

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Ahmad Sabri (2010:65) menyatakan “Guru merupakan pemegang peranan utama dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atau dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.

Dalam mencapai belajar mengajar perlu menciptakan suasana pembelajaran yang baik dengan menggunakan strategi atau media dalam proses belajar mengajar. Media yang digunakan haruslah tepat sesuai dengan kebutuhan agar dapat membantu dalam memecahkan masalah belajar siswa. Contohnya dalam belajar mengajar sudah menggunakan perangkat elektronik, seperti laptop, tablet, smartphone. Sejalan dengan ini penggunaan teknologi khususnya smartphone terus meningkat pesat. Terhitung pada tahun 2020 berdasarkan hasil riset *cyber threat*, untuk Indonesia pengguna internet mencapai 175,4 juta jiwa dengan penggunaan smartphone sebanyak 338,2 juta unit.

Pada zaman sekarang perkembangan dunia tidak terlepas dari teknologi. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi dunia pendidikan, teknologi berperan dalam memajukan pendidikan. Dalam pembelajaran dipakai

teknologi pada pembuatan media. Dampaknya ialah media digital elektronik lebih sering dipakai untuk menyampaikan bahan ajar sebagai sumber informasi belajar. Maka peneliti ingin memodifikasi pengembangan yang sebelumnya sudah ada dimodifikasi dari bahan ajar cetak ke bahan ajar online, melalui pengembangan e-modul.

Pendidikan harus selalu menyediakan bahan ajar dalam proses pembelajaran berlangsung karena bahan ajar ialah sumber materi penting bagi pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tanpa bahan ajar, tampaknya pendidikan akan mengalami kesulitan dalam mengapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar elektronik ialah bahan ajar yang isi materinya dalam bentuk elektronik berupa audio, audio visual, dan berupa multimedia interaktif.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat membantu pendidik dalam mempertahankan perhatian peserta didik terhadap materi yang sedang dibahas, melalui pemakaian media dalam penyampaian materi yang menarik dan lebih interaktif dan waktu berjalan dengan efisien. Dengan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas interaktif antara pendidik dengan peserta didik.

*Flippingbook* adalah aplikasi untuk membuat *e-book* dan *e-modul*.

Tidak hanya berupa teks, dengan *Flippingbook* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, dan video pada lembar kerja. Perangkat multimedia ini dapat memasukan file berupa pdf, gambar, video, dan animasi sehingga *flippingbook* yang dibuat lebih menarik. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membaca buku secara fisik karena terdapat efek animasi di mana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *flipbook* ini meningkatkan berfikir kreatif peserta didik yang valid. E-Modul berbantuan *flippingbook* dapat meningkatkan HOTS dalam membantu proses pembelajaran lebih menarik sebab dapat diselipkan gambar maupun video di dalamnya. Teks eksposisi adalah gagasan bertujuan untuk menerangkan, menyampaikan atau menguraikan sesuatu hal yang dapat memperluas atau menambah pengetahuan dan pandangan pembacanya.

Masalah rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pembelajaran Bahasa Indonesia terkait teks eksposisi dapat dilakukan dengan memanfaatkan media yang tepat. Sebelum memilih media pembelajaran pahami dengan baik karakteristiknya. Dengan karakteristik dan kemampuan siswa yang berbeda-beda dalam memahami suatu materi, perlu dirangsangnya keinginan dalam memahami materi tersebut. Dengan memahami karakteristik materi maka media yang cocok digunakan adalah media yang tersusun sistematis serta strukturnya yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik agar

memudahkan siswa dalam penugasan atau pemahaman materi kompetensi yang dapat memberikan kontribusi nyata terhadap hasil belajar yang dicapai.

Setelah memahami karakteristik dari materi teks eksposisi maka peneliti melakukan pengembangan media e-modul. E-modul dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran. E-modul dapat membantu siswa dalam mencapai pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Made Sri Atika Dewi (2020: 434) menyatakan “ modul elektronik merupakan media inovasi yang dapat meningkatkan minat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.”

Penggunaan media E-modul mampu membuat pembelajaran lebih berencana dengan baik, mandiri, dan tuntas dengan hasil yang jelas. Dan juga diharapkan peserta didik mampu untuk mengidentifikasi informasi yang ada dalam teks eksposisi, agar tercapai pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Sugiyono (2019: 281) menyatakan “Identifikasi masalah adalah berbagai masalah yang ada pada objek yang diteliti. Untuk memberi arah bagi peneliti dalam penelitian terutama menentukan bahan dan alat untuk mengumpulkan data, maka masalah perlu diidentifikasi. “ Sementara Arikunto ( 2013: 80 ) “ Identifikasi merupakan pengerucutan masalah peneliti yang dipaparkan.” Dapat disimpulkan identifikasi masalah yang baik menguatkan landasan berpikir dalam melakukan penelitian, sehingga penelitian terlaksanakan dengan

baik.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut ditemukan identifikasi masalah dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas:

1. Pengembangan bahan ajar berupa e-modul perlu digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik.
2. Media pembelajaran yang monoton hingga peserta didik merasa bosan dalam belajar.
3. Perlunya pengembangan media pembelajaran berbentuk e-modul dalam mempelajari teks ekspisisi.

### **C. Pembatasan Masalah**

Tahir ( 2011: 19 ) menyatakan “Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah atau membatasi ruang lingkup masalah yang lebih luas atau lebar sehingga peneliti lebih fokus untuk dilakukan.” Dan juga Pembatasan masalah merupakan pembatasan ruang lingkup masalah, sebagai akibat keterbatasan yang dimiliki peneliti, dimana dapat saja masalah-masalah yang telah diidentifikasi tidak dapat diteliti semua, sehingga perlu ditetapkan batasan dalam suatu peneliti, agar peneliti memiliki fokus ( tidak melebar ) pada suatu kondisi tertentu. Dengan demikian, uraian tentang alasan-alasan pembatasan masalah akan sesuai dengan kemampuan peneliti. Adapun masalah sebagai berikut.

1. Pengembangan e-modul menggunakan media *flippingbook*.

2. Materi dalam e-modul yang dikembangkan ialah mata pembelajaran teks eksposisi semester ganjil.
3. Penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas X SMA Negeri 19 Medan.
4. Penelitian ini dibatasi KD (3.3) yaitu Menganalisis struktur, isi (permasalahan, argumentasi, pengetahuan, dan rekomendasi), kebahasaan teks eksposisi yang didengar dan atau dibaca dan KD (4.3) yaitu Mengembangkan isi ( permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi ) teks eksposisi berkaitan dengan bidang pekerjaan secara lisan dan tulis.

#### **D. Rumusan Masalah**

Sugiyono ( 2017: 55 ) menyatakan “Rumusan masalah berbeda dengan masalah. Kalau masalah itu merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, maka rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data.” Dan juga Perumusan masalah merupakan salah satu tahap di antara sejumlah tahap penelitian yang memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Tanpa perumusan masalah, suatu kegiatan penelitian akan menjadi sia-sia dan bahkan tidak akan membuahkan hasil apa-apa. Perumusan masalah disebut juga sebagai *research questions* atau *research problem*, diartikan sebagai suatu rumusan yang mempertanyakan suatu fenomena, baik dalam kedudukannya sebagai fenomena mandiri, maupun dalam kedudukannya

sebagai fenomena yang saling terkait di antara fenomena yang satu dengan yang lainnya, baik sebagai penyebab maupun sebagai akibat.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran e-modul dengan proses pembuatan dibantu oleh aplikasi *flippingbook* pada kelas X ?
2. Bagaimana validasi ahli media dan desain dengan menggunakan aplikasi *flippingbook* pada materi teks eksposisi untuk meningkatkan HOTS ?
3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan dengan menggunakan aplikasi *flippingbook*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Arikunto ( 2013 : 90 ) menyatakan “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.” Dan juga Tujuan penelitian adalah suatu pernyataan mengenai apa yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan. Dan juga Tujuan penelitian yang diharapkan, sesuai dengan Sifat dan Karakteristik penelitian.

1. Mendeskripsikan bagaimana proses pembangkan media pembelajaran e-modul dengan proses pembuatan dibantu oleh aplikasi *flippingbook* pada materi teks eksposisi siswa kelas X.
2. Mendeskripsikan bagaimana validasi ahli media dan desain dengan menggunakan aplikasi *flippingbook*.

3. Mendeskripsikan bagaimana kelayakan dan keefektifan dengan menggunakan aplikasi *flippingbook*.

## **F. Manfaat Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tak langsung, manfaat tersebut antara lain:

### 1. Manfaat Teoritis

Peneliti ini diharapkan dapat digunakan sebagai penambah wawasan mengenai pengembangan E-modul dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi ( HOTS) sehingga, dapat meningkatkan kemampuan menulis teks eksposisi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA.

### 2. Manfaat Praktis

Adapun pemanfaat praktis pada penelitian adalah sebagai berikut:

#### a. Bagi peneliti

- Dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta meningkatkan kemampuan menulis.
- Dapat menambah pengalaman mengenai pengembangan E-modul.
- Sebagai pedoman dalam melaksanakan tugas mengajar di masa sekarang dan di masa yang akan mendatang.



b. Bagi Guru

- Sebagai alternative untuk memilih media pembelajaran dalam menerapkan kegiatan pembelajaran.
- Sebagai referensi bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran di kelas sehingga tercipta proses pembelajaran yang kreatif.

c. Bagi Siswa

- Meningkatkan minat siswa untuk dapat berfikir kritis.
- Membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara mandiri pada materi teks eksposisi.

## BAB II

### KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL

Pengetahuan tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan hadir melalui suatu proses mulai dari pengetahuan sehari-hari atau pendidikan yang baik dan Allah SWT memerintahkan umat Nabi Muhammad SAW menuju kejalan yang benar dengan cara yang baik seseai dengan tuntutan islam. Siapa yang ingin berilmu, raihlah pendidikan dengan benar, bijak, dan dengan pengajaran yang baik, Allah SWT berfirman

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ

بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ

وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artiya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.

## **A. Kajian Teori**

### **B. Bahan Ajar**

Daryanto (2014:171) Menyatakan “Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran, bahan dapat berupa bahan ajar tertulis dan tidak tertulis.”

Ruhimat ( 2011: 152) menyatakan “Suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pembelajaran atau bidang studi dengan topik/ subtopic dan rinciannya.”

Iestari ( 2013: 1 ) menyatakan “Bahan ajar merupakan seperangkat atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan kompleksitasnya.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahan ajar yaitu seperangkat materi tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis dengan menampilkan sosok utuh kompetensi yang akan dikuasai peserta didik untuk membantu dan peserta didik dalam melaksanakan proses

pembelajaran. Jika guru bisa memanfaatkan bahan ajar dengan baik, maka guru dapat berbagi peran dengan bahan ajar, peran guru akan lebih mengarah sebagai manajer pembelajaran.

### **1. Unsur-unsur Bahan ajar**

Sebuah bahan ajar setidaknya mencakup unsur-unsur berikut:

- a. Judul, MP, SK, indikator, tempat
- b. Petunjuk belajar ( petunjuk peserta didik/guru)  

Ialah petunjuk belajar tentang bagaimana bahan ajar tersebut akan digunakan. Terdapat petunjuk tentang bagaimana guru harus mengajarkan materi pembelajaran, berupa program tahunan, program semester, silabus dan RPP. Petunjuk sebelum mengerjakan latihan dan soal-soal evaluasi.
- c. Kompetensi yang akan di capai ialah Dalam bahan ajar yang digunakan baik LKS maupun buku cetak telah tertera kompetensi yang akan dicapai, yang dicantumkan dalam bentuk silabus dan RPP
- d. Informasi pendukung atau informasi tambahan yang dapat melengkapi bahan ajar, sehingga peserta didik semakin mudah menguasai pengetahuan yang ada pada bahan ajar.
- e. Latihan-latihan, bahan ajar LKS yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia telah terdapat soal-soal latihan, berupa soal essay dan soal pilihan ganda.

- f. Petunjuk kerja atau lembar kerja, yang berisi langkah prosedural cara pelaksanaan aktifitas atau kegiatan tertentu yang berkaitan dengan praktik. Pada bahan ajar LKS dan buku cetak yang digunakan guru sebagai bahan ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat petunjuk kerja atau lembar kerja berupa kegiatan individu dan berkelompok siswa.
- g. Evaluasi sebagai salah satu bagian dari proses penilaian, di dalamnya terdapat pertanyaan yang ditujukan kepada peserta didik untuk mengukur seberapa jauh penguasaan kompetensi yang berhasil mereka kuasai setelah mengikuti proses pembelajaran.

## **2. Tujuan Bahan Ajar**

Adapun tujuan pembuatan bahan ajar itu sendiri yaitu:

- a. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sesuai peserta didik.
- b. Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar disamping buku-buku teks yang terkadang sulit di peroleh.
- c. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

## **3. Jenis-Jenis Bahan**

Bahan Ajar Lestari (2013: 5), bahan ajar dibedakan menjadi 2 (dua) berdasarkan jenisnya, yaitu :

- a. Bahan ajar cetak berupa *handout*, modul, brosur, lembar kerja siswa/*worksheet*, modul, buku, brosur, gambar, *wallchart*, *maket*.
- b. Bahan ajar non cetak meliputi bahan ajar dengar (audio) berupa piringan hitam, kaset, radio, *compact disc audio*, bahan ajar pandang-dengar (audio visual) berupa video *compact disc* dan film, bahan ajar multimedia interaktif berupa CAI (*Computer Assisted Instruction*), *Compact Disk* (CD) Multimedia dan bahan ajar berbasis web.

#### **4. Komponen Kelayakan Isi Bahan Ajar**

BSNP-Standar kelayakan Buku Ajar (2018) menyatakan “Ajar Dua hal utama yang perlu diperhatikan oleh para guru untuk memilih bahan ajar yang akan digunakan yaitu format dan isi bahan ajar. Jika telah mengacu pada tujuan yang akan dicapai siswa, mencakup kompetensi dasar dan standar kompetensi, dan memperhatikan kelayakan isi, komponen kelayakan bahasa, serta komponen penyajian maka bahan ajar tersebut dapat dikatakan baik.”.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan Isi bahan ajar harus berhubungan erat dengan pelajaran-pelajaran lainnya, lebih baik lagi jika dapat menunjangnya dengan terencana sehingga semuanya adalah suatu kebulatan yang utuh dan terpadu. Dalam standar mutu buku Bahasa Indonesia terdapat tiga aspek yang perlu diperhatikan, yaitu aspek isi materi, cara menyajikan materi, dan bahasa yang digunakan untuk menyajikan materi.

### **C. Modul Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Modul Pembelajaran**

Modul mempunyai banyak arti berkenaan dengan kegiatan belajar mandiri. Orang bisa belajar kapan saja dan di mana saja secara mandiri. Karena konsep belajarnya berciri demikian, maka kegiatan belajar itu sendiri

juga tidak terbatas pada masalah tempat, dan bahkan orang yang berdiam di tempat yang jauh dari pusat penyelenggarapun bisa mengikuti pola belajar menggunakan modul. Terkait dengan hal tersebut, maka tujuan dari modul adalah untuk meningkatkan efisien dan efektivitas pembelajaran di sekolah, dana, fasilitas, maupun tenaga guna mencapai tujuan secara optimal.

Daryanto ( 2013:9) menyatakan bahwa “ Modul merupakan salah satu bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta menguasai tujuan belajar yang spesifik.” Dan Pandapat lain menyebutkan juga dikemukakan oleh Sukiman (2011: 131) yang menyatakan bahwa ” modul adalah bagian kesatuan belajar yang terencana yang dirancang untuk membantu siswa secara individual dalam mencapai tujuan belajarnya. Siswa yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menguasai materi.” Sementara itu, siswa yang memiliki kecepatan rendah dalam belajar bisa belajar lagi dengan mengulangi bagian-bagian yang belum dipahami sampai paham.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Modul juga salah satu bahan ajar yang dirancang untuk mencapai tujuan belajar yang di susun

secara sistematis dan terarah dapat membantu proses pembelajaran oleh peserta didik secara mandiri.

## **2. Tujuan Penulisan Modul Pembelajaran**

E. Mulyasa (2005: 43) menyatakan “ Tujuan utama dari modul adalah untuk meningkatkan efisien dan efektivitas pembelajaran di sekolah, baik waktu, dana, fasilitas, dan maupun tenaga guna mencapai tujuan secara optimal.”

Ali Mudhlofir (2011: 151) mengemukakan tujuan penulisan modul pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera baik pada siswa maupun guru.
- c. Mengefektifkan belajar siswa seperti meningkatkan motivasi belajar siswa, mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi secara langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lain, memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai minat dan kemampuannya, dan memungkinkan siswa dapat mengukur hasil belajarnya sendiri.

Sedangkan tujuan pengajaran modul menurut S. Nasution (2005: 205) antara lain:

- a. Membuka kesempatan bagi peserta didik untuk belajar menurut kecepatan masing-masing. Dianggap bahwa peserta didik tidak akan mencapai hasil yang sama dalam waktu yang sama.
- b. Memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar menurut cara masing-masing, tergantung pada latar belakang pengetahuan dan kebiasaan belajar masing-masing peserta didik.
- c. Memberi pilihan dari sejumlah besar topik dalam suatu mata pelajaran atau bidang studi tertentu pada peserta didik yang tidak mempunyai minat yang sama atau motivasi yang sama untuk mencapai tujuan yang sama.



- d. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengenal kelebihan dan kekurangannya serta memperbaiki kelemahan masing-masing peserta didik melalui modul remedial, ulangan-ulangan atau variasi dalam cara belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penulisan modul biasanya meningkatkan efisien dan efektivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan yang optimal. Bagi peserta didik dapat belajar menurut kecepatan masing-masing, dapat memilih dari sejumlah besar topik dalam suatu mata pelajaran dan kesempatan peserta didik untuk mengenal kelebihan dan kekurangannya.

### **3. Manfaat Modul Pembelajaran**

Penggunaan modul dalam kegiatan belajar memiliki manfaat bagi guru dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran. Dan Prastowo ( 2011: 27) “Mengatakan siswa akan lebih mudah belajar menggunakan bahan ajar yang penyampaian materi lebih mudah, pembelajaran menjadi lebih menarik, dan siswa dapat mengali informasi lebih dalam lagi.”

Mulyasa (2008: 46) menyatakan “Keunggulan pembelajaran dengan menggunakan modul adalah berfokus pada kemampuan individual peserta didik, adanya kontrol terhadap hasil belajar melalui penggunaan standar kompetensi yang harus dicapai peserta didik dan relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapaiannya, peserta didik dapat mengetahui keterkaitan pembelajaran dan hasil yang akan diperoleh.”

Penggunaan modul dalam kegiatan belajar mengajar bertujuan agar tujuan pendidikan bisa dicapai secara efektif dan efisien, para siswa dapat mengikuti program pengajaran sesuai dengan kecepatan dan kemampuan sendiri, lebih banyak belajar mandiri, dapat mengetahui hasil belajar sendiri, serta menekankan penguasaan bahan pelajaran secara optimal. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan tujuan penggunaan modul dalam kegiatan belajar di atas dapat diketahui bahwa dengan belajar melalui modul pembelajaran akan memberikan manfaat seperti siswa akan tertarik belajar menggunakan modul, siswa dapat mengetahui sejauh mana pengetahuannya terhadap materi pelajaran tertentu, siswa dapat mempelajari kronologis dari tiap pokok bahasan dengan melihat dan mempelajari uraian dan contoh, siswa dapat mengetahui hasil belajarnya sendiri dengan mengerjakan soal soal kemudian mencocokkan hasil pekerjaannya dengan jawaban yang tersedia dalam modul dan melakukan refleksi, siswa dapat menguasai bahan pelajaran secara optimal (mastery learning), yaitu dengan tingkat penguasaan 80%.

#### **4. Karakteristik Modul Pembelajaran**

Modul yang dikembangkan harus memiliki karakteristik yang diperlukan sebagai modul agar mampu menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi penggunaannya. Depdiknas (2008: 4 ) menyatakan “Modul yang akan dikembangkan harus memperhatikan lima karakteristik sebuah modul yaitu *self instruction, self contained, stand alone, adaptif, dan userfriendly*. “

*Self instruction*, siswa dimungkinkan belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. *Self Instruction* dapat terpenuhi jika modul tersebut yaitu memuat tujuan pembelajaran yang jelas, materi pembelajaran dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik, ke tersediaan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran, terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya, kontekstual, bahasanya sederhana dan komunikatif, adanya rangkuman materi pembelajaran, adanya instrumen penilaian mandiri (*self assessment*), adanya umpan balik atas penilaian siswa, dan adanya informasi tentang rujukan.

*Self contained*, seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Karakteristik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas.

*Stand alone* (berdiri sendiri), modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Siswa tidak perlu bahan ajar lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas pada modul tersebut.

*Adaptif*, modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fleksibel/luwes digunakan diberbagai perangkat keras (*hardware*). Modul yang adaptif adalah jika modul tersebut dapat digunakan sampai kurun waktu tertentu.

*User friendly* (bersahabat/akrab), modul memiliki instruksi dan paparan informasi bersifat sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan. Penggunaan bahasa sederhana dan penggunaan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

Daryanto (2013: 9 ) menyatakan “Senada dengan pendapat tersebut bahwa pengembangan modul bisa dikatakan baik apabila terdapat karakteristik sebuah modul yaitu *self instruction, self contained, stand alone, adaptif, dan userfriendly*.“

*Self instruction*, merupakan karakteristik yang penting dalam pengembangan modul, dengan karakter tersebut memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. Untuk memenuhi karakteristik modul harus yaitu seperti Memuat materi pembelajaran yang jelas dan dapat menggambarkan pencapaian standar kompetensi, Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam kegiatan yang kecil sehingga dapat mudah dipelajari secara tuntas, Adanya ilustrasi yang mendukung dalam pemaparan materi pembelajaran beserta contohnya, Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikasi, Adanya rangkuman materi pembelajaran, kemudian instrument penilaian, yang memungkinkan siswa melakukan penilaian mandiri, terdapat umpan balik penilaian siswa, sehingga siswa mengetahui tingkat penguasaan materi.

*Self contained*, merupakan seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Materi belajar dikemas dalam satu kesatuan yang utuh untuk memberikan kesempatan siswa mempelajari materi pembelajaran secara tuntas. Apabila dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu standar kompetensi/kompetensi dasar harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan standar kompetensi/kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa.

*Stand alone*, merupakan karakteristik modul yang tidak bergantung pada bahan ajar atau media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar atau media lain. Dengan penggunaan modul siswa tidak perlu menggunakan bahan ajar lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika siswa masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar selain modul yang digunakan, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai modul yang berdiri sendiri.

*Adaptif*, modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Modul yang adaptif adalah jika isi materi pembelajaran dan perangkat lunaknya dapat digunakan sampai dengan kurun waktu tertentu.

*Userfriendly*, modul hendaknya bersahabat dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat

dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik harus terdapat karakteristik yang diperlukan yaitu *self instruction, self contained, stand alone, adaptif, dan userfriendly*.

## **5. Bagian-bagian Modul Pembelajaran**

Dalam penulisan modul pembelajaran untuk peserta didik terdapat bagian-bagian atau komponen yang perlu dicantumkan. Dalam buku Panduan Pengembangan Bahan Ajar yang dikeluarkan oleh

Depdiknas (2008: 13), modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak tentang pertama seperti petunjuk belajar (petunjuk siswa/guru), kedua yaitu kompetensi yang akan dicapai, ketiga yaitu konten atau isi materi, keempat yaitu informasi pendukung, kelima latihan-latihan, keenam yaitu petunjuk kerja, dapat berupa lembar Kerja (LK), ketujuh yaitu evaluasi, kedelapan yaitu umpan balik terhadap hasil evaluasi.

Sukiman (2012: 138) menyampaikan "Bahwa pada umumnya modul pembelajaran mencakup lima bagian pertama yaitu Bagian pendahuluan modul pembelajaran terdiri dari latar belakang, deskripsi singkat modul, manfaat atau relevansi, standar kompetensi, tujuan instruksional/SK/KD, peta konsep, dan petunjuk penggunaan modul, kedua yaitu Kegiatan belajar bagian ini berisi tentang pembahasan materi modul pembelajaran sesuai dengan tuntutan isi kurikulum atau silabus mata pelajaran. Bagian

kegiatan belajar terdiri dari rumusan kompetensi dasar dan indicator, materi pokok, uraian materi berupa penjelasan, contoh, dan ilustrasi, rangkuman, tugas/latihan, tes mandiri, kunci jawaban dan umpan balik. Ketiga yaitu Evaluasi dan kunci jawaban, evaluasi ini berisi soal-soal untuk mengukur penguasaan peserta didik setelah mempelajari keseluruhan isi modul. Setelah mengerjakan soal-soal tersebut peserta didik mampu mencocokkan jawaban mereka dengan kunci jawaban yang telah tersedia. Evaluasi yang dilakukan tidak hanya terpaku pada evaluasi di bidang kognitif saja, namun evaluasi juga dapat dilakukan untuk menilai aspek psikomotor dan sikap peserta didik. Instrumen penilaian psikomotor dirancang dengan tujuan peserta didik dapat dinilai tingkat pencapaian kemampuan psikomotor dan perubahan perilaku. Instrumen penilaian sikap dirancang untuk mengukur sikap kerja. Keempat: Glosarium merupakan daftar kata-kata yang dianggap sulit/sukar dimengerti oleh pembaca sehingga perlu ada penjelasan tambahan. Hal-hal yang biasa ditulis dalam glosarium meliputi: istilah teknis bidang ilmu, kata-kata serapan dari bahasa asing/daerah, kata-kata lama yang dipakai kembali, dan kata-kata yang sering dipakai media massa. Penulisan glosarium ini disusun secara alfabetis. Kelima: Daftar pustaka, Semua sumber-sumber referensi yang digunakan sebagai acuan pada saat penulisan modul pembelajaran akan dituliskan pada daftar pustaka. “

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bagian-bagian modul pembelajaran mencakup lima bagian secara umum, yaitu: bagian pendahuluan, kegiatan belajar, evaluasi dan kunci jawaban, glosarium, dan daftar pustaka.

## **6. Kelayakan Modul Pembelajaran**

Untuk menghasilkan modul pembelajaran yang mampu memerankan fungsi dan perannya dalam pembelajaran yang efektif, maka modul harus berkualitas. Aspek-aspek dan indikator-indikator yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah modul pembelajaran baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran yang didasarkan pada standar penilaian bahan ajar.

Terdapat beberapa aspek dalam melakukan evaluasi modul Sungkono (2012: 6) menyatakan “ yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan pengguna.”

Ahli materi mencakup aspek pendahuluan, aspek pembelajaran, aspek isi, aspek bahasa, aspek tugas/evaluasi/penilaian dan aspek rangkuman. Ahli media mencakup aspek fisik/tampilan, aspek pendahuluan, aspek pemanfaatan, aspek bahasa, aspek tugas/evaluasi dan aspek rangkuman. Bagi pengguna mencakup aspek fisik/tampilan, aspek pendahuluan, aspek isi/materi, aspek bahasa, aspek tugas/evaluasi/latihan dan aspek rangkuman.

Selain ketiga aspek yang diuraikan di atas, ada pula aspek-aspek pengembangan modul yang digunakan aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa, aspek kelayakan penyaji dan aspek kelayakan kegrafikan.

Aspek isi mencakup seperti materi harus relevan dengan lingkup dan urutan materi yang tercantum dalam kurikulum, Kebenaran dan kelengkapan materi meliputi konsep, contoh, ilustrasi dan evaluasi, Pertanyaan harus disesuaikan dengan informasi, contoh yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran dan evaluasi untuk kemajuan siswa, Materi harus konsisten dengan bidang ilmu yang sejenis untuk tingkat pendidikan yang sama.

Aspek Penyajian mencakup seperti metode penyajian diarahkan ke metode inkuiri/eksperimen, di akhir setiap bab minimum memuat materi/latihan yang dapat dipraktikkan oleh peserta didik, menarik minat dan



perhatian siswa, menantang dan merangsang peserta didik untuk terus mempelajari bahan kajian pelajaran yang bersangkutan, sistematika penyajian yang jelas dan konsisten (misalnya: bab, sub bab dan judul).

Aspek Bahasa mencakup seperti menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, bahasa yang digunakan dalam modul harus mudah dipahami, menarik, lugas dan sesuai dengan kemampuan bahasa siswa, menggunakan bahasa yang mampu meningkatkan kematangan dan perkembangan siswa, struktur kalimat sesuai dengan kemampuan penalaran siswa. Aspek Grafika mencakup seperti ilustrasi mendukung isi teks, jelas dan mudah dimengerti, hubungan khusus antara teks dengan ilustrasi harus konsisten, pemakaian warna harus efisien sesuai dengan kebutuhan, tipografi meliputi ukuran huruf, panjang baris, jarak baris dan ukuran buku sesuai pada ukuran pers (A4, A5, B5 atau crown quarto).

kriteria pengembangan aplikasi pembelajaran dapat berupa e-modul adalah sebagai berikut:

- a. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak meliputi, *Reliable* yaitu Kehandalan media pembelajaran saat digunakan, Efisien dan efektif dalam pengembangan media pembelajaran maupun pada penggunaannya, *Maintainable* (kemudahan dalam pengelolaan). Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah dan komunikatif, *Usability*

(penggunaan dan pengoperasian yang mudah), Pemilihan jenis aplikasi/perangkat lunak/tools yang tepat untuk pengembangan, *Kompabilitas* (media pembelajaran dapat diinstal atau dijalankan pada berbagai perangkat keras dan perangkat lunak yang ada dengan mudah), Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah pada pengekseskiannya, Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi; petunjuk instalasi (jelas, singkat, dan lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program), *Reusable* (seluruh atau sebagian program media pembelajaran dapat digunakan atau dimanfaatkan kembali guna mengembangkan media pembelajaran lain atau penyempurnaan media pembelajaran).

- b. Aspek Desain Pembelajaran yaitu Kejelasan tujuan pembelajaran, Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum yang bersangkutan, Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, Interaktivitas yang baik, Pemberian motivasi belajar, Kontekstualitas dan aktualitas, Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kedalaman materi, Dapat dipahami dengan mudah, Sistematis, alur logikanya jelas, Kejelasan uraian dan pembahasan, contoh: simulasi dan latihan, Konsistensi evaluasi

dengan tujuan pembelajaran, Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi, Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

- c. Aspek Komunikasi Visual yaitu Komunikatif (materi dan pesan yang disampaikan dapat diterima), Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan, Sederhana dan menarik, Audio, Visual (*layout design*, *typography*, warna), Animasi (media bergerak), *Layout Interactive* (ikon navigasi).

Depdiknas/Departemen Pendidikan Nasional (2008: 25) senada dengan pendapat tersebut yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa, aspek kelayakan penyaji dan aspek kelayakan kegrafikan. Aspek kelayakan isi mencakup

- a. kesesuaian uraian materi dengan SK dan KD yaitu bahan ajar yang baik seharusnya berisi materi yang mendukung tercapainya SK (standar kompetensi) dan KD (kompetensi dasar) dari mata pelajaran tersebut.
- b. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik yaitu materi yang disajikan dalam bahan ajar harus sesuai dengan kenyataan tidak dibuat-buat dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini dapat terlihat dengan adanya sumber yang jelas.
- c. Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar yaitu materi dalam bahan ajar haruslah muktamir, mengikuti kurikulum yang berlaku. Hal ini berarti materi ataupun contoh yang disajikan haruslah up to date.
- d. Kebenaran substansi materi.
- e. Manfaat penambahan wawasan yaitu materi yang baik harus dapat menumbuhkan keingintahuan serta kreatifitas siswa sehingga merangsang, memantapkan, menantang dan meningkatkan aktifitas siswa.
- f. Kesesuaian dengan nilai moral dan sosial.

Aspek kelayakan bahasa mencakup yaitu Keterbacaan, Kejelasan Informasi, Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar yaitu dalam penulisan bahan ajar haruslah memperhatikan kaidah bahasa indonesia baik dan benar, sesuai dengan pedoman ejaan yang disempurnakan dan KBBI, Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien.

Aspek Kelayakan Penyajian meliputi yaitu Kejelasan tujuan yang ingin dicapai, Urutan sajian yaitu konsistensi sistematika sajian dalam setiap bab dan keruntutan konsep yang berkaitan dengan penyajian konsep disajikan secara runtun mulai dari yang mudah ke sukar, dari yang konkret ke abstrak dan dari yang sederhana ke kompleks, dari yang dikenal sampai yang belum dikenal, Pemberian motivasi, daya tarik yaitu pembangkit motivasi dalam belajar, contoh-contoh soal dalam tiap bab, kata-kata kunci baru pada setiap awal bab, soal latihan pada setiap akhir bab, pengantar, glosarium, daftar indeks(subyek), daftar pustaka, lampiran, penyajian pembelajaran, koherensi dan keruntutan alur piker, Interaksi, Kelengkapan informasi.

Aspek Kelayakan Kegrafikan meliputi Penggunaan huruf (jenis dan ukuran) yaitu penggunaan jenis font, ukuran font, warna font dan bentuk paragraph harus mudah dibaca dan mendukung materi, Tata letak, Ilustrasi, gambar seperti foto harus menarik, sederhana dan ilustratif, Desain tampilan yaitu desain tampilan harus menarik, sederhana dan ilustratif. Baik dari pemilihan font, warna, dan ilustrasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam membuat modul pembelajaran dibutuhkan evaluasi modul yang baik untuk mengukur kelayakan modul dari segi materi, media, dan pengguna. Memiliki empat aspek kelayakan dijadikan dasar para ahli untuk menilai modul yaitu aspek isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, aspek kegrafikan dan aspek kemanfaatan. Berdasarkan aspek penilai tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam menentukan instrumen penilaian kelayakan modul pembelajaran.

#### **D. Pengertian E-modul**

E-Modul merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang ada dapat lebih menarik dan interaktif dan oleh

Gunadrama (2011: 17 ) menyatakan “Mengacu pada pengertian modul dan media pembelajaran menggunakan komputer maka elektronik modul (e-modul) dapat diartikan sebagai bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan tertentu, yang disajikan dalam format elektronik berbantuan komputer. Modul elektronik juga dapat digunakan di mana saja, sehingga lebih praktis untuk di bawa ke mana saja. Modul elektronik dapat menyajikan informasi secara struktur. Selain itu, proses belajar tidak tergantung pada instruktur sebagai satu-satunya sumber informasi.”

E-modul merupakan versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak yang dapat dibaca pada komputer dan dirancang dengan *software* yang diperlukan. E-Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai

dengan kompleksitas secara elektronik. Modul elektronik atau E-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau flashdisk dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik.

Pemahaman terhadap media e-modul memerlukan pemahaman awal definisi dari dua hal yaitu tentang media dan e-modul. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

Rokhmania & Kustijono (2017: 91) menyatakan “E-modul adalah sebuah sumber atau panduan belajar dalam bentuk elektronik .” dan juga Tsai, Lin, & Lin( 2018) menyatakan “E-modul bisa mengontrol konten yang dipelajari mahasiswa karena dirancang oleh dosen sendiri, sehingga bisa menyesuaikan dengan kurikulum yang direncanakan.” Dengan adanya e-modul dapat mempermudah dalam memfasilitasi peserta didik yang lambat dalam menyerap pelajaran, karena bisa memberikan suasana yang lebih terasa efektif dan menarik. Imansari & Sunaryantiningsih (2017: 12) berpendapat bahwa, “Keberadaan e-modul diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar baru bagi mahasiswa yang selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan

pemahaman konsep dan hasil belajar.” Oleh karena itu, modul elektronik (e-modul) sangat cocok digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

**TABEL 1.1 Perbandingan antara modul elektronik dengan modul cetak**

E-Modul	Modul Cetak
Format elektronik (dapat berupa file .doc, .exe, .swf, dll)	Format berbentuk cetak (kertas)
Ditampilkan menggunakan perangkat elektronik dan <i>software</i> khusus (laptop, PC, HP, Internet)	Tampilannya berupa kumpulan kertas yang tercetak
Lebih praktis untuk dibawa	Berbentuk fisik, untuk membawa dibutuhkan ruang untuk meletakkan
Biaya produksi lebih murah	Biaya produksi lebih mahal
Tahan lama dan tidak akan lapuk dimakan waktu	Daya tahan kertas terbatas oleh waktu
Menggunakan sumber daya tenaga listrik	Tidak perlu sumber daya khusus untuk menggunakannya
Dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya	Tidak dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya.

### ***E. High Order Thinking Skill ( HOTS )***

Pengembangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS) merupakan program yang dikembangkan sebagai upaya Kemendikbud dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan. Saputra ( 2016:91) menyatakan “*High Order Thinking Skills* merupakan suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep dan metode kognitif dan taksonomi pembelajaran, pengajaran, dan penilaian.”

Kemampuan berpikir adalah prose keterampilan yang dapat membimbing peserta didik, artinya dengan membangun kondisi belajar yang kondusif dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir. HOTS merupakan suatu kemampuan mengkaitkan, menafsirkan, serta mentransformasi pengetahuan yang sudah dimiliki agar dapat berpikir kritis dan berpikir kreatif dalam mengambil kesimpulan dan memecahkan masalah pada kondisi actual. HOTS merupakan tingkat tertinggi dalam hirarki proses kognitif. HOTS mengaktifkan siswa untuk mengatasi tantangan yang terlalu banyak informasi dalam era informasi ini, tetapi waktu untuk pengelola terbatas. HOTS terjadi ketika seseorang mendapat informasi untuk mencapai suatu tujuan atau memecahkan kondisi yang rumit. Sehingga HOTS dapat didefinisikan sebagai potensi penggunaan pikiran untuk menghadapi tantangan



individu untuk menafsirkan, menganalisis atau memanipulasi informasi. HOTS dianggap banyak ilmu pendidik sebagai tujuan pendidikan penting bagi siswa. Keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) terdiri dari berpikir logis, keterampilan berpikir kreatif, serta keterampilan berpikir kritis yang merupakan keterampilan dasar untuk kehidupan sehari-hari, selain prestasi akademik di sekolah-sekolah.

Saputra (2016:91-92) Menyatakan “Tujuan utama *High Order Thinking Skills* adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berfikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks.”

Pembelajaran menggunakan HOTS dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan terutama bagi peserta didik pada jenjang menengah atas. HOTS juga melibatkan tingkat yang lebih tinggi dari keterampilan kognitif kritis dan evaluative berpikir, pengambilan keputusan, pemecahan masalah.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa berpikir tingkat tinggi proses kemampuan berpikir berdasarkan penalaran untuk memecahkan suatu masalah secara mandiri dan kreatif pada pencapaian tujuan penemuan sebuah pengetahuan.

### **1. Karakteristik HOTS**

karakteristik HOTS adalah keterampilan berfikir tingkat tinggi mencakup berpikir kritis dan berpikir kreatif. Berpikir kritis dan kreatif merupakan dua

kemampuan manusia yang sangat mendasar karena keduanya dapat mendorong seorang untuk senantiasa memandang setiap permasalahan yang dihadapi secara kritis serta mencoba mencari jawabannya secara kreatif sehingga diperoleh suatu hal yang baru yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupannya.

#### **F. *Flippingbook***

*Flippingbook* adalah teknologi navigasi dokumen digital yang menarik secara visual dan interaktif dengan penambahan file multimedia. Dengan teknologi tersebut, membuka atau membalik halaman dokumen digital, bisa dilakukan secara alami seolah seperti membuka halaman buku cetak di atas meja

Pendidik memiliki kesempatan mengembangkan media menggunakan teknologi, yakni salah satunya menggunakan *software* ataupun program. *Flippingbook* ialah suatu perangkat lunak yang dapat dipakai untuk pengembangan media pembelajaran. *flippingbook* ialah aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e- magazine*. *flipbook* ialah suatu media pembelajaran yang dapat mendukung serta membantu proses belajar karena aplikasi ini bisa dimasukan sebuah animasi gerak, audio dan video sehingga pembelajaran tidak terpaku hanya pada sebuah tulisan saja yang bias menjadikan sebuah interaktif media belajar yang menarik bagi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Menggunakan aplikasi *flippingbook* tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena di dalamnya telah terakses secara online maupun offline dan berbentuk *soft file*. *Software* tersebut dapat diunduh secara bebas ataupun gratis melalui akses internet.

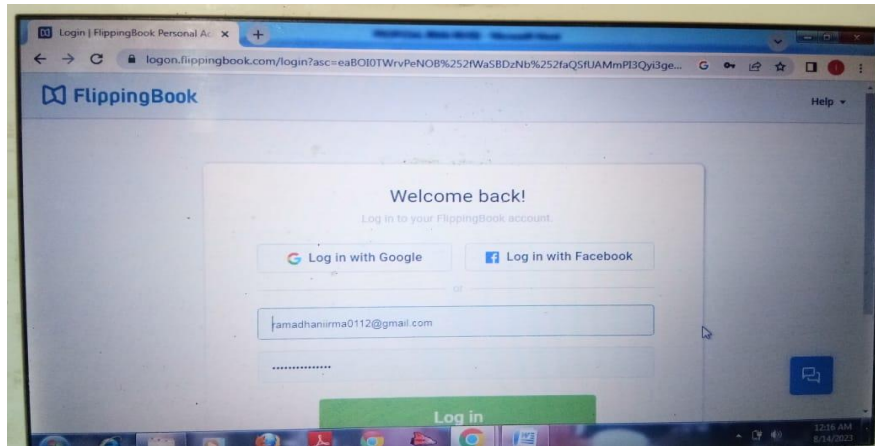
*Flipbook* ialah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak. *flippingbook* ialah suatu media pembelajaran yang dapat mendukung serta membantu proses belajar karena aplikasi ini bisa dimasukan sebuah animasi gerak, audio dan video sehingga pembelajaran tidak tertuju hanya pada sebuah tulisan saja yang bisa membuat media interaktif yang menarik bagi peserta didik selain itu bisa menjadi media yang lebih efektif dan menyenangkan. Menggunakan aplikasi *flippingbook* tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena di dalamnya telah terakses secara online maupun offline dan berbentuk *soft file*. *flippingbook* menyediakan sebuah cara yang professional untuk menggabungkan gambar, suara, *hyperlink* dan lebih multimedia clipart objek untuk buku keluaran membalik halaman. Sebuah program untuk membuat *publications* digital. Aplikasi multimedia ini mempunyai *interface* (antar muka) seperti sebuah buku yang dibuka. Manfaat aplikasi ini selain untuk pembelajaran juga bisa membuat majalah elektronik, katalog perusahaan dan lain-lain. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka

buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir biasa disimpan ke format html, exe, zip, *screen saver* dan app. Menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media *flippingbook* dapat menambah minat belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik. Penggunaan *flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan Meningkatkan pencapaian hasil belajar.

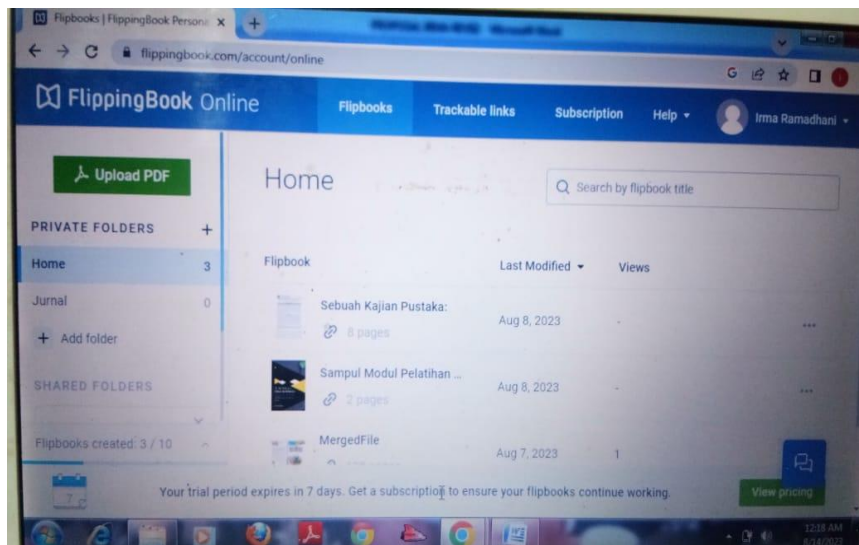
Kelebihan dari media ini bila dikaitkan pada proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

- a. Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
- b. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.
- c. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.
- d. Siswa tidak jenuh membaca materi himpunan ini meskipun dalam bentuk buku karena adanya media flipbook ini.

**Gambar 2.1** Masuk akun terdahulu, masuk akun *google* atau *facebook*



**Gambar 2.2** Tampilan Beranda *Flippingbook*



## G. Teks Ekposisi

Teks ekposisi merupakan teks yang mengungkapkan ide, perasaan, dan pendapat seseorang. Teks ini bersifat argumentatif karena bertujuan

meyakinkan khalayak tentang suatu permasalahan. Dan juga “ Teks eksposisi dapat diartikan sebagai karangan yang menyampaikan argumentasi dengan tujuan meyakinkan orang lain.” Kosasih ( 2014: 23) . Dalam menulis teks eksposisi harus memperhatikan isi, struktur, dan kebahasaan teks eksposisi agar teks ini berbeda dengan teks lainnya. Struktur teks eksposisi adalah terdiri dari tesis, argumentasi, dan penegasan ulang/rekomendasi.

### 1. Struktur Teks Eksposisi

Kemendikbud (2014: 8 ) “Struktur teks eksposisi adalah sebagai berikut: pertanyaan umum (tesis), argument-argumen, penegasan ulang pendapat, kaidah teks eksposisi.”

#### a. Tesis/ Pernyataan Umum

Tesis atau pernyataan umum merupakan kalimat-kalimat yang memberikan gambaran umum tentang permasalahan yang akan diangkat di dalam teks itu. Heriyanto ( 2018:19 ). “Menyatakan bahwa bagian tesis menyampaikan pendapat umum mengenai masalah yang akan dibahas dengan beberapa opini yang terkandung di dalamnya.”

#### b. Rangkaian Argumen

Pendapat atau argumen penulis berguna sebagai penjelasan dari tesis yang dijelaskan sebelumnya. Biasanya berisi fakta-fakta untuk memperkuat

argumen-argumen penulis. Terdapat pada paragraf kedua dan paragraf ketiga. Pada paragraf ketiga terdapat juga fakta-fakta yang mendukung tesis/pendapat. Pada paragraf kedua merupakan pendapat dari penulis mengenai tesis. Heriyanto ( 2018: 19 ) menyatakan “ Argumentasi berisi pendapat dari sudut pandang penulis. Pendapat penulis diperkuat oleh beberapa fakta yang sesuai dengan permasalahan yang dibahas. “

### c. Penegasan Ulang

Penegasan ulang adalah perumusan kembali secara ringkas. Biasanya bagian ini disebut dengan penutup atau simpulan. Terdapat pada paragraf terakhir, yang mengulang tesis tetapi tidak secara langsung yaitu pada kalimat Rupanya kedua masalah itu belum cukup. Kata “itu” menunjukkan masalah yang dibahas pada tesis. Husnil, Nur'arifah (2017 : 27) Mengatakan “ Penegasan ulang yaitu bagian yang bertujuan menegaskan pendapat awal serta menambah rekomendasi atau saran terhadap permasalahan yang diangkat. Penegasan ulang ini sendiri biasanya disebut sebagai kesimpulan atau bagian.”

## 2. Kaidah Kebahasaan Teks Eksposisi

Heriyanto (2018 : 20) Mengatakan “ Kaidah kebahasaan yang sering digunakan pada teks eksposisi ada tiga yaitu kata persuasif, istilah teknis, dan kata kerja yang bersifat mentalis.”

Kata persuasif Kata persuasif merupakan kata yang mengandung makna bujukan. Hal ini bertujuan agar penulis dapat menstimulus pembaca agar dapat sepemikiran dengan pendapat yang dikemukakan penulis. Misalnya dengan mudahnya, maukah kita, tergerus, tidakkah kita sadari dan lain sebagainya.

- a. Istilah teknis Dalam teks eksposisi, istilah teknis bertujuan untuk menumbuhkan sisi intelektualitas dari penulis itu sendiri guna memperkuat gagasannya. Hal ini kemudian akan mengurangi keraguan pembaca akan kredibilitas penulis. Misalnya : kredibilitas, intelektual dan lain sebagainya.
- b. Kata kerja yang bersifat mentalis Dalam teks eksposisi, kata kerja yang bersifat mentalis adalah kata kerja yang dilihat dari sudut pandang dan pemikiran dari penulis itu sendiri. Misalnya : menduga, perkiraan, diduga dan lain sebagainya.

Lispia, Agustini (2019 : 22) mengemukakan bahwa “ kaidah kebahasaan teks eksposisi terdiri dari kata teknis atau kata peristilahan, kata konjungsi kausalitas atau hubungan sebab akibat, kata kerja mental yaitu respon atau sikap seseorang terhadap suatu tindakan, kata perujukan, dan kata persuasif atau kata ajakan. “

Adapun kebahasaan teks ekposisi Kemendikbud (2017: 81) adalah sebagai berikut. :



- a. Dalam teks eksposisi menggunakan kata persuasif, seperti harus, perlu, diharapkan, sebaiknya, dan lain sebagainya.
- b. Dalam teks eksposisi menggunakan kata perujuk, seperti merujuk pada pendapat, berdasarkan data, dan lain sebagainya.
- c. Dalam teks eksposisi menggunakan kata kerja mental, seperti menyimpulkan, berpendapat, menduga, memperkirakan, diharapkan, dan lain sebagainya.
- d. Dalam teks eksposisi menggunakan kata yang memperlihatkan hubungan argumentasi, seperti oleh karena itu, akibatnya, dengan demikian, sebab, jika, dan lain sebagainya. Selain hal tersebut, juga terdapat penggunaan kata yang menyatakan keterangan waktu atau kata-kata yang menyatakan perbandingan, seperti namun, meski demikian, sebaliknya, berbeda dengan itu, pada akhirnya, kemudian, dan lain sebagainya.
- e. Dalam teks eksposisi menggunakan kata teknis atau istilah-istilah yang berkaitan dengan topik pembahasan, seperti hutan alam, sektor hutan, hutan lindung dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kebahasaan terdapat kata persuasif yang mengandung makna bujukan yang bertujuan agar penulis dapat menstimulus pembaca agar dapat sepemikiran dengan pendapat yang dikemukakan oleh penulis tersebut., kata yang memperlihatkan hubungan argumentasi, seperti oleh karena itu, akibatnya, dengan demikian, sebab, dan jika. Selain itu kata yang menyatakan perbandingan seperti namun, meski demikian, sebaliknya, berbeda dengan itu, pada akhirnya, kemudian. Dan terdapat istilah-istilah seperti, hutan alam, sector hutan, hutan lindung dan lain sebagainya.

### 3. Ciri-Ciri Teks Eksposisi

- a. Tulisan itu bertujuan memberikan informasi, pengertian, dan pengetahuan.
- b. Tulisan itu bersifat menjawab pertanyaan apa, mengapa, kapan, dan bagaimana.
- c. Disampaikan dengan gaya yang lugas dan menggunakan bahasa baku.
- d. Umumnya disajikan dengan menggunakan susunan logis.
- e. Disajikan dengan netral tidak memancing emosi, tidak memihakkan, memak-sakan sikap penulis kepada pembaca

### 4. Jenis-Jenis Teks Eksposisi

Jenis jenis teks eksposisi antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Eksposisi definisi: memaparkan definisi atau pengertian suatu topik tertentu.
- b. Eksposisi proses: tahapan-tahapan atau cara-cara untuk melakukan sesuatu dari awal hingga akhir.
- c. Eksposisi ilustrasi: memberikan gambaran atau penjelasan yang sederhana mengenai suatu topik dengan topik lainnya yang mempunyai kesamaan sifat atau kemiripan.

- d. Eksposisi pertentangan: berisi hal pertentangan akan suatu hal dengan hal lainnya.
- e. Eksposisi laporan: memberikan laporan dari sebuah peristiwa atau penelitian tertentu.
- f. Eksposisi perbandingan: ide atau gagasan utamanya dipaparkan dengan cara membandingkan suatu hal dengan yang lain.
- g. Disajikan dengan netral tidak memancing emosi, tidak memihakkan, memak-sakan sikap penulis kepada pembaca.

#### **H. Penelitian Relevan**

1. Penelitian oleh Yuli Widiyono , Aris Aryanto dan Murhadi, vol 7, No 2 yang berjudul “Pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi unggah unggah bahasa Jawa di SMP ” Berdasarkan penelitian ini untuk Pemanfaatan teknologi informasi menjadi alternatif solusi terhadap permasalahan pembelajaran termasuk bahasa Jawa. Pengembangan modul eletronik berbasis *flipbook* perlu dilakukan untuk mendukung kualitas pembelajaran, salah satunya pada materi unggah-unggah bahasa Jawa. Penelitian ini dilakukan untuk menguji kevalidan dan keterbacaan produk e-modul berbasis *flipbook* pada materi unggah-unggah bahasa Jawa di SMP Kabupaten Purworejo. Penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah pengembangan 4-D meliputi *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan e-

modul berbasis *flipbook* pada materi unggah-ungguh siswa SMP, dianalisis dari validasi teori serta validasi empiris emodul berbasis *flipbook* termasuk kategori valid dan kemudian uji keterbacaan modul termasuk kategori sedang. Sehingga secara keseluruhan e-modul dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran materi unggah-ungguh bahasa Jawa di SMP..

2. Penelitian Dwi Agustin dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V SD/MI.” Berdasarkan Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pelajaran dan meningkatkan produktifitas belajar yang efektif di era digital yang mengembangkan bahan ajar berupa E-modul menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V SD/MI. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research And Development (R&D)*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket. Pada tahap validasi melibatkan 4 subjek validator yang terbagi atas validator ahli materi dan Bahasa, validtaor ahli IT dan validator ahli media. Penilaian kelayakan desain menggunakan lembar validasi tahap uji coba melibatkan 15 peserta didik uji coba sekala kecil, peserta didik pada uji coba sekala besar yang dinilai oleh 2 orang guru pendidik dilibatkan untuk melihat keefektifan E-modul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan E-modul oleh validator ahli materi dan bahasa

mendapatkan presentase 85,7% dengan kriteri “sangat layak”, dari validator ahli IT mendapatkan presentase 96,9% dengan kriteria “sangat layak. kemudian dari respon peserta didik skala kecil mendapatkan 98,9% dengan kriteria “sangat menarik” pada skala besar mendapatkan 96,5% dengan kriteria “sangat menarik” dan respon pendidik mendapatkan 85,3% dengan kriteria “sangat menarik” dengan demikian produk yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dan menunjang dalam proses pembelajaran.

3. Penelitian Lusi Anggriani dalam skripsi yang berjudul ‘‘Pengembangan Modul Fisika Berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) dengan Menggunakan 3D *pageflip* Professional’’ Berdasarkan Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul fisika berbasis HOTS menggunakan 3D *pageflip* profesional, mengetahui pendapat para ahli terhadap kelayakan modul berbasis HOTS dengan menggunakan 3D *pageflip* profesional serta untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap modul fisika HOTS menggunakan 3D *pageflip* profesional. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D dengan model pengembangan 4D. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, serta ahli agama untuk menguji kelayakan modul fisika berbasis HOTS menggunakan 3D *pageflip* profesional dan angket respon pendidik terhadap modul fisika berbasis HOTS menggunakan 3D *pageflip* profesional untuk menguji

serta angket respon peserta didik dengan uji coba skala kecil dan uji coba lapangan untuk menguji kemenarikan modul fisika berbasis HOTS menggunakan 3D *pageflip* professional. Jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa kualitatif yang kemudian dianalisis menggunakan data kuantitatif, yang berupa data angka interpretasikan dalam bentuk kata-kata untuk menentukan kelayakan produk. Hasil penelitian ini adalah modul fisika berbasis HOTS menggunakan 3D *pageflip* professional yang telah dikembangkan dapat digunakan pada jenjang SMA/MA sebagai bahan ajar, pada produk akhir yang telah dihasilkan pada pengembangan modul fisika berbasis HOTS menggunakan 3D *pageflip* professional telah memenuhi kriteria sangat baik dengan skor rata-rata dari ahli media sebesar 93,54%, ahli materi 99,67% dengan kriteria sangat baik, ahli agama 97,5% dengan kriteria sangat baik, Kemenarikan produk pada modul fisika berbasis HOTS menggunakan 3D *pageflip* professional untuk peserta didik pada uji coba kelompok kecil dengan persentase sebesar 83,46% dengan kriteria sangat menarik, uji coba lapangan dengan persentase sebesar 86% dengan kriteria sangat menarik. 4) respon uji coba produk ke pendidik terhadap modul fisika berbasis HOTS menggunakan 3D *pageflip* professional dengan persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat baik. Bahan jara berupa modul fisika berbasis HOTS menggunakan 3D *pageflip* professional sudah baik dan menarik untuk digunakan sebagai bahan ajar fisika.

4. Penelitian Dara Maulina dalam Skripsi dalam judul ‘‘Pengembangan E-Modul Fisika Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* untuk Bahan Ajar Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor’’. Berdasarkan Penelitian ini dilakukan untuk bahan ajar guru dan untuk menambah materi siswa dalam memahami materi suhu dan kalor. Penelitian ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan bahan ajar siswa di SMA Negeri 3 Palangka Raya. Hasil analisis kebutuhan dengan cara penyebaran angket didapatkan hasil seluruh siswa menginginkan dikembangkan sebuah bahan ajar yang berupa e-modul berbantuan *kvisoft flipbook maker*. Penelitian ini bertujuan yaitu pertama untuk mengetahui cara mengembangkan e-modul berbantuan *kvisoft flipbook maker* untuk bahan ajar siswa pada materi suhu dan kalor. Kedua untuk mengetahui hasil validasi e-modul *berbantuan kvisoft flipbook maker* untuk bahan ajar siswa pada materi suhu dan kalor. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model PPE atau (*Planning, Production and Evaluation*) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara penyebaran angket validasi. Angket validasi digunakan untuk mengetahui hasil validasi produk yang dikembangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan meliputi pertama yaitu e-modul berbantuan *kvisoft flipbook maker* untuk bahan ajar siswa pada materi suhu dan kalor disusun

berdasarkan komponen-komponen e-modul yang meliputi cover, kata pengantar, daftar isi, petunjuk modul, kompetensi dasar dan IPK, peta konsep, materi, contoh soal, uji kompetensi, lembar peserta didik, penilaian, kunci jawaban, glosarium, daftar pustaka, dan biodata penulis. Kedua yaitu Hasil validasi emodul berbantuan *kvisoft flipbook maker* diuji oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi oleh ahli media mendapat persentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik/valid. Penilaian validasi oleh ahli materi mendapat persentase sebesar 93,3% dengan kategori sangat baik/valid.

#### **I. Kerangka Konseptual**

Kerangka berpikir merupakan inti sari dari teori yang telah dikembangkan yang dapat mendasari perumusan hipotesis. Dalam proses pembelajaran tentunya dibutuhkan suatu alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran, agar lebih mudah diterima oleh peserta didik dan menarik. Alat bantu pembelajaran itulah yang banyak disebut sebagai bahanajar. Bahan ajar tersebut harus mampu menghadirkan beberapa bentuk materi pembelajaran seperti; teks, gambar, animasi, suara, video, dan simulasi kejadian nyata dalam satu bentuk atau satu wadah program, agar lebih mudah digunakan dan membuat materi pembelajaran tersebut mudah dipahami. Bahan ajar berbasis multimedia (menggunakan banyak media), dapat membantu



peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, menarik dan dapat membuat peserta didik merasakan kejadian nyata melalui simulasi.

Tahap dalam mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *Flippingbook* yaitu peneliti pertama kali mengenali potensi dan masalah yang didapat, lalu dilanjutkan dengan pengumpulan data yang mendukung untuk dijadikan sebagai data awal, lalu dilanjutkan dengan mendesain produk, lalu dilanjutkan lagi dengan validasi desain dengan beberapa ahli yaitu media dan materi, untuk mengetahui keakuratan isi media pembelajaran, lalu dilanjutkan dengan perbaikan mendesain produk yang telah di validasi dan setelah itu produk di uji cobakan di lapangan.

Penelitian ini tentang pengembang e-modul pembelajaran berbantuan *flippingbook* pada materi teks eksposisi untuk meningkatkan HOTS Pada siswa X SMA, bertujuan dapat meningkatkan pemahaman serta minat peserta didik dalam pembelajaran. Terutama pada materi pembelajan teks eksposisi. Peserta didik diharapkan dalam proses belajar mengajar menggunakan bahan ajar e-modul dengan menggunakan aplikasi *flippingbook* yang tidak menonton yang akan lebih menarik dalam pembelajaran teks eksposisi.

