepala Madrasah

Bagi Kepala Madrasah MI Al-Hidayah 02 Betak dan MI Nurul Iman Karangtalun terhadap hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk evaluasi dan pertimbangan madrasah dalam pengadaan bahan ajar yang memadai untuk peserta didik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan dan wawasan guru untuk lebih mengembangkan inovasi terkait media pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil belajar yang baik khususnya pada mata pelajaran IPAS materi Hidup Bersama Alam.

d. Bagi Peneliti yang akan datang

Dapat dijadikan sebagai alat pengembangan diri dan sebagai referensi dalam pembelajaran yang berguna bagi peneliti kelak ketika menjadi seorang guru.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* di MI Al-Hidayah 02 Betak dan MI Nurul Iman Karangtalun ini berdasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut.

- a. Peserta didik di MI Al-Hidayah 02 Betak dan MI Nurul Iman Karangtalun telah memahami prosedur penggunaan bahan ajar.
- b. Peserta didik di MI Al-Hidayah 02 Betak dan MI Nurul Iman Karangtalun telah mampu memahami dengan baik materi terkait hidup bersama alam untuk menunjang pemakaian bahan ajar.
- c. Peserta didik di MI Al-Hidayah 02 Betak dan MI Nurul Iman Karangtalun memiliki ketertarikan dalam penggunaan bahan ajar *e-book* berbasis *flipbook*.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

Pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* di MI Al-Hidayah 02 Betak dan MI Nurul Iman Karangtalun ini memiliki keterbatasan sebagai berikut.

- a. Penelitian hanya dilakukan untuk peserta didik kelas III di MI Al Hidayah 02 Betak dan MI Nurul Iman Karangtalun Kalidawir Tulungagung.
- b. Buku digital ini memuat materi sesuai dengan capaian pembelajaran di semester 2 pada pelajaran IPAS yaitu pada materi Hidup Bersama Alam.
- c. Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS materi Hidup Bersama Alam.
- d. Buku digital yang dikembangkan dibuat sesederhana mungkin sebagai buku pendamping mata pelajaran Ipas materi Hidup Bersama Alam.

H. Penegasan Istilah

Untuk membantu memberikan pemahaman dan menghindari adanya salah dalam pengertian dari penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan terkait dengan berbagai istilah yang ada pada judul penelitian ini baik secara konseptual dan operasional.

1. Penegasan Konseptual

a. *E-Book*

E-Book merupakan singkatan dari *Electronic Book* atau buku elektronik adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronis melalui komputer. Buku digital adalah versi elektronik dari buku cetak, meskipun ada pula yang hanya diterbitkan dalam format digital tanpa versi cetak.²⁴ Bentuk digital buku dibagi pula menjadi dua yaitu buku elektronik dan buku audio. *E-book* yang berupa *file* memiliki berbagai format seperti *portable document format (pdf)* yang dapat dibuka dengan program *acrobat reader* atau sejenisnya. Bentuk format yang kedua adalah *hypertext markup (htm)*, yang dapat dibuka dengan *browsing* atau *internet explorer* secara *offline*.²⁵

b. *Flipbook*

Flipbook adalah buku yang berbentuk file digital yang didalamnya memuat gambar, animasi, video, dan audio, dimana pembaca dapat membuka lembaran halaman pada *flipbook* layaknya membaca buku atau majalah pada

²⁴ Muhammad Ridha, dkk., *Pemanfaatan Buku Digital Pada Aplikasi iPusnas Dalam Meningkatkan Minat Baca di Kota Samarinda*, El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol. 10 No. 1, 2024, hal. 173

²⁵ Yanti, Rika, *Perancangan Ilustrasi Untuk Buku Digital Permainan Tradisional Jawa Barat*, (Diss. Program Studi Desain Grafis, Universitas Widyatama, 2022).

umumnya.²⁶ *Flipbook* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengonversi buku publikasi halaman *flipping digital* yang memungkinkan untuk menciptakan konten pembelajaran yang interaktif dengan beberapa fitur yang mendukung. *Flipbook* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengonversi buku publikasi halaman *flipping digital* yang memungkinkan untuk menciptakan konten pembelajaran yang interaktif dengan beberapa fitur yang mendukung.²⁷

c. Materi Hidup Bersama Alam pada Mata Pelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya. Mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.²⁸ Materi pada pelajaran IPAS tentang Hidup Bersama Alam berkaitan dengan keterkaitan dan hubungan yang terjadi antar sesama makhluk hidup. Semua makhluk hidup tidak bisa hidup sendiri. Makhluk hidup tinggal berdampingan di suatu tempat yang disebut lingkungan. Dalam satu lingkungan terdiri dari berbagai macam makhluk hidup yang menempatinnya. Makhluk hidup dalam sebuah habitat dibagi menjadi beberapa komponen sesuai dengan jenis makhluk hidup yang menempati habitat tersebut.²⁹

²⁶ Luwilmi Sahefa Ashari, dkk., *Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo*, INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, Vol. 4 No. 1, 2024, hal. 2567

²⁷ Senia, *Pengembangan Media e-Comic Berbantuan Flip PDF Professional Untuk Melatih Literasi Matematis Siswa*, (Universitas Siliwangi, 2023).

²⁸ Viona Wulandari, dkk., *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Make a Match Berbantuan Media Couple Card Di Kelas IV SD Negeri 19 ATTS Kota Bukittinggi*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 9 No. 3, September 2024, hal. 777.

²⁹ Amalia Fitri, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*, (Surakarta: CV Putra Nugraha, 2022), hal. 59

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur dalam mengetahui perubahan peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diamati dan diukur dalam ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil dari proses belajar dapat diketahui dari nilai yang didapatkan peserta didik setelah mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru.³⁰ Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah strategi pengajaran, motivasi peserta didik, serta penggunaan metode maupun media yang tepat dalam proses pembelajaran.³¹

2. Penegasan Operasional

a. *E-Book*

E-book atau *electronic book* adalah bentuk buku yang dibuat secara digital yang dapat diakses menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, smartphone, atau *e-reader*. Penggunaan buku digital atau *e-book* dinilai lebih praktis dibandingkan dengan buku cetak atau modul bacaan seperti sumber buku yang dimiliki peserta didik. Keunggulan dari buku digital sendiri bersifat interaktif karena dapat mencakup kuis, simulasi, atau hyperlink untuk pemenuhan eksplorasi peserta didik dalam menambah wawasan. Akses dalam penggunaan buku digital lebih tinggi dibandingkan buku cetak karena dapat digunakan dimana saja dan kapan saja dengan melalui berbagai

³⁰ Nofi, Elmi M., & Septi, Budi S., *Hubungan Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD Kelas VI*, Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, Vol. 10 No. 1, 2025, hal. 19

³¹ Vina, Lasha, dkk., *Media Audio Visual dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*, ARJI, Vol. 7 No. 2, 2025, hal. 170

perangkat digital. Buku digital sangat membantu peserta didik dan guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan menarik, sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan bermakna bagi peserta didik dalam lingkungan belajarnya sehari-hari.

b. *Flipbook*

Flipbook merupakan bentuk buku versi digital atau materi pembelajaran yang dirancang agar tampil seperti buku cetak dengan efek halaman yang dapat “dibalik” secara virtual. *Flipbook* digunakan sebagai media interaktif untuk menyajikan bahan ajar dalam pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses oleh peserta didik maupun guru. *Flipbook* sendiri dinilai lebih menarik karena adanya visual interaktif berupa teks, gambar, video, animasi, dan hyperlink untuk mendukung pemahaman materi. *Flipbook* banyak digunakan karena dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Materi Hidup Bersama Alam pada Mata Pelajaran IPAS

Materi “Hidup Bersama Alam” adalah salah satu materi yang membahas tentang hubungan antara manusia dan lingkungan alam di sekitarnya. Materi ini mengajarkan peserta didik untuk memahami cara manusia, hewan, dan tumbuhan hidup berdampingan dalam suatu ekosistem. Peserta didik diharapkan dengan adanya materi ini dapat ikut berpartisipasi untuk menjaga keseimbangan alam agar kehidupan tetap berkelanjutan. Pokok pembahasan pada materi ini adalah keanekaragaman makhluk hidup, interaksi manusia dengan alam, siklus dan keseimbangan alam, serta pelestarian lingkungan. Materi ini bertujuan untuk membentuk sikap bertanggung jawab

terhadap alam serta menanamkan nilai-nilai berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran setelah dilaksanakannya proses pembelajaran. Hasil belajar ditunjukkan dengan adanya perbedaan maupun peningkatan skor peserta didik sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran menggunakan *e-book* berbasis *flipbook* dikembangkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Nilai hasil belajar peserta didik dianalisis untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan.

I. Sistematika Pembahasan

Tesis dengan judul “Pengembangan *E-Book* Berbasis *Flipbook* Materi Hidup Bersama Alam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di MI Al Hidayah 02 Betak dan MI Nurul Iman Karangtalun Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung” memuat sistematika pembahasan sebagai berikut.

1. Bagian Awal mencakup halaman sampul luar, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, pernyataan kesediaan publikasi, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak
2. Bagian Utama (Inti) memuat : Bab I (Pendahuluan), Bab II (Kajian Pustaka), Bab III (Metode Penelitian), Bab IV (Hasil Penelitian dan Pengembangan), Bab V (Pembahasan), dan Bab VI (Penutup).
3. Bagian Akhir mencakup daftar rujukan, lampiran, dan daftar riwayat hidup.