

# **PROPOSAL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-MODUL*  
*DIGITAL FLIPBOOK* BERBASIS *ANDROID* PADA  
PEMBELAJARAN JARAK JAUH MATA PELAJARAN PPKn  
DI SEKOLAH LUAR BIASA  
KABUPATEN SUMBAWA BARAT**



**GUNAWAN WIRATNO  
200701042**

**Proposal ini Ditulis Untuk Sebagian Persyaratan  
Dalam Melakukan Penelitian**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR  
PROGRAM MAGISTER PASCASARJANA  
UNIVERSITAS HAMZANWADI  
2022**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya proposal tesis dengan judul “ Pengembangan media pembelajaran *e-modul digital flipbook* berbasis *android* pada pembelajaran jarak jauh mata pelajaran PPKn siswa tunagrahita di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat”. Dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Proposal ini selanjutnya akan menjadi syarat dalam ujian proposal tesis sebelum penyusunan tesis berikutnya. Pengembangan media pembelajaran e-modul digital flipbook berbasis android pada siswa tunagrahita ini pada dasarnya untuk menjawab tantangan pembelajaran pada masa pandemic covid-19 yang sedang berlangsung dan telah merubah Pendidikan Indonesia yang semula melalui pembelajaran tatap muka menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Akhirnya kami mengharapkan banyak saran dan masukan yang membangun untuk menyempurnakan tesis yang akan kami susun. Selanjutnya kami sebagai penulis mengucapkan banyak terimakasih.

Penulis,

Gunawan Wiratno

## DAFTAR ISI

Sampul Luar .....	i
Sampul Judul .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Prakata .....	iv
Daftar Isi .....	v
Daftar Tabel .....	vii
Daftar Gambar .....	viii
Daftar Lampiran .....	ix
BAB I : PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	6
D. Spesifikasi Produk Yang di Harapkan .....	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	7
G. Definisi Istilah .....	7
BAB II : KAJIAN TEORI .....	9
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Tinjauan Tentang Siswa Tunagrahita .....	9
a. Pengertian Siswa Tunagrahita .....	9
b. Karakteristik Anak Tunagrahita .....	10
c. Pengelompokan Anak Tunagrahita .....	11
d. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Anak Tunagrahita .....	12
2. Media Pembelajaran <i>e-Modul Flipbook</i> Berbasis <i>Android</i> ..	13
a. Media Pembelajaran .....	13
b. <i>E-modul</i> .....	14
c. <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Android</i> .....	16
3. Minat Belajar .....	24
a. Pengertian Minat Belajar .....	24

b. Indikator Minat Belajar .....	25
4. Pembelajaran Jarak Jauh .....	26
a. Konsep Pembelajaran Jarak Jauh .....	26
b. Prinsip Belajar Dari Rumah (BDR) Melalui Pembelajaran Jarak Jauh .....	27
5. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) .....	28
a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	28
b. Hasil Belajar PPKn Bagi Siswa Tunagrahita .....	30
c. Materi Pembelajaran PPKn Siswa Tunagrahita Kelas VI	30
B. Penelitian Yang Relevan .....	31
C. Kerangka Pikir .....	32
BAB III : METODE PENELITIAN .....	35
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	35
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	36
1. Tahap <i>Analysis</i> .....	38
a. Analisis Kebutuhan .....	38
b. Analisis Peserta Didik .....	40
c. Analisis Media Pembelajaran.....	41
2. Tahap <i>Design</i> (perancangan ) .....	41
3. Tahap <i>Development</i> ( Pengembangan ) .....	42
4. Tahap Implementastions (Implementasi/eksekusi) .....	43
5. Tahap Evaluation ( Evaluasi/umpan Balik) .....	56

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kompetensi Dasar dan Indikator PPKn Kelas VI .....	32
Tabel 3.1 Kompetensi Dasar Tema 6 Keselamatan Perjalanan Mata Mata Pelajaran PPKn .....	41
Tabel 3.2 Format awal <i>e-modul Flipbook</i> Berbasis <i>Android</i> .....	41
Tabel 3.3 Aspek Lembar Angket Validasi Untuk Ahli Materi .....	46
Tabel 3.4 Aspek Lembar Angket Validasi Untuk Ahli Media .....	47
Tabel 3.5 Aspek Lembar Angket Validasi Untuk Ahli Bahasa .....	48
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Angket Minat Belajar Siswa .....	49
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar .....	50
Tabel 3.8 Pedoman Katagori Penilaian Skala Lima .....	52
Tabel 3.9 Konversi Skor Aktual Menjadi Katagori Kualitatif Untuk Interval 1 sampai 5 .....	52
Tabel 3.10 Konversi Skor Menjadi Skala 4 .....	53
Tabel 3.11 Pedoman Konversi Skor Menjadi Skala 4 .....	54
Tabel 3.12 Intervretasi Standar Gain .....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Langkah Pertama .....	20
Gambar 2.2	Tampilan Langkah kedua .....	20
Gambar 2.3	Tampilan Langkah Ketiga .....	21
Gambar 2.4	Tampilan Langkah Keempat .....	21
Gambar 2.5	Tampilan Langkah Kelima .....	21
Gambar 2.6	Tampilan Langkah Keenam .....	22
Gambar 2.7	Tampilan Langkah Ketujuh .....	22
Gambar 2.8	Tampilan Langkah Kedelapan .....	22
Gambar 2.9	Tampilan <i>Website 2 APK Builder Pro</i> .....	23
Gambar 2.10	Tampilan Proses Memasukkan <i>File</i> .....	23
Gambar 2.11	Tampilan Setelah <i>Generate APK</i> .....	24
Gambar 2.12	Tampilan <i>File APK</i> Yang dibagikan Melalui <i>Whatsap</i> ....	24
Gambar 2.13	Tampilan Persiapan <i>Intasl APK</i> .....	24
Gambar 2.14	Tampilan Aplikasi Telah Terinstal .....	25
Gambar 2.15	Tampilan <i>E-Modul Flipbook di Handphone android</i> .....	25
Gambar 2.16	Bagan Kerangka Berpikir .....	34
Gambar 3.1	Tahapan Model Pengembangan ADDIE .....	37
Gambar 3.2	<i>One Group Pretest-Post Test Design</i> .....	44

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Lembar Angket Validasi Ahli Materi
3. Lembar Angket Validasi Ahli Media
4. Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa
5. Lembar Angket Minat Belajar Siswa

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Belajar merupakan proses interaksi terhadap semua yang ada di dalam lingkungan individu. Menurut Imron (1996) dalam Hayati, Sri (2017:1) menyebutkan bahwa Belajar adalah suatu upaya yang dimaksud untuk menguasai/mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Oleh karena itu proses belajar merupakan sebagai suatu proses untuk mencapai suatu tujuan dalam hal ini adalah tujuan untuk mengumpulkan atau menguasai sejumlah pengetahuan yang akan dilaksanakan dalam suatu kelas.

Strategi yang tepat akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang maksimal, sehingga untuk memilih strategi yang tepat baik itu mengenai metode, media ataupun alat bantu pembelajaran memerlukan beberapa kriteria yaitu salah satunya adalah pada pertimbangan dari sudut siswa itu sendiri. Tentu saja siswa pada umumnya atau siswa normal akan berbeda penanganannya dengan anak berkebutuhan khusus, begitu juga dengan antar siswa berkebutuhan khusus juga memerlukan strategi dan pendekatan yang berbeda pula, salah satunya adalah pada peserta didik tunagrahita.

Peserta didik tunagrahita menurut Kemdikbud (2017:5) adalah peserta didik yang mengalami hambatan fungsi kecerdasan intelektual yang mempengaruhi mereka dalam penyesuaian diri dan keterampilan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya Nijland, Marieke dkk (2014:21) menyebutkan bahwa kemampuan intelektual siswa tunagrahita berada dibawah anak pada umumnya yaitu memiliki IQ dibawah 70. Hal ini menyebabkan siswa tunagrahita mengalami kesulitan dalam berfikir abstrak, sehingga akan berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran yang harus disesuaikan dengan karakteristik siswa tunagrahita.

Selanjutnya focus pada penelitian ini adalah pada siswa tunagrahita ringan menurut Simorangkir (2019:27) menyebutkan bahwa tunagrahita ringan adalah mereka yang mengalami hambatan atau keterlambatan dalam



perkembangan mental disertai ketidak mampuan untuk belajar dan menyesuaikan diri dimana mereka memiliki IQ berkisar 50-70. Sejalan dengan itu menurut Sukadari (2019:3) menyebutkan salah satu anak dengan gangguan kecerdasan (intelektual) dibawah rata-rata dengan IQ 50-70. Sehingga tunagrahita ringan adalah anak atau siswa yang memiliki gangguan intelektual dimana mereka memiliki tingkat IQ berkisar antara 50-70.

Keberadaan media pembelajaran sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Kata media menurut Arief S. Sadiman, dkk (2006) dalam Sukiman (2012:27) menyebutkan media berarti perantara atau pengantar selanjutnya disebutkan media sebagai pengantar pesan dari pengirim pesan. Sedangkan pembelajaran menurut Kemdikbud (2017:11) merupakan suatu proses pengembangan potensi dan pembangunan karakter setiap peserta didik sebagai hasil dari sinergi antara Pendidikan yang berlangsung di sekolah, keluarga dan masyarakat. Sehingga media pembelajaran adalah pengantar pesan dari pengirim pesan dalam proses pengembangan potensi setiap peserta didik.

Modul merupakan bahan ajar yang sistematis yang dibuat untuk membantu siswa bisa belajar mandiri. Sejalan dengan itu menurut Prastowo, Andi ( 2011:106) modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan Bahasa yang mudah dipahami dan disesuaikan dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka agar mereka dapat belajar mandiri dengan bimbingan atau bantuan yang minimal dari pendidik. Modul saat ini sangat cocok digunakan pada Pembelajaran Jarak Jauh apalagi pada saat Pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran berlangsung secara daring tanpa adanya tatap muka.

Tentu saja modul yang digunakan harus disesuaikan dengan keadaan pembelajaran saat ini, seperti pemanfaatan *e-modul* atau modul elektronik yang merupakan modul pembelajaran yang dapat dipergunakan secara elektronik baik di laptop maupun di handphone siswa secara offline maupun secara online. Adapun *e-modul* sendiri merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, Batasan-batasan dan cara

mengevaluasi yang di rancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (bagian dari *e-learning*) ( Arjuli, Marwan, 2021:6).

Selanjutnya tidak kalah pentingnya bahwa pemanfaatan e-modul dalam pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana minat belajar siswa dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan e-modul yang telah dirancang dengan baik. Minat belajar sendiri akan mendorong siswa untuk belajar serius pada proses pembelajaran. Minat belajar sendiri menurut Basir, Muhammad (2017:175) merupakan respon yang sadar, oleh karena itu apabila tidak ada respon sadar maka minat tidak akan mempunyai arti apa-apa dan disebutkan juga minat dapat diwujudkan dalam bentuk kemauan dan Hasrat untuk melakukan suatu kegiatan termasuk kegiatan di sekolah seperti belajar.

Pembelajaran Jarak jauh sendiri menurut Kemdikbud (2020:6) menjelaskan bahwa *pandemic Covid-19* telah menjadikan institusi Pendidikan mendadak menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh terutama secara daring. Selanjutnya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan metode pembelajaran mandiri yang sistematis meliputi interaksi dengan peserta didik, penyajian materi pembelajaran dan monitoring pembelajaran dilakukan pada waktu dan tempat yang sama (Kemdikbud, 2020:4).

Pembelajaran PPKn merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk membekali siswa untuk mengembangkan penalaran siswa pada aspek nilai dan norma dan pembelajaran PPKn banyak memuat materi yang bersifat hafalan. Sejalan dengan pendapat Sofiah (2018:91) menyebutkan bahwa pelajaran PPKn banyak membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya dan bersifat hafalan. Selanjutnya akan berpengaruh terhadap cara mengajar yang focus pada guru sedangkan siswa menjadi kurang terlibat dalam proses pembelajaran atau cenderung pasif.

Berdasarkan hasil observasi awal di SLB Negeri 1 Sumbawa Barat bahwa di sekolah telah tersedia buku pelajaran khusus untuk siswa tunagrahita ringan dengan jumlah yang cukup, namun pada kenyataannya buku-buku tersebut tidak sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita ringan di sekolah.

Begitu juga dengan bahan ajar yang tersedia di sekolah masih kurang variatif dan masih cenderung bahan ajar yang ada lebih sesuai untuk siswa pada umumnya namun tidak sesuai bagi siswa tunagrahita ringan yang bersekolah di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat.

Begitu juga dengan guru pada saat memberikan materi PPKn merasakan hambatan saat mengajar dengan model Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan moda daring karena sering diabaikan oleh siswa tunagrahita ringan karena lebih sering ditinggalkan oleh siswa dan merasakan bahwa minat belajar siswa rendah sekali. Tentu saja permasalahan ini akan menjadi sangat penting untuk diselesaikan dengan segera. Pihak sekolah dan guru telah mencoba untuk melakukan studi kepustakaan tentang modul dan e-modul, namun yang tersedia masih focus untuk siswa pada umumnya yang rata-rata tidak sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita ringan yang bersekolah di Sekolah Luar Biasa di Kabupaten Sumbawa Barat.

Permasalahan yang ada diatas tentu saja berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn dimana nilai rata-rata siswa tunagrahita ringan masih memperoleh nilai yang rendah yaitu 4,0. Dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan adalah sebesar 7,0. Siswa tunagrahita ringan juga terlihat kaku dan tidak aktif dalam proses pembelajaran apalagi dengan ditambah dalam prosesnya siswa tidak dapat belajar secara langsung karena Pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran berlangsung secara jarak jauh melalui pembelajaran daring.

Selanjutnya dalam keseharian siswa tunagrahita ringan yang bersekolah di SLBN 1 Sumbawa Barat masing – masing telah memiliki *handphone* yang sudah berbasis android dan juga siswa memiliki waktu yang banyak dalam menggunakan *handphone android* baik di sekolah maupun di rumah. Materi yang dibuka berupa video-video anak-anak yang banyak tersedia di *youtube* ataupun di sumber yang lain dan dilakukannya dengan mandiri dan biasanya dilakukan dengan waktu yang lama.

Harapan utama siswa tunagrahita ringan dalam belajar harus benar-benar membuat minat siswa menjadi meningkat, salah satunya adalah dengan

menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik pada siswa tunagrahita ringan itu sendiri. Bahwa belajar harus melalui alur yang runtut dari yang sederhana menuju yang kompleks, dari yang konkrit menuju yang abstrak dan dari mudah menuju ke yang sukar.

Berpijak dari permasalahan diatas, maka permasalahan-permasalahan tersebut perlu untuk segera dicarikan solusinya. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *e-modul digital flipbook* berbasis *android* dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PPKn. Dimana menurut Syamsudin (2005) dalam Kuncayono (2018:221) menyebutkan bahwa e-modul adalah salah satu produk bahan ajar non cetak berbasis digital yang secara mandiri dirancang untuk dapat dipelajari oleh siswa. Selanjutnya *e-modul* disebut juga sebagai media untuk belajar mandiri yang telah dilengkapi petunjuk untuk belajar mandiri dan siswa dapat belajar tanpa kehadiran pengajar secara langsung.

Selanjutnya *flipbook* sendiri menurut Tim JPTEI FT UNY (2017:2) menyebutkan bahwa *flipbook* adalah buku digital dengan teknologi *e-book* tiga dimensi, dimana halaman sudah bisa dibuka di layar monitor. Didalam penelitian ini *e-modul digital* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *flipbook* akan dipergunakan oleh siswa belajar menggunakan perangkat *handphone android* siswa. Dimana siswa telah terbiasa dan mahir dalam menggunakan perangkat *handphone android* karena memiliki dan sering digunakan pada saat pembelajaran jarak jauh secara daring.

Berpijak dari semua permasalahan yang ada di Sekolah Luar Biasa di Kabupaten Sumbawa Barat yang telah dipaparkan diatas maka sangatlah perlu dilakukan penelitian pengembangan. Salah satunya adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *e-modul digital flipbook* berbasis *android* yang dikemas secara kreatif dan inovatif dengan menambahkan foto, gambar ataupun video yang terbaru sesuai dengan materi pembelajaran yang akan di ajarkan.dengan diadakannya pengembangan media *e-modul* ini diharapkan minat belajar siswa akan meningkat dan penguasaan materi pembelajaran PPKn juga akan meningkat.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *e-modul digital flipbook* berbasis *android* pada pembelajaran jarak jauh mata pelajaran PPKn siswa tunagrahita ringan kelas VI di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat ?
2. Bagaimana efektivitas *e-modul digital flipbook* berbasis *android* pada pembelajaran jarak jauh mata pelajaran PPKn siswa tunagrahita ringan kelas VI di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat ?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan *e-modul digital flipbook* berbasis *android* pada pembelajaran jarak jauh mata pelajaran PPKn siswa tunagrahita ringan kelas VI di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat.
2. Untuk mengetahui efektivitas *e-modul digital flipbook* berbasis *android* pada pembelajaran jarak jauh mata pelajaran PPKn siswa tunagrahita ringan kelas VI di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat.

## **D. Spesifikasi Produk Yang di Harapkan**

Produk yang akan dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran *e-modul digital flipbook* berbasis *android* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *E-modul digital flipbook* berbasis *android* ini berisi tentang materi pembelajaran tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas VI dengan tema 6 keselamatan perjalanan dengan sub tema 2 aturan mengendarai mobil.
2. *E-modul* ini dilengkapi dengan foto, gambar dan video tentang materi pembelajaran yang bisa diinstal di *hanphone android* siswa karena *e-modul* akan berupa aplikasi.

3. E-modul ini mempunyai manfaat antara lain membuat pembelajaran lebih bermakna, minat belajar siswa dan hasil belajar siswa meningkat.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini dibuat untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan tugasnya dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *e-modul digital flipbook* berbasis *android* dapat menjawab keresahan guru dalam pembelajaran jarak jauh secara daring pada masa *pandemic covid-19* yang sampai saat ini belum berakhir. Selanjutnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-modul digital flipbook* berbasis *android* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa tunagrahita ringan kelas VI di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

Asumsi penelitian pengembangan *e-modul digital flipbook* berbasis *android* didasarkan pada asumsi bahwa siswa tunagrahira yang sudah terbiasa menggunakan *hanphone android* dan dengan kegiatan penelitian pengembangan ini dapat menambah wawasan siswa dan guru terhadap TIK yang terus berkembang dan semakin canggih.

Sedangkan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran *e-modul flipbook* berbasis *android* hanya terbatas penggunaannya pada pembelajaran kelas VI dengan tema 6 keselamatan perjalanan dengan sub tema 2 aturan mengendarai mobil.
2. *E-modul digital flipbook* berbasis *android* yang dikembangkan untuk melihat kevalidan dari segi media dan materi saja.

#### **G. Definisi Istilah**

1. Pengembangan adalah kegiatan mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang ada dan kegiatan tersebut dapat dipertanggungjawabkan.
2. Siswa tunagrahita ringan adalah siswa yang mengalami kekurangan atau keterbatasan dalam kemampuan berpikirnya yang menyebabkan siswa

mengalami keterbelakangan mental dengan tingkat intelegensi berkisar 50-70, sehingga secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental-intelektual di bawah rata-rata.

3. *E-modul* merupakan bentuk pengembangan dari modul cetak ke bentuk digital yang bersifat *self-instructional* (memuat satu materi pelajaran), yang digunakan sebagai alat bantu penyampai pesan/konten materi yang menggabungkan dua element atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, filem dan animasi secara terintegrasi.
4. *Flipbook* adalah buku digital dengan teknologi *e-book* tiga dimensi, dimana halaman sudah bisa dibuka di layar monitor selanjutnya *flipbook* ini merupakan media pembelajaran elektronik yang menggabungkan fungsi teks, audio dan visual.
5. Android merupakan system operasi yang berbasis *linux* yang memang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan *computer tablet*.
6. Minat belajar adalah Hasrat untuk melakukan suatu kegiatan dimana memiliki kecenderungan jiwa yang relative menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan adanya perasaan senang oleh suatu kegiatan yang menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relative tetap dan perubahan itu dilakukan lewat kegiatan atau usaha yang di sengaja dimana perubahan pribadi seseorang tersebut berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu.
7. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah pembelajaran yang dapat dilakukan melalui banyak cara atau media. Seperti mengirimkan berbagai materi pembelajaran dan informasi dalam bentuk cetakan, buku, CD-ROM atau video langsung kealamat pembelajar.
8. Hasil belajar PPkn bagi siswa tunagrahita ringan adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh oleh siswa tunagrahita dalam mempelajari PPkn yang berupa angka atau skor setelah diadakannya tes hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **H. Deskripsi Teori**

##### **1. Tinjauan Tentang Siswa Tunagrahita**

###### **a. Pengertian Siswa Tunagrahita**

Arti kata tunagrahita terdiri dari kata Tuna dan Grahita, kata tuna berarti memiliki kekurangan dan kata grahita merupakan kemampuan berfikir atau akal. Sehingga secara harafiah diartikan sebagai kekurangan atau keterbatasan pikiran ( akal ). Selanjutnya dapat diartikan bahwa anak tunagrahita adalah anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan berpikir atau menggunakan akalnya. ( Kemdikbud, 2016:1). Selanjutnya menurut Achyar (2016 : 22 ) menyebutkan bahwa tunagrahita adalah keadaan keterbelakangan mental.

Tunagrahita dari tingkat kecerdasan apabila dibandingkan dengan anak normal berada jauh dibawah. Menurut Nijland, Marieke dkk ( 2014 : 21 ) tunagrahita memiliki tingkat intelegensi kurang dari 70. Sedangkan untuk anak pada umumnya memiliki tingkat intelegensi berkisar pada sekitar 100 keatas. Selanjutnya Gunawan (2011) dalam Kemdikbud (2020:69) menyebutkan tunagrahita adalah anak yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental-intelektual di bawah rata-rata, sehingga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Sehingga dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas siswa tunagrahita adalah siswa yang mengalami kekurangan atau keterbatasan dalam kemampuan berpikirnya yang menyebabkan siswa mengalami keterbelakangan mental dengan tingkat intelegensi berkisar dibawah 70, sehingga secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental-intelektual di bawah rata-rata.



b. Karakteristik Anak Tunagrahita

Karakteristik anak tunagrahita menurut Achyar (2016:22) menyebutkan bahwa karakteristik umum anak tunagrahita adalah:

- 1) Keterbatasan intelegensi, dimana kapasitas belajar terbatas untuk hal yang abstrak.
- 2) Keterbatasan social, dimana anak tunagrahita tidak dapat mengurus diri sendiri dan cenderung meniru tanpa tahu akibatnya.
- 3) Keterbatasan fungsi mental, dimana anak tunagrahita sukar memusatkan perhatian.
- 4) Jarang menghayati perasaan bangga, tanggung jawab dan hak social.
- 5) Mengalami keterlambatan dalam perkembangan sikap.

Sedangkan menurut Desiningrum. Dinie Ratri (2016:18) seseorang dikatakan tunagrahita apabila memiliki tiga indikator karakteristik yaitu 1) keterlambatan fungsi kecerdasan secara umum atau dibawah rata-rata, 2) ketidakmampuan dalam masalah social/adaptif dan 3) hambatan perilaku social/adaptif terjadi pada usia perkembangan yaitu sampai dengan usia perkembangan yaitu sampai dengan usia 18 tahun.

Selanjutnya Tim PLB (2013:4) menyebutkan bahwa karakteristik anak tunagrahita secara umum adalah:

- 1) Memiliki kecerdasan di bawah rata-rata
- 2) Tidak dapat mengurus/memelihara diri sendiri.
- 3) Sukar dalam memusatkan perhatian.
- 4) Emosinya kurang stabil.
- 5) Mudah terpengaruh lingkungan.

Sehingga dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa karakteristik anak tunagrahita adalah sebagai berikut:

- 1) karakteristik anak tunagrahita adalah memiliki kecerdasan di bawah rata-rata,

- 2) tidak dapat mengurus diri sendiri, sukar dalam memusatkan perhatian, tidak
- 3) dapat menghayati perasaan bangga, tanggung jawab dan hak social dan memiliki emosi yang kurang stabil.

c. Pengelompokan Anak Tunagrahita

Pengelompokan anak tunagrahita dapat dilakukan berdasarkan pada tingkat kecerdasannya menurut Desningrum. Dinie Ratri (2016:18) anak tunagrahita dikelompokkan kedalam tingkat sebagai berikut :

- 1) Tunagrahita ringan memiliki IQ 70-55
- 2) Tunagrahita sedang memiliki IQ 55-40
- 3) Tunagrahita berat memiliki IQ 40-25
- 4) Tunagrahita berat sekali memiliki IQ < 25

Selanjutnya masih menurut Desningrum. Dinie Ratri (2016:17-18) berdasarkan pada berat ringannya kelainan anak tunagrahita dikelompokkan sebagai berikut:

1) Mampu didik

Istilah Pendidikan yang digunakan untuk mengelompokkan anak tunagrahita ringan.

2) Mampu Latih

Kemampuan akademik anak mampu latih tidak dapat mengikuti pelajaran walaupun secara sederhana seperti membaca, menulis dan berhitung.

3) Perlu rawat

Memiliki intelegensi dibawah 25 dan sudah tidak mampu dilatih keterampilan apapun. Pada istilah kedokteran disebut dengan ideot.

Sedangkan menurut Sukadari (2019:3) menyebutkan bahwa anak dengan gangguan kecerdasan (intelektual) dibawah rata-rata (tunagrahita) dikelompokkan menjadi:

- a. Anak tunagrahita ringan ( IQ 50-70 )

- b. Anak Tunagrahita Sedang ( IQ 25-49)
- c. Anak tunagrahita berat ( IQ 25 kebawah )

Selain itu Simorangkir (2019:27) menyebutkan pembagian anak tunagrahita menjadi tiga bagian besar sebagai berikut:

- a. C tunagrahita ringan ( IQ= 50-70 )
- b. C1 Tunagrahita sedang ( IQ=25-50)
- c. C2 Tunagrahita berat (IQ < 25)

Sehingga dapat diimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa siswa tunagrahita dapat dibagi menjadi tiga bagian secara garis besar yaitu:

- a. Tunagrahita ringan dengan IQ berkisar 50-70
- b. Tunagrahita sedang dengan IQ berkisar 25-50
- c. Tunagrahita berat dengan IQ berada dibawah 25
- d. Prinsip - Prinsip Pembelajaran Anak Tunagrahita

Prinsip pembelajaran khusus dalam pembelajaran bagi anak tunagrahita memiliki perbedaan dengan anak pada umumnya. Hal ini disebabkan oleh karena tingkat kemampuan dan tingkat kecerdasannya yang berbeda. Menurut Kemdikbud (2016:4-6) menyebutkan bahwa prinsip pembelajaran bagi anak tunagrahita adalah :

- 1) Prinsip pengulangan
- 2) Prinsip keperagaan
- 3) Prinsip skala perkembangan mental
- 4) Prinsip individualisasi
- 5) Prinsip kecekatan motoric
- 6) Prinsip korelasi
- 7) Prinsip pembelajaran bertahap

Menurut Lay Kekeh dan Mumpiniarti (2007) dalam Kemdikbud (2017:8-9) mengemukakan prinsip pembelajaran tunagrahita sebagai berikut:

- 1) Prinsip Pendidikan berbasis kebutuhan individu

- 2) Prinsip penerapan tingkah laku
- 3) Prinsip relevan dengan kehidupan sehari-hari dan keterampilan yang fungsional di keluarga dan masyarakat
- 4) Prinsip berinteraksi maknawi secara terus menerus dengan keluarga
- 5) Prinsip *Decelerating Behavior*
- 6) Prinsip *Accelerating Behavior*

Selanjutnya menurut Widiastuti dan Winay (2019:122-123) menyebutkan prinsip khusus layanan yang sesuai dengan anak tunagrahita adalah:

- 1) Prinsip skala perkembangan mental
- 2) Prinsip kecekatan motoric
- 3) Prinsip keperagaan
- 4) Prinsip pengulangan
- 5) Prinsip korelasi
- 6) Prinsip maju berkelanjutan
- 7) Prinsip individualisasi

Prinsip-prinsip yang disampaikan diatas menekankan pada perbedaan individual pada masing-masing siswa tunagrahita. Sehingga semua siswa tunagrahita akan belajar sesuai dengan irama perkembangannya masing-masing. Karena antara siswa tunagrahita yang satu dengan siswa tunagrahita yanglainnya memiliki perbedaan pada karakteristiknya.

## **2. Media Pembelajaran *e-Modul Flipbook* Berbasis *Android***

### **a. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menurut Amka (2016:16) dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga pembelajaran lebih cepat di terima peserta didik

dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Selanjutnya menurut Mais, asrorul (2016:9) menyebutkan media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu menurut Fadjarajani, Siti. Dkk (2020:7) menyebutkan media pembelajaran secara umum meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi dimana peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Shoffa, Shoffan, dkk (2021:12) juga mendefinisikan media pembelajaran adalah jembatan berpikir dan bertindak bagi siswa serta sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya Nurdyansyah (2019:47) menyebutkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi pembelajaran.

Sehingga dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa yang meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan. Dimana dalam pemanfaatannya dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. *E-Modul*

Menurut Prastowo, Andi (2011:106) menyebutkan bahwa modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari seorang pendidik.

Selanjutnya menurut Darmiyatun (2013) dalam Fatimah S Sitti ( 2017:319) disebutkan bahwa modul adalah suatu bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu agar siswa menguasai kompetensi yang diajarkan.

Sejalan dengan perkembangan teknologi maka saat ini telah banyak digunakan e-modul yang merupakan bentuk pengembangan dari modul cetak yang biasa digunakan diubah menjadi modul digital atau e-modul. Adapun pengertian e-modul menurut Sugihartani dan Jayanta (2017) dalam Fadjarjani S Sitti (2020:57) menyebutkan bahwa e-modul merupakan bentuk pengembangan dari modul cetak ke bentuk digital yang bersifat self-instructional ( memuat satu materi pelajaran). Selanjutnya juga disebutkan e-modul tidak perlu dicetak dan mudah diakses dimanapun sehingga lebih menguntungkan dibanding modul biasa.

Selanjutnya Hartanti (2013) dalam Sa'diyah, Kalimatus (2021:299) disebutkan bahwa e-modul pada saat ini digunakan sebagai pengganti buku secara konvensional tanpa mengurangi perannya sebagai sumber informasi. Begitu juga dengan Solihudin JH, Taofik (2018:54) menyebutkan bahwa e-modul digunakan sebagai alat bantu penyampai pesan/konten materi yang menggabungkan dua element atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, filem dan animasi secara terintegrasi.

Sehingga dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa *e-modul* merupakan bentuk pengembangan dari modul cetak ke bentuk digital yang bersifat self-instructional (memuat satu materi pelajaran), yang digunakan sebagai alat bantu penyampai pesan/konten materi yang menggabungkan dua element atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, filem dan animasi secara terintegrasi.

c. *Flipbook Berbasis Android*

1) *Flipbook*

*Flipbook* menurut Tim JPTEI FT UNY (2017:2) menyebutkan bahwa *flipbook* adalah buku digital dengan teknologi e-book tiga dimensi, dimana halaman sudah bisa dibuka di layer monitor. Sedangkan menurut Afwan, dkk (2020) dalam Fadjarajani, Sitti (2020:58) *flipbook* merupakan media pembelajaran elektronik yang menggabungkan fungsi teks, audio dan visual.

Salah satu software yang digunakan untuk membuat e-modul adalah dengan menggunakan *Kvisoft flipbook maker* dimana menurut Wijayanto (2011) dalam Rasiman (2014:35) menyebutkan bahwa *Flipbook Maker* merupakan sebuah software yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku dan juga dapat membuat atau merubah file pdf, image/photo menjadi sebuah buku atau album yang bisa kita buka halaman perhalaman.

Sehingga dapat disimpulkan dalam penelitian ini adalah bahwa *flipbook* adalah buku digital dengan teknologi e-book tiga dimensi, dimana halaman sudah bisa dibuka di layar monitor selanjutnya *flipbook* ini merupakan media pembelajaran elektronik yang menggabungkan fungsi teks, audio dan visual.

2) *Android*

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini, sebagai seorang guru diharuskan untuk melek pada teknologi salah satunya adalah *android* yang saat ini telah banyak digunakan baik oleh pendidik maupun siswa dan telah banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Menurut Kusniati, Harni, dkk (2016:11) menyebutkan bahwa *android* adalah system operasi yang berbasis linux yang memang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan computer tablet.

Selanjutnya menurut Rochman Wahid Maulana, Moh (2017:34) menyebutkan bahwa android adalah system operasi dengan sumber terbuka dari google merilis kodenya dibawah lisensi *apache*, artinya bahwa dengan kode terbuka di lisensi perizinan pada android memungkinkan perangkat lunak untuk bisa di modifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel dan pengembang aplikasi.

Selain itu menurut Safaat H, Nazruddin (2012:1) System operasi *android* untuk perangkat telepon seluler seperti *smartphone* dengan berbasis linux sangat mudah diterima oleh masyarakat luas dan pengembangannya yang sangat pesat dibandingkan *iOS* dan *Windows*. Selanjutnya disebutkan bahwa android adalah sebuah system operasi perangkat mobile berbasis *linux* yang mencakup system operasi, *middleware* dan aplikasi *android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. ( Juansah, Andi, 2015 : 2 ).

Menurut Murya, Yosef (2014:1) kelebihan dari pengoperasian android diantaranya adalah 1) aplikasi ini memungkinkan penggunaan dan penghapusan komponen yang tersedia dalam system operasi tersebut, 2) Sistem operasional ini mendukung untuk perangkat telepon *seluler*, 3) grafik berupa 2D dan grafik 3D berdasarkan Pustaka open *GL*, 4) Penyimpanan data menggunakan *SQLite*, 5) dapat mendukung berbagai media baik audio, video, dan berbagai format gambar, 6) memiliki fitur yang dapat memanjakan user yaitu berupa GSM, *blothooth*, *EDGE*, 3G, 4G, dan *wifi* namun sesuai dengan perangkat yang ada, 7) dilengkapi dengan kamera, *GPS*, Kompas, *NFC* dan *accelerometer*.

Selain itu android juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan yaitu sebagai developer harus mencoba beberapa hardware yang bisa cocok dan sesuai untuk memastikan bahwa softwear yang dibuatnya dapat dijalankan pada semua jenis *android*



karena beberapa aplikasi yang dibuat untuk *android* belum tentu bisa dijalankan meskipun alat yang digunakan menggunakan system operasi *android* ( Seng, 2011: 9).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *android* merupakan system operasi yang berbasis *linux* yang memang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan *computer tablet*. Selanjutnya aplikasi *android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka.

### 3) Pembuatan *E-Modul Flipbook* Berbasis *Android*

#### a) Pembuatan *e-Modul Flipbook*

Pembuatan *E-Modul Flipbook* ini menggunakan *Softwear Kvisoft Flipbook Maker*, menurut Istianto (2013) dalam Dewi Ayu, Rosita (2019:29) menyebutkan bahwa *Kvisoft Flipbook Maker* dapat menambahkan file-file video berformat FLV dan MP4 sehingga menjadi file buku digital (*e-book*) yang menarik peserta didik. Selanjutnya Andani dan Yulian (2018:2) menyebutkan bahwa *Softwear Kvisoft Flipbook Maker* memiliki banyak fitur – fitur pendukung atau kelebihan-kelebihan yaitu antara lain dapat menghasilkan media interaktif dan juga mampu membuat animasi.

Selanjutnya cara membuat *e-modul* menggunakan *softwear Kvisoft Flipbook Maker* adalah sebagai berikut:

1. Buka *softwear Kvisoft Flipbook Maker*



Gambar 2.1 Tampilan Langkah Pertama

2. Klik “ *New Project*” untuk mengimpor file yang akan dijadikan *e-modul*. File yang disarankan adalah PDF, Gambar, Video maupun file SWF.



Gambar 2.2 Tampilan Langkah Kedua

3. Klik “*Star*” untuk memulai mengimpor tPDF, Gambar, Video maupun file SWF menjadi *e-modul* yang kita inginkan



Gambar 2.3 Tampilan Langkah Ketiga

#### 4. Proses mengimport PDF menjadi *e-Modul*



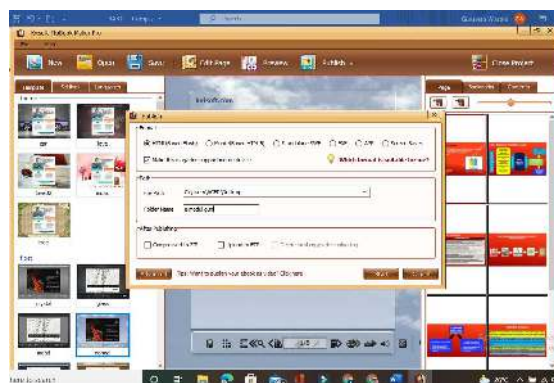
Gambar 2.4 Tampilan Langkah Keempat

5. Klik “*edit page*” untuk menambahkan video, gambar, teks pada e-modul agar lebih menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar.



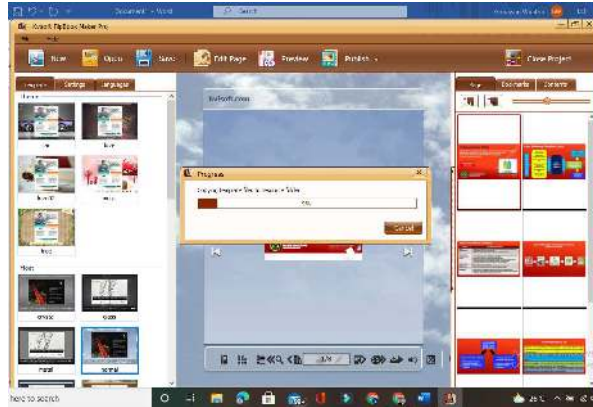
Gambar 2.5 Tampilan Langkah Kelima

6. Klik “*publish*” untuk mempublih *e-modul* selanjutnya klik “*Star*”



Gambar 2.6 Tampilan Langkah Keenam

7. Selanjutnya menunggu proses *publish e-modul*



Gambar 2.7 Tampilan Langkah Ketujuh

8. Modul siap digunakan

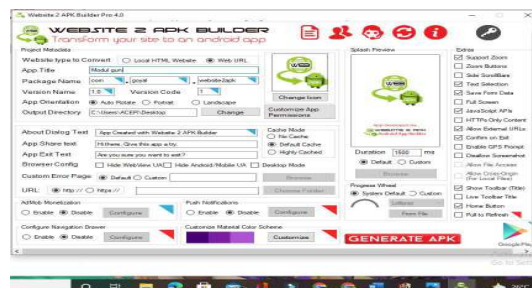


Gambar 2.8 Tampilan Langkah Kedelapan

b) Mengkonversi *E-Modul Flipbook* Menjadi *Android Package Kit* (APK)

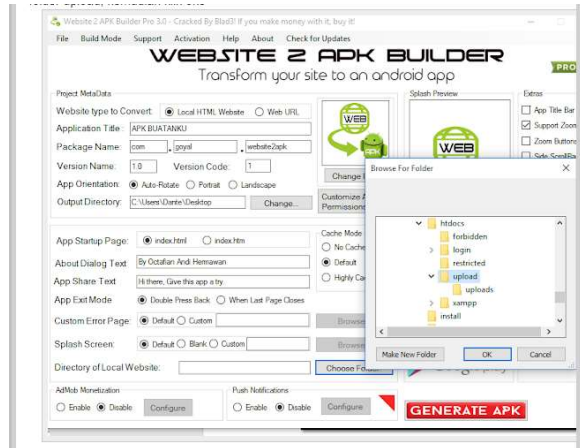
Selanjutnya cara merubah hasil publish E-Modul Flipbook menjadi aplikasi Android Package Kit (APK) agar bisa diinstal di Haandphone android adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan aplikasi Website 2 Apk Builder Pro



Gambar 2. 9 Tampilan Website 2 Apk Builder Pro

2. Memasukkan nama apk dan memilih “Lokal HTML Website” kemudian klik “Choose Folder” dan cari folder kemudian klik “OK”



Gambar 2.10 Tampilan proses memasukkan file

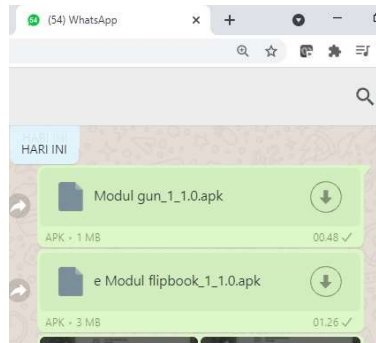
3. Klik “Generate Apk” untuk memulai pembuatan apk tunggu sampai selesai.



Gambar 2.11 Tampilan setelah Generate Apk

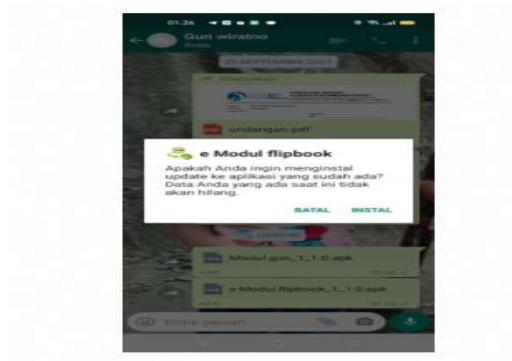
- c) Menginstal *Android Package Kit (APK)* ke *Smartphone* berbasis *Android*

1. Ambil *Android Package Kit (APK)* yang telah dibagikan



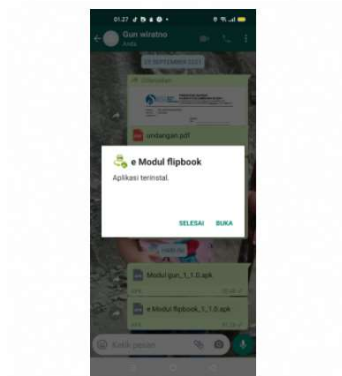
Gambar 2.12 Tampilan File APK yang dibagikan melalui Whatapp

2. Buka file Apk dan tekan install di perangkat



Gambar 2.13 Tampilan persiapan install APK

3. Tunggu hingga aplikasi terinstal hingga sempurna lalu klik “buka”



Gambar 2.14 Tampilan aplikasi telah terinstal

4. Tampilan *e-modul flipbook* yang sudah terinstal dihandphone android



Gambar 2.15 Tampilan *e-modul flipbook* di *handphone android*

### 3. Minat Belajar

#### a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu bentuk ketertarikan terhadap suatu pelajaran dimana minat belajar tersebut akan mendorong siswa dapat serius dan semangat dalam menekuni suatu pelajaran tersebut. Minat belajar sendiri terdiri dari dua kata yaitu minat dan belajar. Dimana kedua kata ini memiliki arti yang tentu saja berbeda dalam pendefinisianannya.

Minat sendiri menurut Basir. Muhammad (2017:175) merupakan respon yang sadar, oleh karena itu apabila tidak ada respon sadar maka minat tidak akan mempunyai arti apa-apa dan disebutkan juga minat dapat diwujudkan dalam bentuk kemauan dan Hasrat untuk melakukan suatu kegiatan termasuk kegiatan di sekolah seperti belajar. Selanjutnya menurut Fathurrohman dan Sulistyorini (2012:173) menyebutkan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa yang relative menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang.

Sehingga dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah minat atau Hasrat untuk melakukan suatu kegiatan dimana memiliki kecenderungan jiwa yang relative menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan adanya perasaan senang.

Selanjutnya belajar sendiri menurut Basir Muhammad (2017:8) menyebutkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilaksanakan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya. Fathurrohman dan Sulistyorini (2012:19) juga menyebutkan belajar adalah suatu kegiatan yang menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relative tetap dan perubahan itu dilakukan lewat kegiatan atau usaha yang di sengaja. Pahrudin. Agus (2017:2) juga menyebutkan belajar berarti menunjukkan proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang yang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu.

Sehingga dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa minat belajar adalah Hasrat untuk melakukan suatu kegiatan dimana memiliki kecendrungan jiwa yang relative menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan adanya perasaan senang oleh suatu kegiatan yang menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relative tetap dan perubahan itu dilakukan lewat kegiatan atau usaha yang di sengaja dimana perubahan pribadi seseorang tersebut berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu.

b. Indikator Minat Belajar

Indicator menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang dapat memberikan (menjadi) petunjuk atau keterangan. Sehingga indicator merupakan hal yang penting dan akan menjadi dasar atau petunjuk dalam menentukan sesuatu itu tercapai atau tidak dalam sebuah kegiatan.

Menurut Lestari dan Mokhammad (2017:93-94) menyebutkan bahwa indicator minat belajar adalah 1) adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan, 2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran dan 3) adanya kemauan dan kecendrungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapatkan hasil yang terbaik.



Selanjutnya menurut Friantini dan Winata (2019:7) menyebutkan bahwa indikator minat belajar adalah sebagai berikut 1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 2) adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan untuk belajar, 4) adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran dan 5) adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.

Sehingga dalam penelitian ini indikator minat belajar adalah 1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 2) adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan untuk belajar, dan 4) adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.

#### 4. Pembelajaran Jarak Jauh

##### a. Konsep Pembelajaran Jarak jauh

Saat ini pembelajaran jarak jauh merupakan suatu solusi bagi pembelajaran pada masa pandemic Covid-19 ini. Karena adanya kebijakan dalam membatasi kontak antar manusia untuk mengurangi penularan Covid-19. Selanjutnya menurut Munir (2012:16) menjelaskan bahwa pembelajaran jarak jauh bukanlah sesuatu yang baru di dunia Pendidikan. Proses pembelajaran biasa dilakukan dengan mengirimkan berbagai materi pembelajaran dan informasi dalam bentuk cetakan, buku, CD-ROM atau video langsung kealamat pembelajar.

Selanjutnya Kemdikbud (2020:4) menyebutkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah pembelajaran yang dapat dilakukan melalui banyak cara atau media. Cara yang paling umum adalah PJJ dengan memanfaatkan teknologi informasi, dimana guru dan siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dari jarak jauh dan memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya.

Selain itu Kemdikbud (2020:6) menyebutkan Pembelajaran Jarak jauh adalah proses pembelajaran yang dilakukan tanpa ruang

kelas secara fisik dan tanpa tatap muka secara fisik antara guru dan peserta didik. Sejalan dengan itu Risetdikti (2016:9) menyebutkan Pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah Pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan media lain.

Pembelajaran jarak jauh telah menjadi tantangan bagi dunia Pendidikan terutama pada masa pandemi covid-19 saat ini. Sehingga pembelajaran jarak jauh harus ditingkatkan dengan mengadakan program-program pelatihan bagi guru terutama dalam penggunaan teknologi informasi dan penggunaan komunikasi (Basar, 2021:209-210)

Sehingga dapat disimpulkan dalam penelitian ini Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah pembelajaran yang dapat dilakukan melalui banyak cara atau media. Seperti mengirimkan berbagai materi pembelajaran dan informasi dalam bentuk cetakan, buku, CD-ROM atau video langsung ke alamat pembelajar. Dimana guru dan siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dari jarak jauh dan memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya.

b. Prinsip Belajar dari Rumah (BDR) Melalui Pembelajaran Jarak Jauh

Kemdikbud (2020:6-7) menyebutkan prinsip-prinsip dari pelaksanaan BDR adalah sebagai berikut:

- 1) Keselamatan dan Kesehatan lahir batin peserta didik, kepala satuan Pendidikan dan seluruh warga satuan Pendidikan menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan BDR.
- 2) Kegiatan BDR dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum.
- 3) BDR dapat difokuskan pada kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi covid-19.

- 4) Materi pembelajaran bersifat inklusif sesuai dengan usia dan jenjang Pendidikan, konteks budaya, karakter dan jenis kekususan peserta didik.
- 5) Aktivitas dan penugasan dalam BDR dapat bervariasi antar daerah, satuan Pendidikan dan peserta didik sesuai minat dan kondisi masing-masing termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses terhadap fasilitas BDR.
- 6) Hasil belajar peserta didik selama BDR diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru tanpa diharuskan memberi skor nilai kuantitatif.
- 7) Mengedepankan pola interaksi dan komunikasi yang positif antara guru dengan orang tua/wali.

Selanjutnya Ristekdikti (2016:11) menyebutkan bahwa Pendidikan jarak jauh dilandasi oleh prinsip pendekatan terbuka, sehingga menyediakan keluwesan belajar bagi peserta didik lintas ruang dan waktu. Sedangkan menurut Munir (2012:22) menyebutkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran jarak jauh adalah prinsip kebebasan, kemandirian, keluwesan, keterkinian, kesesuaian, mobilitas dan efisiensi.

Sehingga prinsip-prinsip pembelajaran jarak jauh dalam penelitian ini adalah adanya prinsip pendekatan terbuka, prinsip kebebasan, kemandirian, keluwesan, keterkinian, kesesuaian, mobilitas dan efisiensi. Dimana semua prinsip pembelajaran jarak jauh tersebut akan dilaksanakan dalam penelitian pengembangan ini bagi siswa tunagrahita.

5. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
  - a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila menurut Sulaiman, Asep (2015:4) adalah Pendidikan yang bertujuan menghasilkan peserta didik yang beriman terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dengan sikap perilaku 1) memiliki kemampuan untuk mengambil sikap yang bertanggungjawab sesuai

dengan hati nuraninya, 2) memiliki kemampuan untuk mengenali masalah hidup dan kesejahteraan serta cara-cara pemecahannya, 3) mengenali perubahan-perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, serta 4) memiliki kemampuan memahami peristiwa sejarah dan nilai-nilai budaya bangsa untuk menggalang persatuan bangsa.

Sedangkan Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh semua siswa pada jenjang apapun di sekolah. Anastasiya dan Dewi (2021:291) menyebutkan bahwa mata pelajaran yang memiliki tujuan dan ruang lingkup dalam membentuk peserta didik yang cerdas dan berkarakter adalah mata pelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan.

Selanjutnya Pendidikan kewarganegaraan adalah program Pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari Pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua, yang kesemuanya diproses guna melatih para siswa untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 (Ristekdikti, 2016:7). Sejalan dengan itu Nurfaizah dan Husain (2017:10) menyebutkan bahwa PKn mengembangkan misi sebagai Pendidikan politik demokrasi dalam rangka membentuk warga negara yang kritis, partisipatif dan bertanggungjawab bagi kelangsungan bangsa dan negara.

Elmubarak (2008) dalam Wibowo, dkk (2018:194) mengemukakan bahwa Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah bentuk hidup Bersama yang membawa manusia muda ketingkat manusia purnawan. Selanjutnya di Indonesia sendiri pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan telah diajarkan dari jenjang terendah Sekolah dasar hingga ke tingkat tertinggi yaitu di Perguruan Tinggi.

b. Hasil Belajar PPKn Bagi Siswa Tunagrahita

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) bagi siswa tunagrahita hampir sama dengan pembelajaran siswa pada sekolah umum, namun kedalaman materi yang diberikan berada dibawah siswa pada umumnya dimana materi pembelajaran yang sudah disesuaikan keadaan dan kemampuan dari siswa tunagrahita.

Adapun hasil belajar menurut Dimyati dan Mudjiono (2006) dalam Fitrianingtyas dan Radin (2017:710) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diadakannya tes hasil belajar kepada siswa dalam waktu tertentu. Selanjutnya Rusman (2014:129) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif dan psikomotor.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PPkn bagi siswa tunagrahita adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh oleh siswa tunagrahita dalam mempelajari PPKn yang berupa angka atau skor setelah diadakannya tes hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, efektif dan psikomotor.

c. Materi Pembelajaran PPKn Siswa Tunagrahita Kelas VI

Materi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) siswa tunagrahita kelas VI menurut Kemdikbud (2016:80) adalah berdasarkan pada buku tematik Kurikulum Pendidikan Khusus 2013 pada buku tema 6 keselamatan di perjalanan pembelajaran 4 Sub Tema 2 : Aturan Mengendarai Mobil dengan Kompetensi Dasar dan Indikator seperti table 2.1.

Tabel 2.1. Kompetensi dasar dan Indikator PPKn Kelas VI

Kompetensi dasar	Indikator
1.1 Menerima nilai yang terkandung dalam sila Pancasila sebagai umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.4 Membaca do'a sebelum mengendarai kendaraan 3.2.5. Menjelaskan gambar rambu-rambu lalu lintas
3.2 Memahami makna tanggungjawab sebagai warga masyarakat	4.2.1 menggambar rambu-rambu lalu lintas

## I. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dengan judul “ Pengembangan Modul Elektronik : Motivasi belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook* berbasis *Etnhokonstruktivisme*” yang dilakukan oleh Anandari, dkk pada tahun 2019. Penelitian pengembangan ini menerapkan model penelitian pengembangan model *ADDIE* ( *Analysis, Disagn, Development, Implementasion and Evaluasion* ) dan menghasilkan bahan ajar yang berupa modul elektronik *ethnokontruktivisme* berbasis *flipbook* dan modul ini dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran kelas V SD. Terdapat kelemahan yang harus diperbaiki lagi yaitu dalam penelitian ini hanya focus pada pengembangan modul elektronik dan motivasi belajar siswa dalam menggunakan modul elektronik namun tidak memperhatikan hasil belajar siswa pada saat menggunakan media elektronik yang dikembangkan.
2. Penelitian dengan judul “ Pengembangan Modul Elektronik (*E-Modul*) berbasis *Flipbook Maker* untuk Sub Tema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV SD/MI.” oleh Maharcika,dkk pada tahun 20121. Penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Pada penelitian ini menghasilkan e-modul yang valid dan praktis. Namun terdapat kelemahan dalam penelitian ini

yang hanya menjalankan penelitian hanya sampai pada tahap development tidak dilanjutkan pada tahap berikutnya.

3. Penelitian pengembangan oleh Oktaviana dan Pahlevi tahun 2019 dengan judul “ Pengembangan *E Modul* Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik pada materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar.” Model penelitian pengembangan yang dilakukan adalah dengan model *ADDIE*. Produk yang dihasilkan adalah berupa *e-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik, peneliti menyimpulkan bahwa *e-modul* sangat baik digunakan sebagai bahan ajar dan juga telah memenuhi syarat untuk bahan ajar di SMK Negeri 2 Blitar. Terdapat beberapa kelemahan pada penelitian ini adalah modul ini hanya dapat diaplikasikan dalam kompetensi dasar yang merupakan pengolah kata dan penyusunan gambar harus diperjelas untuk mempermudah dalam mempelajari materi dalam e-modul.
4. Penelitian pengembangan oleh Asmi, dkk Tahun 2018 yang berjudul “ Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flip Book Maker* Materi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya” produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berupa *e-modul* berbasis *flipbook maker* untuk pembelajaran mata kuliah Pancasila yang efektif untuk penguatan karakter Mahasiswa dan juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Namun dalam penelitian ini terdapat beberapa kelemahan yang perlu menjadi perhatian yaitu konten dalam penggunaan media akses seperti laptop harus memiliki kondisi yang baik, materi harus memadai dan modul juga bisa menghilangkan konsentrasi mahasiswa yang hanya focus pada media ajar tapi tidak focus pada pembelajaran.

#### **J. Kerangka Pikir**

Siswa tunagrahita adalah siswa yang mengalami kekurangan atau keterbatasan dalam berpikirnya yang menyebabkan siswa tunagrahita mengalami keterbelakangan sehingga mengalami keterbatasan dalam

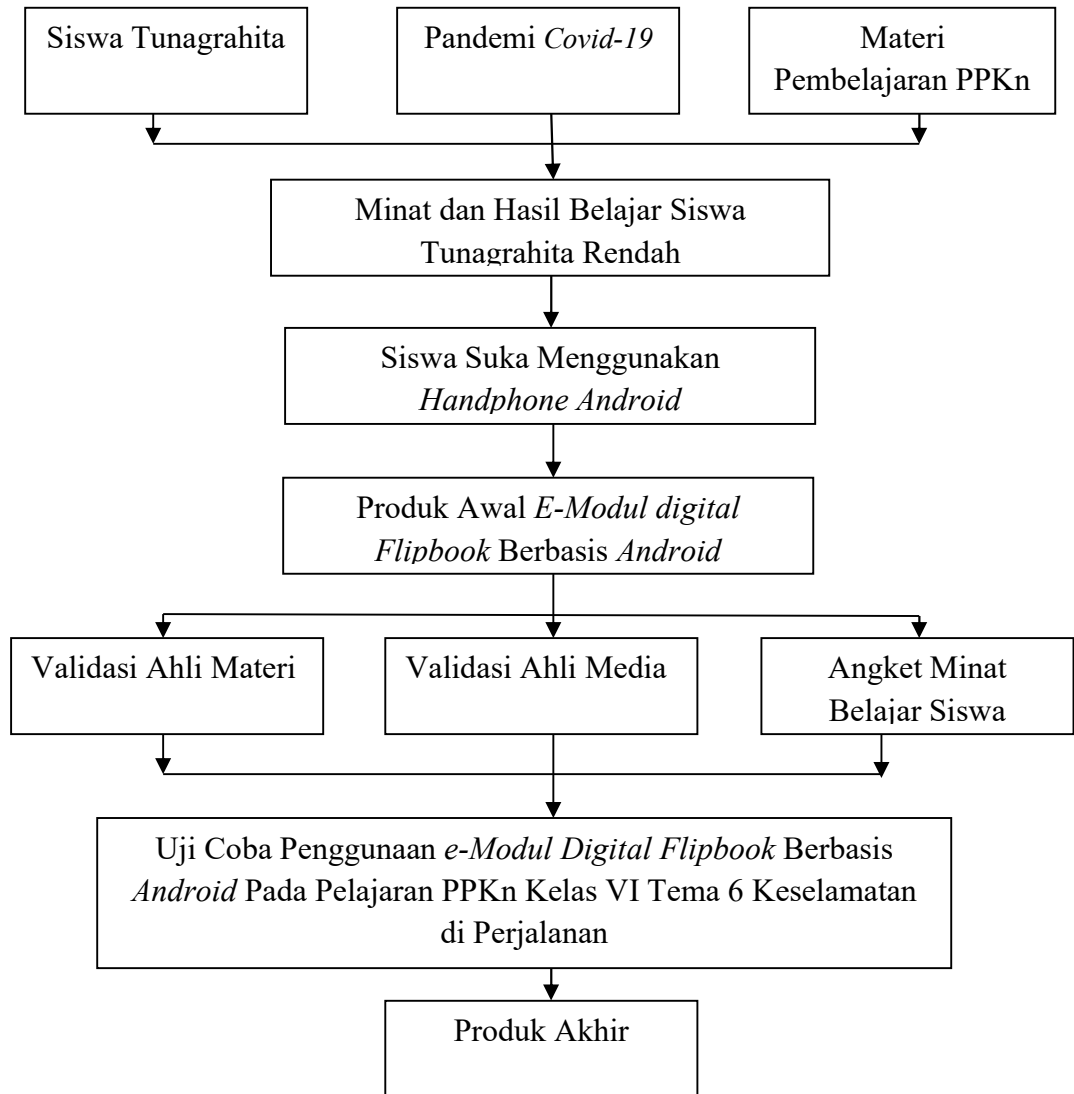
perkembangan mental intelektualnya dan dibawah rata-rata pada siswa pada umumnya.

Keadaan siswa tunagrahita yang seperti diatas akan berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa dalam kegiatan proses belajar. Apalagi saat ini masih dalam masa *pandemic covid-19* yang menyebabkan pembelajaran masih tidak menentu antara masih menerapkan pembelajaran jarak jauh secara daring ataupun masih secara pembelajaran tatap muka terbatas menyebabkan siswa menjadi tidak berminat dalam belajar secara serius apalagi guru hanya mengajar dengan cara-cara yang biasa.

Melihat kebiasaan siswa tunagrahita yang sangat suka menggunakan *handphone android* untuk menonton *youtube* ataupun mengakses game-game sederhana yang dilakukan dengan mahir, maka dicoba dalam penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan *e-modul digital flipbook* berbasis *android* dalam pembelajaran jarak jauh pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa tunagrahita ringan kelas VI di SLBN 1 Sumbawa Barat.

Adapun began kerangka berpikir adalah sebagai berikut:





Gambar. 2.16 Bagan Kerangka Berpikir

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **K. Model Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dimana menurut Saputro. Budiyono (2017:7) menyebutkan bahwa Metode *Research and Development* merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk ( dapat berupa model atau modul atau yang lainnya), dan terdapat efektivitas dari sebuah produk tersebut. Selanjutnya Borg and Gall (1998) dalam Sugiyono (2020:394) menyatakan bahwa “*What is research and development?, Its is a process used to develop and validate educational product*”. Apakah penelitian dan pengembangan itu?. Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Model penelitian dan pengembangan pada penelitian ini adalah menggunakan model *ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate)*. Menurut Hamzah. Amir (2019:33) menyebutkan ADDIE adalah model pengembangan berorientasi kelas dan Model ini identic dengan pengembangan system pembelajaran. Selanjutnya Sezer dkk (2013) dalam Rayanto dan Sugianti (2020:29) menyebutkan bahwa *ADDIE Model is the systems approach implies an analysis of how its vomponents interact with each other and and requires coordination of all phases*. Bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisis bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.

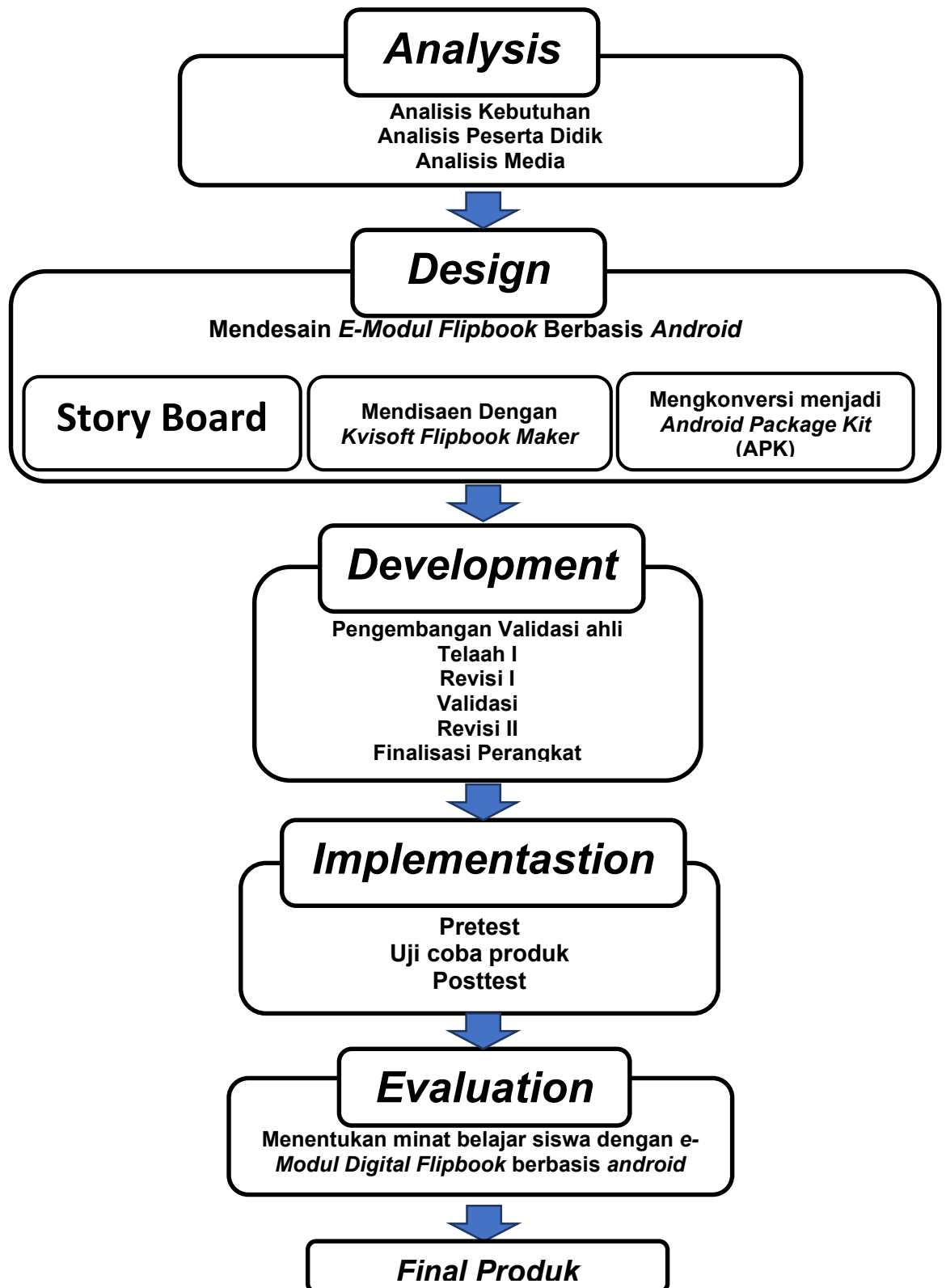
Angko & Mustaji (2013:4) menyatakan bahwa alasan model ADDIE masih relevan untuk digunakan saat ini adalah 1) Model ADDIE adalah model yang dapat beradaptasi dengan baik dalam berbagai kondisi yang memungkinkan model tersebut dapat digunakan hingga pada saat ini, 2) ingkat *fleksibilitas* model ADDIE merupakan model yang efektif, 3) meodel ADDIE menyediakan kerangka kerja yang secara umum terstruktur dan adanya revisi

dan evaluasi pada setiap tahapannya. Sehingga inilah yang mendasari peneliti menggunakan model *ADDIE* selain itu model ini efektif dan relevan sesuai untuk penelitian pengembangan.

Selanjutnya terdapat beberapa alasan dalam pemilihan model pengembangan *ADDIE* dalam penelitian ini yang didasari pada kelebihan dari model pengembangan *ADDIE* yang menurut Sugihartini dan Yudiana (2018:280) adalah model *ADDIE* sering digunakan karena tahap model *ADDIE* menggunakan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional dan juga filosofi pendidikan dalam disaen *ADDIE* adalah bahwa belajar berorientasi pada siswa, inovatif, otentik dan inspiratif.

#### L. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan ini dilakukan di SLBN 1 Sumbawa Barat kabupaten Sumbawa Barat. Dalam penelitian ini menggunakan prosedur penelitian pengembangan model *ADDIE*. Menurut Hamzah. Amir (2019:33-34) terdapat lima tahapan dalam melaksanakan pengembangan model *ADDIE*, yaitu 1) *Analysis* (analisis); 2) *Design* (desain/perancangan); 3) *Development* (pengembangan); 4) *Implementation* (implementasi/eksekusi) dan 5) *Evaluation* (evaluasi/umpan balik). Adapun Langkah-langkah pengembangan model *ADDIE* dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan *ADDIE*

## 1. Tahap *Analysis*

Tahap analisis ini peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran yang berupa *e-modul flipbook* berbasis *android* dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PPKn siswa tunagrahita di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat Kabupaten Sumbawa Barat. Beberapa kegiatan yang dilaksanakan oleh penile dalam kegiatan menganalisis yaitu analisis kebutuhan, analisis Peserta didik dan analisis kurikulum.

### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dihasilkan dari kegiatan Studi Kepustakaan, wawancara dengan teman sejawat, wawancara dengan siswa tunagrahita dan observasi langsung di sekolah yaitu di Sekolah Luar Biasa kabupaten Sumbawa Barat, hal ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan mendasar dalam pengembangan *e-modul flipbook* berbasis *android* yang akan digunakan dalam pembelajaran. Adapun hasil dari kegiatan analisis kebutuhan ini adalah:

#### 1) Studi Kepustakaan

Peneliti melakukan studi kepustakaan untuk mengetahui ketersediaan modul atau bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita. Memang banyak bahan ajar yang berupa media pembelajaran namun belum spesifik penggunaannya bagi siswa tunagrahita namun yang banyak tersedia adalah media pembelajaran bagi siswa pada umumnya. Sehingga guru sulit menyesuaikan penggunaan media pembelajaran tersebut dengan keadaan siswa tunagrahita yang memang membutuhkan penanganan dan media pembelajaran yang khusus dan sesuai dengan karakteristik mereka.

Selanjutnya *e-modul* yang tersedia juga penggunaannya focus untuk siswa pada umumnya dan peneliti belum menemukan *e-modul* yang memang dipersiapkan untuk pembelajaran siswa tunagrahita yang bersekolah di Sekolah

Luar Biasa (SLB). Sehingga melalui studi kepustakaan ini semakin memperkuat peneliti untuk melakukan pengembangan *e-modul flipbook* berbasis *android* yang akan dipergunakan oleh guru dalam proses pembelajaran terutama pada masa pandemic *covid-19* ini melalui pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PPKn.

## 2) Wawancara Teman Sejawat

Hasil wawancara memperlihatkan bahwa ternyata Ketika guru mengajar secara daring atau pembelajaran jarak jauh guru selalu merasa diabaikan oleh siswa. Selanjutnya guru menginginkan adanya pengembangan media pembelajaran yang memang benar-benar tepat atau sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat. Terutama media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn yang sesuai dengan keadaan saat ini yang masih berada pada masa pandemic covid-19 dimana masih berlakunya pembelajaran yang dibatasi bahkan masih melalui pembelajaran jarak jauh.

## 3) Wawancara dengan Siswa Tunagrahita

Hasil wawancara yang dilakukan pada siswa tunagrahita bahwa siswa tidak bisa focus dalam belajar apalagi belajar dari rumah atau disekolah yang sekarang waktunya pendek karena adanya pembelajaran yang dibatasi. Siswa senang menggunakan handphone dan saat ini waktu menggunakan handphone semakin lebih Panjang. Handphone digunakan hanya untuk menonton youtube berupa filem-filem anak dan game-game online yang banyak di dapat dengan mudah oleh anak.

## 4) Observasi

Hasil observasi memperlihatkan bahwa buku pelajaran yang tersedia di perpustakaan sekolah banyak yang tidak sesuai dengan karakteristik atau kemampuan siswa tunagrahita di

Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat, dan juga bahan ajar yang tersedia kurang variasi sehingga tidak sesuai dengan kebutuhan siswa yang lebih cenderung cocok untuk siswa pada umumnya. Selanjutnya belum tersedia juga media pembelajaran yang bisa diterapkan pada pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh pada masa *pandemic covid-19* salah satunya adalah pengembangan *e-modul flipbook* berbasis *android* pada mata pelajaran PPKn.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik disini merupakan hasil telaah dari karakteristik peserta didik yang sesuai dengan desain pengembangan media pembelajaran *e-modul flipbook* berbasis *android* pada pembelajaran jarak jauh pelajaran PPKn bagi siswa tunagrahita di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat kabupaten Sumbawa Barat. Karakteristik peserta didik ini meliputi kemampuan akademik, perkembangan kognitif, serta keterampilan individual atau social yang tentu saja berkaitan dengan topik – topik pembelajaran, media, format dan Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran.

c. Analisis Media Pembelajaran

Kegiatan analisis media pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran yang sering digunakan selama ini oleh Sekolah Luar Biasa kabupaten Sumbawa Barat adalah melalui kegiatan belajar dari rumah atau Pendidikan jarak jauh yang hanya menggunakan whatsapp dan ternyata siswa banyak yang tidak merespon guru. Selanjutnya Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 yang mengimplikasikan bahwa peserta didik harus aktif dalam pembelajaran dan tentu saja guru harus juga kreatif dan inovatif dalam menyediakan dan membuat bahan ajar agar siswa dalam belajar juga semangat dan tidak bosan. Salah satunya adalah dengan membuat media pembelajaran *e-modul flipbook* berbasis

*android* dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PPKn bagi siswa tunagrahita.

Selanjutnya Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas VI SDLB di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat maka tema yang diambil adalah Tema 6 Keselamatan di perjalanan dengan Kompetensi dasar dan indikator yang akan diambil dan dipergunakan dalam penelitian ini adalah materi yang akan dilaksanakan bertepatan dengan jadwal penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sesuai dengan table 3.1.

Tabel 3.1. Kompetensi dasar Tema 6 Keselamatan Perjalanan Mata Pelajaran PPKn

Kompetensi dasar	Indikator
1.1 Menerima nilai yang terkandung dalam sila Pancasila sebagai umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.4 Membaca do'a sebelum mengendarai kendaraan 3.2.5. Menjelaskan gambar rambu-rambu lalu lintas
3.2 Memahami makna tanggungjawab sebagai warga masyarakat	4.2.1 menggambar rambu-rambu lalu lintas

## 2. Tahapan *Design* (perancangan)

Tujuan tahap design (perancangan) yaitu tahap merancang media pembelajaran yang berupa *e-modul flipbook* berbasis *android* Adapun Desain awal e-modul berbasis android dirumuskan berdasarkan pada tahap analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun disaen yang akan dibuat juga berdasarkan pada analisis kurikulum untuk melihat dan menentukan KI dan KD yang akan digunakan hingga diputuskan akan dilakukan pada tema 6 Keselamatan Perjalanan Mata Pelajaran PPKn.



Tabel 3.2 Format Awal *E-Modul Flipbook* Berbasis *Android*

No	Komponen e-Modul	Keterangan
1	Sampul ( <i>Cover</i> ) depan	Sampul depan berisi gambar dan tulisan sebagai identitas atau nama khusus untuk <i>e-modul flipbook</i> berbasis <i>android</i>
2	Halaman muka	Berisi petunjuk penggunaan <i>e-modul</i> dan peta konsep materi pembelajaran pada mata pelajaran PPKn.
3	Isi	Berisi materi pembelajaran PPKn dengan tema 6 keselamatan perjalanan dengan urutan sebagai berikut : (a) hal apa saja yang perlu dilakukan apabila mengendarai mobil, (b) mengamati gambar rambu-rambu lalu lintas, (c) mengamati perbandingan kecepatan jalan mobil dengan orang berlari.
4	Sampul ( <i>cover</i> ) belakang	Sampul belakang berisi gambar dan tulisan penutup dan nama <i>e-modul</i>

### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini diharapkan nantinya akan menghasilkan produk berupa *e-modul* berbasis *android* yang dapat digunakan pada pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas VI dengan tema 6 keselamatan perjalanan dengan sub tema 2 aturan mengendarai mobil.

Adapun komponen yang akan terdapat dalam *e-modul flipbook* berbasis *android* pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas VI dengan tema 6 keselamatan perjalanan pada sub tema 2 aturan mengendarai mobil adalah sebagai

berikut: 1) sampul (cover) depan yang berisi gambar atau tulisan sebagai identitas e-modul. 2) halaman muka yang berisi petunjuk penggunaan e-modul dan peta konsep materi pembelajaran. 3) isi yang terdiri dari materi yang pertama hal apa saja yang perlu dilakukan apabila mengendarai mobil, kedua mengamati gambar rambu-rambu lalu lintas dan ketiga mengamati perbandingan kecepatan jalan mobil dengan orang berlari. 4) sampul (cover) belakang berisi gambar dan tulisan penutup dan nama *e-modul*. Selanjutnya materi tersebut akan di validasi oleh validator ahli materi, validasi ini akan dilakukan oleh ahli praktisi.

#### 4. Tahap *Implementation* (implementasi/eksekusi)

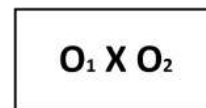
Tahap implementasi ini merupakan Langkah nyata untuk menerapkan apa yang telah dirancang dalam tahap pengembangan artinya bahwa semua yang telah direncanakan dalam tahap pengembangan akan diatur sedemikian rupa untuk dapat dilaksanakan dengan baik. Adapun kegiatan dalam implementasi ini adalah kegiatan yang berupa penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan e-modul flipbook berbasis android pada pembelajaran jarak jauh materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), menyiapkan instrument dan alat pendukung lainnya dan juga perlu dipersiapkan perencanaan/evaluasi lebih lanjut agar kendala atau permasalahan yang muncul dalam tahap implementasi ini dapat berjalan dengan baik.

##### a) Desain Uji Coba

Desain uji coba yang akan dilaksanakan adalah menggunakan desain penelitian eksperimen yaitu dengan bentuk *pra-eksperimental design* dimana menurut Hamzah. Amir (2019:123) disebutkan bahwa bentuk ini adalah penelitian eksperimen yang belum sesungguhnya, masih terdapat variable luar yang berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen dimana rancangan ini berguna untuk mendapatkan informasi awal terhadap pertanyaan yang ada dalam penelitian.

Bentuk penelitian yang digunakan adalah bentuk desain *One-Group Pre-test-Post -test Disaign* dimana pada disaign ini terdapat

*pre-test* sebelum diberikan perlakuan. Sehingga hasil perlakuan akan lebih akurat karena dapat membandingkannya dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan juga dengan pertimbangan bahwa jumlah siswa kelas VI di Sekolah Luar Biasa Sumbawa Barat sedikit sehingga menggunakan bentuk disain penelitian eksperimen ini. Adapun bentuk disain yang akan digunakan adalah terdapat pada gambar 3.2 berikut.



Gambar 3.2 *One-Group Pre-test-Post -test Disaign*

b) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah siswa tunagrahita kelas VI di SLBN 1 Sumbawa Barat Kabupaten Sumbawa Barat yang akan menggunakan media pembelajaran *e-modul digital flipbook* berbasis *android* pada pembelajaran jarak jauh mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Selanjutnya juga terdiri dari ahli isi dibidang produk, ahli dibidang desain (perancangan) produk. Dimana ujicoba yang berkaitan dengan isi minimal harus memiliki kualifikasi Pendidikan S2. Juga setiap subjek uji coba disertai dengan identifikasi karakteristik secara jelas dan lengkap yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

c) Jenis Data

Jenis data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *e-modul digital flipbook* berbasis *android* dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PPKn Siswa tunagrahita di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat adalah sebagai berikut:

### 1) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang berupa komentar dan saran dari para ahli yang diminta untuk melakukan validasi terhadap produk pengembangan Media pembelajaran *e-modul digital flipbook* berbasis *android*.

### 2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari :

- a. Hasil validasi oleh validator ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran *e-modul digital flipbook* berbasis *android*.
- b. Data tentang minat belajar siswa tunagrahita pada saat belajar menggunakan media pembelajaran *e-modul flipbook* berbasis *android* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat.
- c. Data tentang penguasaan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Tema 6 keselamatan perjalanan pada sub tema 2 aturan mengendarai mobil pada siswa tunagrahita kelas VI di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat.

### 3) Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket untuk ahli materi, angket ahli media, lembar wawancara dan tes hasil belajar. Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

- a. Angket penilaian *e-modul flipbook* berbasis *android* untuk ahli materi

Instrument ini digunakan untuk memperoleh data tentang penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media terhadap media yang dikembangkan dalam penelitian ini. Adapun lembar angket validasi e-modul flipbook berbasis android disusun berdasarkan standar penilaian buku teks pelajaran dari BSNP tahun 2016 yang meliputi aspek kelayakan isi, aspek penyajian dan aspek kelayakan Bahasa.

Tabel. 3.3 Aspek Lembar Angket Validasi Untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Banyak Butir
1	Kelayakan Isi	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD	1
		Kedalaman materi yang disajikan	2
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	3
		Materi disampaikan / dikemas secara menarik	4
		Materi disajikan secara sistematis	5
		Keakuratan konsep dan definisi	6
		Keakuratan gambar, video dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	7
		Keakuratan notasi, symbol dan ikon	8
2	Kelayakan Penyajian	Sistematika penyajian terdapat pendahuluan, isi dan penutup	9
		Konsistensi dalam menyajikan materi	10
		Penyajian materi dilakukan secara runtut dari konkrit ke abstrak, dari mudah ke sukar, dan dari sederhana ke kompleks.	11
		Contoh soal dalam setiap	12

		kegiatan	
		Terdapat rangkuman	13
		Terdapat daftar pustaka	14
3	Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan komunikatif	15
		Kesesuaian penggunaan Bahasa yang digunakan	16
	Jumlah		16

- b. Angket penilaian *e-modul flipbook* berbasis *android* untuk ahli media

Lembar angket penilaian *e-modul flipbook* berbasis *android* untuk ahli media disusun berdasarkan pada penilaian buku teks pelajaran kelompok peminatan dari BSNP tahun 2016 yang meliputi pada aspek kelayakan kegrafikan dan aspek perangkat lunak (*E-Modul*).

Tabel 3.4 Aspek Lembar Angket Validasi Untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Banyak Butir
1	Ukuran	Kefektifan ukuran media	1
		Kesesuaian ukuran dengan materi	2
2	Tata Letak dan Visual	Perbandingan ukuran unsur-unsur tata letak proporsional	3
		Menampilkan pusat pandang (center point) yang baik	4
		Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	5
		Ilustrasi gambar menggambarkan isi materi	6
		Memiliki kontras yang baik	7

		Tulisan dapat dibaca dengan baik	8
		Warna sudah tepat	9
		Tombol berfungsi dengan baik	10
3	Perangkat Lunak (E-Modul)	E-modul tidak berjalan lambat	11
		e-modul dapat dijalankan di berbagai spesifikasi handphone	12
		e-modul mudah dijalankan	13
		Pengoperasian e-modul sederhana	14
		Video berjalan dengan baik	15
	Jumlah		15

- c. Angket penilaian *e-modul flipbook* berbasis *android* untuk ahli Bahasa

Lembar angket penilaian *e-modul flipbook* berbasis *android* untuk ahli bahasa disusun berdasarkan pada penilaian buku teks pelajaran kelompok peminatan dari BSNP tahun 2016 yang meliputi pada aspek kelayakan bahasa.

Tebel 3.5 Aspek Lembar Angket Validasi Untuk Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Banyak Butir
1	Aspek Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia	1
		Bahasa yang digunakan sesuai tingkat berpikir siswa	2

		Bahasa mudah dipahami	3
		Kesesuaian istilah yang digunakan	4
		Ketepatan penulisan tanda baca	5,6
		Kejelasan kalimat yang digunakan	7,8
		Istilah yang digunakan jelas dan mudah dipahami	9
		Konsistensi penggunaan istilah	10
	Jumlah		10

d. Lembar Angket Minat Belajar untuk Siswa

Lembar angket terhadap minat belajar siswa dimaksudkan untuk mengetahui seberapa minat belajar siswa pada saat menggunakan media pembelajaran e-modul flipbook berbasis android pada siswa tunagrahita pada pelajaran PPKn. Adapun lembar angket ini dibuat berdasarkan pada indikator minat belajar siswa dalam belajar.



Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Angket Minat Belajar Siswa

No	Aspek	Indikator	Banyak Butir
1	Minat Belajar Siswa	Perasaan senang	1,2
		Pemusatan perhatian dan pikiran	3,4,5
		Kemauan untuk belajar	6,7,8
		Upaya untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.	9,10
	Jumlah		10

e. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui penguasaan materi baik pada saat melaksanakan pretest maupun pada saat posttest pada saat pembelajaran PPKn Kelas VI Tunagrahita menggunakan media pembelajaran e-modul flipbook berbasis android. Adapun kisi-kisi yang akan digunakan dalam penyusunan tes hasil belajar ini terdapat pada table 3.6.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar

No	KD	Indikator	Banyak Butir
1	1.1 Menerima nilai yang terkandung dalam sila Pancasila	3.2.4 Membaca do'a sebelum mengendarai kendaraan	1

	sebagai umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.5. Menjelaskan gambar rambu-rambu lalu lintas	5
	3.2 Memahami makna tanggungjawab sebagai warga masyarakat	4.2.1 menggambar rambu-rambu lalu lintas	4
	Jumlah		10

d) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan angket validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media dari ahli materi dan ahli media.
- 2) Melaksanakan pretest dan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran e-modul flipbook berbasis android.
- 3) Memberikan lembar wawancara untuk mengetahui minat belajar siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran e-modul flipbook berbasis android.

e) Teknik Analisis Data

1) Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif pada penelitian ini adalah dilakukan pada setiap data yang didapatkan pada setiap kali dilakukan validasi oleh validator ahli baik mengenai materi maupun pada segi media yang berupa komentar atau saran-saran yang diberikan secara deskriptif kualitatif dan dianalisis sebagai

bahan revisi media pembelajaran *e-modul flipbook* berbasis *android* yang sedang dikembangkan.

## 2) Analisis data Kuantitatif

### a. Data Lembar Angket Materi,Media dan Bahasa

Penilaian dari validator ahli pada lembar angket materi, media maupun angket bahasa berupa skor angket dengan skala 1 sampai dengan 5 untuk setiap kriteria. Dimana analisisnya menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan Langkah sebagai berikut:

- 1) Mencari skor rata-rata penilaian produk, menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Dengan  $\bar{X}$  adalah skor rata-rata, n adalah jumlah butir, dan  $\sum x$  adalah jumlah skor butir.

- 2) Nilai rata-rata total skor masing-masing aspek yang diperoleh kemudian di konversi menjadi data kualitatif dengan pedoman konversi sebagai berikut:

Tabel 3.8 Pedoman Katagori Penilaian Skala Lima

No	Interval Skor	Nilai	Kategori
1	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 SBi$	A	Sangat Baik
2	$\bar{X}_i + 0,6 SBi < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 SBi$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 SBi < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 SBi$	C	Cukup
4	$\bar{X}_i - 1,8 SBi < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 SBi$	D	Kurang
5	$\bar{X} < \bar{X}_i - 1,8 SBi$	E	Sangat Kurang

Keterangan :

$\bar{X}$  = skor aktual

$\bar{X}_i$  = rerata skor ideal

$= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$

$SBi$  = simpangan baku ideal

$= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$

Berdasarkan table 3.8 dapat diperoleh pedoman pengkonversian nilai kuantitatif 1 sampai 5 menjadi katagori kualitatif untuk mengambil kesimpulan dari tingkat kevalidan materi dan media yang dikembangkan menjadi seperti pada table 3.9.

Tabel 3.9. Konversi skor Aktual Menjadi Katagori Kualitatif Untuk Interval 1 sampai 5

No	Rentang Skor Kuantitatif	Nilai	Kategori
1	$\bar{X} > 4,21$	A	Sangat Baik
2	$3,40 < \bar{X} \leq 4,21$	B	Baik
3	$2,30 < \bar{X} \leq 3,40$	C	Cukup
4	$1,79 < \bar{X} \leq 2,30$	D	Kurang
5	$\bar{X} \leq 1,79$	E	Sangat Kurang

Keterangan :

$$\bar{X} = \text{Skor aktual}$$

b. Data Lembar Angket Minat Belajar Siswa

Analisis data lembar angket minat belajar siswa menggunakan analisis deskriptif dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengubah skala pernyataan kedalam nilai skala 1 sampai dengan 4 seperti dibawah ini:
  - 1 = SS : Sangat Setuju
  - 2 = S : Setuju
  - 3 = TS : Tidak Setuju
  - 4 = STS : Sangat Tidak Setuju
- 2) Selanjutnya mencari skor rata-rata butir pernyataan dari respon peserta didik,
- 3) Nilai rata-rata total skor aspek yang diperoleh dikonversi menjadi data kualitatif.

Tabel 3.10 Konversi Skor menjadi Skala 4

No	Rentang Skor Kuantitatif	Kategori Kualitatif
1	$\bar{X} \geq (\bar{X}_i + 1.SBi)$	Sangat Baik/Sangat Tinggi
2	$(\bar{X}_i + 1.SBi) \geq \bar{X} \geq \bar{X}_i$	Baik/Tinggi
3	$\bar{X}_i \geq \bar{X} \geq (\bar{X}_i - 1.SBi)$	Kurang Baik/Rendah
4	$\bar{X} \leq (\bar{X}_i - 1.SBi)$	Sangat Kurang Baik/ Sangat Rendah

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata – rata

$\bar{X}_i$  = rerata Ideal

$SBi$  = Simpangan Baku ideal

- a) Mencari rata-rata ideal ( $\bar{X}_i$ ) menggunakan rumus :

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

- b) Mencari simpangan baku ideal ( $Sbi$ ) menggunakan rumus:

$$SBi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

Sehingga dapat dilihat bagaimana tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran e-modul flipbook berbasis android yang dikembangkan. Jika nilai  $\bar{X}$  dan  $SBi$  dihitung sesuai dengan table 3.10 maka diperoleh pedoman konversi seperti pada table 3.11.

Tabel 3.11 Pedoman Konversi Skor Menjadi Skala 4

No	Rentang Skor Kuantitatif	Kategori Kualitatif
1	$\bar{X} > 3$	Sangat Baik / Tinggi
2	$3 \geq \bar{X} > 2,5$	Baik / Sedang
3	$2,5 \geq \bar{X} > 2$	Kurang Baik / Rendah
4	$\bar{X} \leq 2$	Sangat Kurang Baik / Kurang

#### c. Analisis Tes Hasil Belajar

Analisis tes hasil belajar dilaksanakan dengan cara mengumpulkan data hasil pretst dan hasil dari posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran e-modul flipbook berbasis android pada pelajaran PPKn siswa tunagrahita kelasVI di SLBN 1 Sumbawa Barat Kabupaten Sumbawa Barat.

Pada penelitian ini akan dicari apakah terdapat peningkatan penguasaan materi pembelajaran PPKn berdasarkan pada nilai pretest dan posttest yang diperoleh oleh siswa yang dinyatakan dalam standar gain. Sarasati (2016:39) menyebutkan bahwa Uji standar Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan antara kelompok eksperimen dan kelompok control.

Rumus Standar gain adalah sebagai berikut:

$$\text{Standar Gain} = \frac{\bar{X}_{\text{posttest}} - \bar{X}_{\text{pretest}}}{100 - \bar{X}_{\text{pretest}}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_{\text{posttest}}$  : nilai rerata posttest

$\bar{X}_{\text{pretest}}$  : nilai rerata pretest

100 : nilai maksimal

Selanjutnya interpretasi nilai standar gain yang akan dijadikan pedoman adalah sebagai berikut sesuai dengan table 3.12.

Tabel 3.12. Interpretasi Standard Gain

Nilai Standard Gain	Kriteria
$(g) \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > (g) \geq 0,3$	Sedang
$(g) < 0,3$	rendah

#### f) Validitas dan Reliabelitas Instrumen

Kelayakan sebuah instrumen sebagai suatu alat pengumpulan data dapat dilihat dari valid dan reliabelnya sebuah instrument penelitian. Menurut Hamzah. Amir (2020:109-112) menyebutkan bahwa validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur melakukan fungsinya. Sedangkan reliabelitas adalah

keajekan pengukuran atau indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan.

Adapun uji validitas dan reliabelitas yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah hanya pada instrument lembar angket minat belajar siswa dan instrument tes hasil belajar yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini.

#### 1) Uji Validitas

Menurut Widoyoko (2014:176) menyebutkan bahwa suatu butir instrument akan dikatakan valid apabila memiliki sumbangan yang besar terhadap skor total. Selanjutnya dikatakan instrument memiliki validitas yang tinggi jika skor pada butir soal mempunyai kesejajaran dengan skor total dengan kata lain kesejajaran disebut sebagai korelasi, sehingga digunakanlah rumus *korelasi product moment*. Selanjutnya rumus korelasi product moment adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

X = Skor butir

Y = Skor Total

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi

#### 2) Uji Reliabelitas

Teknik uji reliabelitas Pada penelitian ini adalah dengan menggunakan Teknik *single test single trial*, menurut Hamzah.Amir (2020:114) disebutkan bahwa pelaksanaan *Teknik single test single trial* peneliti boleh memiliki hanya seperangkat instrument saja dan hanya diujicobakan satu kali kemudian hasilnya dianalisa dengan cara membelah seluruh

instrument menjadi dua sama besar. Sehingga dalam perhitungannya menggunakan rumus *Spearman-Brown*.

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

**Keterangan :**

$r_i$  = reliabilitas internal seluruh instrument

$r_b$  = korelasi *Product Moment* antara belahan ganjil dengan belahan genap

#### 5. Tahap *Evaluation* (evaluasi/umpan balik)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan dengan model *ADDIE*. Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi terhadap minat belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran *e-modul flipbook* berbasis *android* pada pembelajaran jarak jauh mata pelajaran PPKn di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Sumbawa Barat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Achyar (2016) *Pembelajaran Tunagrahita. Majalah Inklusi*. PPPPTK TK dan PLB edisi 1 Vol.8 Juni 2016.
- Amka (2018) *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center
- Anastasia dan Dewi “ *Mata Pelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar*” <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>. ( di Akses 28 September 2021)
- Anandari, dkk “*Pengembangan Modul Elektronik : Motivasi belajar siswa dengan menggunakan aplikasi kvisoft flipbook berbasis Ethnokonstruktivisme*” <https://ejournal.unuja.ac.id/index/pedagogik> ( diakses 28 September 2021)
- Andani, Dika Tri dan Yulian, Muammar “ *Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Kvisoft Flipbook pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantou Reu Aceh Barat*” <https://jurnal.unsyiah.ac.id/JIPI/article/view/10730> ( diakses 27 Setember 2021)
- Angko & Mustaji “ *Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD Mawar Sharon Surabaya*” <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/1/2>. ( diakses 29 September 2021)
- Arjuli, Marwan (2021) *Membuat e-Modul Seri Belajar dari Rumah*. Sumbawa Barat : KKG Gugus 2 Kecamatan Seteluk.
- Asni,dkk “ *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Materi Pendidikan karakter untuk Pembelajaran mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya*” <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpis> (diakses 29 September 2021 )
- Basar. Afip Miftahul “ *Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 ( Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri-Cikarang Barat )*” <https://media.neliti.com/media/publications/331350->

[problematika-pembelajaran-jarak-jauh-pad-fb7e8dbd.pdf](#) (di akses 28 September 2021)

Basir. Muhammad (2017) *Pendekatan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: Lampena Intimedia.

Dewi Ayu, Rosita “ *Pengembangan Bahan Ajar e-Book Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang.*” <https://repo.undiksha.ac.id/2020/8/161303109> ( diunduh 27 September 2021)

Desiningrum. Dinie Ratri (2016) *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta : Psikosain

Fadjarajani, Siti, dkk (2020) *Media Pembelajaran Transformatif*. Gorontalo : Ideas Publishing.

Fatimah S Sitti “ Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi” <https://core.ac.uk/download/pdf/234747211.pdf> ( diakses 27 September 2021)

Fathurrohman dan Sulistyorini (2012) *Belajar & Pembelajaran. Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Penerbit Teras

Fitriansyah dan Radia “ *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedangan 02* ” <https://e-journalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/download/141/65/#:~:text=Hasilbelajaradalahbuktikeberhasilanwin kel%2A42>. (diakses 29 September 2021)

Friantini dan Winata “ *Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika*” <https://journal.stkipsinyalawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/870> (diakses 30 September 2021)

Hayati, Sri. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Yogyakarta : Graha Cendekia.

Hamzah. Amir (2020) *Metode Penelitian & Pengembangan, Research & Development Uji Produk dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Malang : Literasi Nusantara Abadi.

Kemdikbud (2020) *Belajar Dari Rumah Melalui Pembelajaran Jarak jauh di SMA*. Jakarta : Direktorat Sekolah Menengah Atas

- , 2020. *Booklet Pembelajaran Daring*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- , 2020. *Panduan Belajar dari Rumah Untuk Guru Sekolah Dasar: Mendampingi Kegiatan Belajar Peserta Didik Kelas 1-6 Bersama Orang Tua di Rumah*. Jakarta : Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- (2020) *Praktik Baik Pembelajaran Jarak Jauh Guru Pendidikan Khusus*. Jakarta : Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan
- (2020) *Materi Bimbingan Teknis Pemenuhan Guru Pembimbing Khusus di Sekolah Inklusi*. Jakarta : Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan
- , 2017. *Pedoman Pembelajaran Peserta Didik Tunagrahita Pada Satuan Pendidikan Khusus*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus
- (2017) *Pedoman Pembelajaran Peserta Didik Tunagrahita Pada Satuan Pendidikan Khusus*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus
- (2016) *Buku Guru Tema 10 Sehat Itu Penting Seri Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Tunagrahita*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- (2016) *Buku Tematik Terpadu Kurikulum Pendidikan Khusus 2013 Tema 6 Keselamatan di Perjalanan Buku Guru SDLB Tunagrahita Kelas VI*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kuncahyono. “ Pengembangan E-Modul ( Modul Digital ) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah dasar” <https://ejournal.adpgmiindonesia.com/index.php/jmie/article/view/75> ( diakses 27 September 2021).
- Kusniati, Harni, dkk “ *Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android*” <https://media.neliti.com/media/publications/133130-id-aplikasi-edukasi-budaya-toba-samosir-ber.pdf> (diakses 27 September 2021)
- Lestari dan Mokhammad (2017) *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : Refika Aditama

- Maharcika,dkk “ *Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker untuk Subtema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV SD/MI*”  
<https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal-pendas/article/view/240/328>.  
 (diakses 28 September 2021)
- Murya, Yosep (2014) *Pemrograman Android Black Box*. Purwokerto: Jasakom
- Munir (2012) *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta
- Nijland, Marieke,dkk. 2014. *Anak Unik*. Denpasar : Sukacita
- Nurdyansyah (2019) *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur : Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurfaizah dan Husain (2017) *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran Guru Kelas SD Unit V : Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Oktaviara dan Pahlevi “ *Pengembangan E-Modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik Pada materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar.*”<https://journalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29542>. (siakses 28 September 2021)
- Pahrudin. Agus (2017) *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam di Madrasah Pendekatan Teoritis dan Praktis*. Bandar Lampung : Pustaka Media
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Rasiman “ *Efektivitas Resource-Based Learning Berbantuan Flipbook Maker dalam Pembelajaran Matematika SMA*”  
<https://journal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/article/download/1676/1727>.  
 (diakses 27 September 2021)
- Rayanto dan Sugianti (2020) *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute

- Risetdikti (2016) *Panduan Pelaksanaan PJJ 2016 Pendidikan Jarak Jauh*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan
- (2016). *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan.
- Rochman Wahid Maulana, Moh “*Pengembangan Aplikasi Android Untuk Studi Bahasa Carakan Madura*”  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jeet/article/views/670> ( diakses 27 September 2021)
- Rusman (2014) *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Sa’diyah, Kalimatus “ *Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak jauh di SMA*”.  
<https://edukatif.org/index.php/pedicatif/article/view/561/pdf> (diakses 27 September 2021).
- Safaat H, Nazruddin (2012) *Pemerogaman Aplikasi Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika.
- Saputro. Budiyono (2017) *Manajemen Penelitian Pengembangan, (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta : Aswaja Presindo
- Sarasati dkk “ *Implementasi Model Student Facilitator and Explaining Materi Microsoft Exel untuk meningkatkan Motivasi, Sikap dan Hasil Belajar di SMP Negeri 2 Patebon* “ <http://journal.unes.ac.id/sju/index.php/edukom> (diakses 29 September 2021)
- Seng, Ciu Bun (2011) *Android Dasar Pengoperasian, Optimasi Sampai Modifikasi Full Color*. Purwokerto : Jasakom
- Simorangkir (2019) *Belantara Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus, Memahami Anak Dengan Ketidak Mampuan Belajar di Opsi Edukasinya*. Jakarta Timur:Penerbit UKI Press.
- Soffan Shoffa, dkk (2021) *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur : CV Agrapana Media

- Sofiah. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD Negeri III/IX Jaluko Kabupaten Muaro Jambi. Jurnal. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, II (2) : 91-99
- Solihudin JH, Taufik “ *Pengembangan E-Modul Berbasis Web untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Fisika Pada Materi Listrik Statis dan Dinamis SMA*”  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/WPF/article/download/13731/7972> ( diakses 27 September 2021 )
- Sugihartati dan Yudin “ *ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran*”  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/851> (diakses 27 November 2021)
- Sugiyono (2020) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Sukadari (2019) *Model Pendidikan Inklusi Dalam Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta:Kanwa Publisher.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia
- Sulaiman, Asep (2015) *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung : Arfino Raya.
- Tim JPTEI FT UNY. 2017. *Modul Pelatihan Pengembangan Buku Digital Dengan Flipbook*. Yogyakarta : Universitas negeri Yogyakarta.
- Wibowo, dkk “ *Penerapan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dengan Pendekatan Komprehensif oleh Guru Mata Pelajaran PPKn ( Studi Kasus di SMP Islam terpadu Al Fueqon Palembang )*”  
<https://ejournal.unsri.ac.id/indeks.php/Jbti/article/download/7911/pdf>. ( diunduh 28 September 2021).
- Widiastuti dan Winaya “ *Prinsip Khusus dan Jenis Layanan Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita*” <https://e-journal.ac.id/index.php/JSP/article/download/392/379> (di akses 27 September 2021)



