

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi yang mengglobal telah berpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan dunia pendidikan. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didiknya yang berisi informasi-informasi pendidikan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Perkembangan teknologi pada abad ke- 21 ini telah banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru guna menunjang proses pembelajaran (Jamun, 2018: 48; Budiman, 2017: 76; Ngafifi, 2014: 34; Rasiman, 2014: 535; Husaini, 2014: 2; Strimel dan Michael, 2016: 23; Higgins & David, 2001: 191).

Proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi akan memberikan keuntungan diantaranya yaitu penambahan akses untuk belajar, sumber informasi yang lebih baik, ketersediaan sumber belajar yang alternatif untuk mengakomodasi strategi pembelajaran yang beraneka ragam, motivasi belajar menjadi semakin tinggi, dengan model pembelajaran individu maupun

kelompok menjadi lebih potensial. Proses pembelajaran merupakan suatu usaha untuk terjadi perubahan tingkah laku dari siswa. Perubahan tingkah laku dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dan lingkungannya. Perubahan tingkah laku tergantung pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam mempengaruhi belajar siswa adalah keadaan atau kondisi, jasmani dan rohani siswa. seperti ketegangan otot dan kebugaran tubuh siswa, motivasi, tingkat kecerdasan, bakat, dan sikap siswa. Faktor dari luar yang mempengaruhi belajar siswa meliputi guru, teman-teman sekolah, dan lingkungan. Proses pembelajaran memiliki beberapa komponen-komponen untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Risnawita, 2009: 164; Padmini, dkk, 2015: 61; Ahmad, 2012: 138; Sunhaji, 2014: 32; watts, 2018: 41; Yates, dkk, 2011: 1).

Pembelajaran memiliki komponen-komponen yang terdiri dari; sumber belajar, media pembelajaran, fasilitas belajar, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, guru, dan siswa. Kelengkapan dari komponen-komponen pembelajaran akan mempengaruhi pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dan tidak boleh dihilangkan yaitu sumber belajar. (Hidayatullah, 2016: 84; Suryani, dkk, 2015: 46; Pusparini, 2016: 1).

Sumber belajar merupakan hal yang sangat penting bagi seorang guru, karena didalamnya mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk membantu seorang guru dalam mengajar dan menampilkan materi pembelajaran. Sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem

instruksional yang meliputi pesan (bahan ajar, cerita), orang (guru, instruktur, ahli, narasumber, tokoh masyarakat), bahan (buku, film, slides, gambar), alat (komputer, radio, televisi) teknik (diskusi, debat, pemecahan masalah), dan lingkungan (perpustakaan, kebun, pasar, museum), salah satu sumber pembelajaran yaitu bahan ajar. Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang di desain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Bahan ajar bagian dari sumber pelajaran yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Pembelajaran yang dilakukan oleh siswa disekolah merupakan instruksi yang dilakukan secara langsung (Nur, 2012: 15, Yuliati, 2010: 1; zulkifli, 2017: 4).

Instruksi yang dilakukan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran siswa melakukan pengamatan, mempertanyakan, mengumpulkan informasi dan mengartikan atau menganalisis, dan mengkomunikasikan apa yang telah mereka lakukan merupakan hakikat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam. Mempelajari IPA berarti mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada dipermukaan bumi, benda-benda yang ada didalam perut bumi, serta benda-benda yang ada diluar angkasa. Baik yang dapat diamati oleh indera maupun yang tidak dapat diamati oleh indera. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan serta penemuan teori dan konsep (Trianto, 2014: 137). Keberhasilan siswa

disekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar bagi siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi didalam mengikuti pembelajaran dikelas, akibatnya siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar, yang diberikan oleh guru tersebut (Hidayatullah, 2016: 84; Suryani, dkk, 2015: 46; Pusparini, 2016:1)

Secara umum keberhasilan siswa yang diindikasikan dengan permasalahan belajar, yaitu. siswa tidak tertarik dalam membaca buku paket IPA. Siswa tidak termotivasi dalam membaca buku pelajarannya, siswa tidak merasa senang membaca dikarenakan sifat malas yang sudah menjadi kebiasaan, siswa bahkan tidak menyediakan waktu khusus untuk membaca buku pelajarannya. Siswa tidak melibatkan diri dalam membaca buku pelajaran atau mereka tidak berpartisipasi membaca buku pelajaran ketika guru meninggalkan ruangan kelas. Permasalahan-permasalahan diatas berkaitan dengan minat membaca siswa. Sejauh ini kurangnya minat dan motivasi belajar bagi siswa tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: pembelajaran masih menggunakan buku yang disediakan pemerintah saja, yang terkadang menggunakan fotocopy modul yang telah dibuat oleh guru, yang mana modul tersebut masih bersifat sangat sederhana dan hanya berisikan materi serta contoh, dan kurang jelas sehingga siswa kurang memahami materi, e- modul yang sudah ada biasanya masih sederhana, e-modul tersebut baru hanya perpaduan teks dengan gambar, video yang ada

pada e-modul masih terbatas, e-modul belum memuat animasi (Hidayatullah, 2016: 84; Suryani, dkk, 2015: 46; Pusparini, 2016:1).

Permasalahan tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan tanggal 5 September sampai Desember 2017 proses pembelajaran IPA pada kelas VII di SMP N 2 Bayang menunjukkan bahwa pembelajaran tidak berjalan dengan lancar dan kurang efisien dikarenakan siswa lebih menarik untuk mengobrol dengan teman sebangkunya, dan keluar masuk kelas disaat guru meninggalkan ruangan kelas. Mereka tidak tertarik untuk membaca buku dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, para siswa tersebut beranggapan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang sulit, yang penuh dengan seuntai rumus dan terkadang pembelajarannya bersifat abstrak, sehingga mereka sulit untuk memahami materi yang sedang diajarkan, apalagi jika mereka belajar mandiri, yaitu ketika guru berhalangan memasuki kelas, mereka tidak dapat memahami materi yang ada pada buku.

Buku pembelajaran yang digunakan bersumber dari perpustakaan sekolah, yang tidak semua siswa kebagian untuk menggunakannya, karena jumlah buku sumber belajar disekolah tersebut tidak mencukupi untuk semua siswanya. Begitu juga dengan modul yang hanya berwarna hitam putih sering monoton dengan kalimat paragraf panjang dan kurangnya gambar yang mendukung, sehingga peserta didik tidak tertarik untuk membacanya. Peserta didik juga jarang membaca buku mengenai karakteristik IPA dalam Alqur'an. Oleh karena itu, peserta didik cenderung tergantung pada apa yang disampaikan pendidik dari pada membaca buku.

Hasil wawancara yang dilakukan pada 5 September 2017 dengan pendidik mata pelajaran IPA kelas VII Ibu FI di SMP N 2 Bayang, ternyata disekolah ini masih menggunakan pembelajaran yang *konvensional* dengan cara menyampaikan materi, memberi tugas dan memberi pekerjaan rumah. Pendidik ini juga menjelaskan bahwasanya peserta didik kesulitan belajar kalau tidak didampingi oleh pendidik. Proses pembelajaran selama ini masih terbilang berpusat pada guru, karena pengetahuan dasar peserta didik mengenai IPA masih sangat minim, dalam menggunakan rumus dan hitung-hitungan. Sehingga peserta didik yang aktif saat belajar sangat jarang dijumpai.

Minimnya buku sumber pembelajaran sehingga sulit bagi peserta didik untuk mengumpulkan informasi dan belajar mandiri jika tidak didampingi oleh guru. Siswa juga kurang berminat membaca bahan ajar yang telah disediakan oleh guru dikarenakan bahan ajar tersebut masih bersifat sangat sederhana, dan kurangnya pengetahuan peserta didik tersebut terhadap IPA dikarenakan siswa lebih cenderung disibukkan oleh kemajuan teknologi dibandingkan membaca buku. Minimnya buku sumber pelajaran dan kurangnya minat membaca peserta didik tersebut menjadi dasar pijakan perlunya bahan ajar berupa e-modul yang dapat membantu proses pembelajaran, bukan hanya pembelajaran disekolah tetapi juga pembelajaran di rumah. Tujuannya untuk meningkatkan minat baca bagi peserta didik terhadap materi IPA yang dipelajari.

Membaca adalah melakukan berbagai kegiatan yang dapat memperkaya pengetahuan serta memperluas wawasan untuk dapat membentuk watak dan sikap yang menyebabkan pengetahuan seseorang bertambah. Membaca sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk menambah wawasan peserta didik tersebut. Sangat penting bagi seorang guru dalam memperhatikan tampilan bahan bacaan semenarik mungkin, sehingga peserta didik menjadi tidak bosan dalam membaca, karena jika mereka telah frustrasi dalam membaca, mereka tidak akan suka membaca seumur hidup mereka. Dibawah frustrasi sebelumnya ada desakkan untuk membaca dalam diri seorang peserta didik, setiap peserta didik suka membaca hanya saja jenis dan tampilan bacaannya yang harus selalu terlihat baru bagi mereka sehingga mereka menjadi berminat untuk membaca. Kemampuan membaca perlu ditingkatkan mutunya melalui pembinaan minat dan kebiasaan membaca. Pada dasarnya minat dan kebiasaan membaca merupakan keterampilan yang diperoleh setelah seseorang dilahirkan dan bukan merupakan keterampilan bawaan, oleh karena itu minat dan kebiasaan membaca perlu dipupuk. (Kasiyun, 2015: 5; Maharani, dkk, 2017: 2; Khairuddin, 2013: 160; Evan, 2010: 1; Rahma, dkk, 2010: 2).

Minat adalah perhatian, kesukaan (kecendrungan hati) kepada sesuatu, sehingga dapat dikatakan bahwa minat baca adalah adanya perhatian atau kesukaan (kecendrungan hati) di dalam membaca. Minat menjadi faktor yang mempengaruhi membaca, minat meningkatkan perhatian pada teks, minat membuat seseorang memproses teks lebih dalam, kejelasan, kemudahan dan

pemaha-man. Minat secara bersamaan membedakan pengalaman seseorang dalam memfokus-kan pengalamannya, menuntunnya hanya untuk memperhatikan hal-hal yang disukainya. Minat merupakan sumber motivasi kuat bagi seseorang untuk menganalisa dan mengingat serta mengevaluasi bacaan yang telah dibacanya, yang merupakan pengalaman belajar menggembirakan dan akan mempengaruhi bentuk serta intensitas seseorang dalam menentukan cita-citanya kelak dimasa yang akan datang, hal tersebut juga bagian dari proses pengembangan diri yang harus senantiasa diasah sebab minat membaca tidak diperoleh dari lahir (James, 2014: 78; Nuraidah, 2016: 3; Kasiyun, 2015: 5).

Indikator minat baca dibagi menjadi lima aspek, yakni (1) ketertarikan berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada sumber bacaan yang dibacanya baik dalam bentuk buku, surat kabar, maupun majalah. (2) perasaan senang berhubungan dengan pembaca yang merasa senang menggunakan sumber bacaannya. (3) perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian. (4) motivasi, dimana seseorang yang memiliki minat baca akan termotivasi untuk membaca tanpa ada paksaan dari orang lain. (5) partisipatif berhubungan dengan keterlibatan sipembaca dalam menggunakan sumber bacaannnya (Maharani, 2017: 321 Evan, 2010: 1; Rahma, dkk, 2010: 2).

Pembinaan minat membaca untuk berkembangnya kemampuan membaca sangat tergantung pada penyediaan materi bacaan yang menarik

bagi peserta didik. Guru dapat memotivasi peserta didik untuk membaca dengan melakukan kegiatan alternatif dimulai dengan survei tentang jenis bacaan, bahan yang sulit dan mudah bagi peserta didik. Strategi yang harus digunakan guru untuk meningkatkan minat baca peserta didik yaitu: pembuatan bahan bacaan yang mudah diakses peserta didik, membangun lingkungan yang kondusif, memungkinkan waktu untuk membaca disekolah, menggunakan teknik motivasi, mengetahui model bacaan yang disukai sebagian peserta didik. Bahan bacaan yang dibaca meliputi surat kabar, majalah, buku pelajaran, buku pengetahuan diluar buku pelajaran, buku cerita dan Modul. Modul dapat ditransformasikan penyajiannya kedalam bentuk elektronik sehingga diberi istilah modul elektronik atau modul virtual. Modul elektronik adalah sebuah bentuk penyajian bahan ajar yang disusun secara sistematis kedalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan kedalam format elektronik yang didalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program dan suasana belajar menjadi menarik dan kondusif (Nafisah, 2011; Triatma, 2016; Sugianto, dkk, 2013).

Salah satu modul elektronik yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan *software kvifsoft flipbook maker*. *Kvifsoft flipbook maker* adalah aplikasi untuk membuat *e- book*, *e-modul*, *e-paper*, dan *e-magazine*, selain berupa teks, dengan *flipbook maker* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link dan video pada lembar kerja. *Kvifsoft Flipbook Maker* menawarkan cara yang

professional tapi mudah untuk merancang animasi 3D halaman publikasi dari PDF, dokumen *Microsoft Office*, gambar dan film *flash*. Sebuah perangkat lunak majalah digital bagi siapa saja untuk menghasilkan kreasi penerbitan digital seperti majalah/ buku elektronik, katalog untuk meningkatkan presentasi online. *Software* untuk membuat majalah/ buku digital *kvifsoft flipbook maker* memungkinkan konversi PDF ke HTML5, halaman majalah, *flappable* dengan kompatibilitas tinggi terhadap semua terhadap perangkat mobile yang populer: *iPad*, *iPhone*, *iPod Touch*, *Android* dan perangkat *portable* lainnya. Pembaca dapat menonton video, *browsing* gambar, mendengarkan music, klik link pada perangkat mobile sama halnya seperti membaca halaman publikasi *flipbook* pada komputer. *Kvifsoft flipbook maker* dapat mengkonversikan gambar, SWF, Flash video, dan file doc umum (PDF, Word, Excel, Power Point) untuk majalah 3D flash (Ghofur, 2015; kholifah, 2017; Mulyaningsih, 2017).

Secara umum perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video, dan animasi sehingga *flipbook* maker yang dibuat lebih menarik. Selain itu *flipbook maker* memiliki desain template dan fitur seperti tombol control, navigasi bar, *hyperlink* dan *background*. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bias disimpan keformat *html*, *exe*, *zip*, *screen saver* dan *app*, dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran

dikelas. Penggunaan media *flipbook maker* dapat menambah minat belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik. Penggunaan *flipbook maker* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar (Apsari, 2017: 286; .Seamardi, 2016: 2; Fajaryati, 2016: 193).

Flipbook adalah bentuk animasi sederhana yang dihasilkan dengan membuka halaman dengan cepat, namun seiring dengan perkembangan teknologi informasi, ide *flipbook* ini diadopsi dan digunakan dalam pembuatan buku digital yang memungkinkannya dibuka dan dibalik seperti buku biasa *flipbook* mirip dengan *E-Book*, namun ketika *E-book* adalah buku digital yang memiliki tampilan monoton teks dan gambar, *flipbook* ini dilengkapi dengan animasi, video dan kuis yang membuatnya lebih efektif dan interaktif. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para peserta didik serta menambah daya tarik bagi peserta didik, karena pengguna merasakan layaknya membuka buku secara fisik yang disebabkan oleh efek animasi, sehingga dapat meningkatkan minat baca peserta didik (Parlin, 2015: 2; Pusparini, 2016: 20; Rasiman, 2014: 538).

Menurut pusparini (2016) yang telah mengembangkan media modul digital pemograman WEB dengan *kvifsoft flipbook maker* di SMK N 1 Surabaya. Tampilan media modul terdiri atas halaman sampul, halaman KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran, halaman materi dan halaman latihan soal. Tingkatan kevalidan media modul *kvifsoft flipbook maker* menurut validator sebesar 82.2%, dan dari uji coba terbatas di dapatkan persentase sebesar

100%. Media modul yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid dan secara keseluruhan serta dapat digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Fifi Kurniati (2017) yang telah mengembangkan e-book menggunakan aplikasi 3-D *page flipbook*, dengan kriteria valid, praktis dan efektif. Kelebihan dari tampilan *kvifsoft flipbook maker* ini adalah siswa dapat menggunakan flipbook layaknya membuka buku secara fisik, dan software *kvifsoft flipbook maker* ini dapat memadukan, gambar, animasi, video, dan teks. Namun masih terdapat kekurangan dalam pengembangan e-modul yang dilakukan oleh Pusparini dan Kurniati, yaitu: pada *e-modul* yang dikembangkan belum terdapat sejarah tentang penemuan oleh ilmuwan muslim, maupun ilmuwan dunia, KI, KD, masih dimuat dalam tulisan biasa, latihan yang terdapat dalam *e-modul* hanya 10 butir soal, belum terdapat kunci jawaban, belum terdapat glosarium, dan video yang bersangkutan dengan materi masih terbatas pada lima buah video, animasi yang terdapat di dalam *e-modul* tidak dapat bergerak sehingga animasi tersebut sama halnya dengan gambar. Serta background yang digunakan pada *e-modul* masih berwarna hitam. Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam e-modul *flipbook* yang telah dikembangkan tersebut maka peneliti berusaha menutupi kekurangannya dengan menambahkan sejarah tentang penemuan ilmuwan muslim maupun ilmuwan dunia, menambahkan jumlah latihan soal yang ada pada *e-modul*, membuat KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran dalam bentuk Video, menambahkan kunci jawaban dari setiap butir soal, menambahkan glosarium, menambahkan video yang berkaitan dengan materi

yang sedang di ajarkan, serta memasukkan animasi yang ketika dibuka pada *e- modul* dapat bergerak.

Beranjak dari permasalahan yang telah penulis uraikan diatas penulis tertarik untuk mengambil pokok bahasan penelitian pengembangan yang berjudul “ pengembangan bahan ajar menggunakan *software flipbook maker* pada materi suhu, kalor dan energi”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya buku sumber pembelajaran disekolah, sehingga tidak semua siswa dapat memilikinya
2. Kurangnya minat membaca peserta didik terhadap buku pembelajaran
3. Bahan ajar yang digunakan guru berupa fotocopy yang terkadang tidak semua siswa yang menggunakan
4. Pemaparan materi dalam bahan ajar kurang jelas dan terlalu monoton sehingga siswa sulit untuk memahami materi
5. Kesulitan bagi peserta didik untuk memahami materi jika tidak didampingi oleh guru karena kurangnya pengetahuan dasar peserta didik terhadap IPA
6. Guru sering kali menggunakan media pembelajaran berupa media cetak, yang tidak bisa menggambarkan secara rinci materi yang diajarkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan pada poin 1,2, dan 3, dimana buku pembelajaran masih belum mencukupi untuk dipakai oleh seluruh siswa, pembelajaran masih bersifat *konvensional* yaitu pembelajaran hanya berpusat pada guru, dan kurangnya minat baca pada peserta didik, sehingga proses belajar mengajar kurang efektif maka permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan bahan ajar menggunakan *software kvifsoft flipbook maker* pada materi suhu, kalor dan energi pada kelas VII di SMP N 2 Bayang
2. Uji kelayakan bahan ajar *kvifsoft flipbook maker* ini dilakukan dalam tiga tahapan yaitu uji validitas oleh beberapa pakar/ahli, uji praktikalitas oleh pendidik IPA dan peserta didik, serta uji efektivitas terhadap minat baca oleh peserta didik di kelas VII SMP N 2 Bayang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar menggunakan *software kvifsoft flipbook maker* pada materi suhu, kalor dan energi pada kelas VII di SMP N 2 Bayang
2. Bagaimana kualitas kelayakan bahan ajar menggunakan *kvifsoft flipbook maker* pada suhu, kalor dan energi berdasarkan tiga tahapan yaitu uji validitas oleh beberapa pakar/ahli, uji praktikalitas oleh pendidik IPA dan

peserta didik, serta uji efektivitas terhadap minat baca oleh peserta didik di kelas VII di SMP N 2 Bayang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan dapat dikemukakan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan bahan ajar menggunakan *software kvifsoft flipbook maker* pada materi suhu, kalor dan energi pada kelas VII di SMP N 2 Bayang
2. Mengetahui kualitas kelayakan bahan ajar menggunakan *kvifsoft flipbook maker* pada materi suhu, kalor dan energi berdasarkan tiga tahapan yaitu: uji validitas oleh beberapa pakar/ahli, uji praktikalitas oleh pendidik IPA dan peserta didik, serta uji efektivitas terhadap minat baca oleh peserta didik di kelas VII SMP N 2 Bayang.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Dapat menghasilkan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran fisika, terutama peningkatan minat belajar

2. Bagi guru

Guru menciptakan bahan ajar yang dapat membatunya dalam mengajar lebih mudah.

3. Bagi peneliti

Dapat menghasilkan produk yang dapat membantunya dalam persiapan menjadi seorang pendidik kelak.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang telah dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang telah dikembangkan adalah bahan ajar IPA dengan menggunakan *software kvifsoft flipbook maker* yang mana bahan ajar tersebut berupa e- modul yang ketika digunakan kita merasakan layaknya membuka buku secara fisik.
2. Pengembangan bahan ajar IPA menggunakan *kvifsoft flipbook maker* ini dikembangkan pada materi suhu, kalor dan energi yang dilengkapi dengan uraian materi, gambar dan video pendukung materi, serta soal latihan yang membantu peserta didik untuk lebih memahami materi suhu, kalor dan energi
3. Bahan ajar yang dikembangkan menjadi *flipbook* ini difungsikan sebagai salah satu sumber belajar siswa yang dapat meningkatkan minat baca peserta didik tanpa bantuan dari pendidik dalam memahami materi suhu, kalor dan energi
4. Susunan bahan ajar fisika dalam bentuk *flipbook* terdiri dari:
 - a. Halaman judul luar (*cover*)
 - b. Halaman petunjuk penggunaan bahan ajar *flipbook maker*
 - c. Halaman do'a
 - d. Halaman KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran
 - e. Halaman Materi
 - f. Halaman video mengenai materi

- g. Halaman Latihan Soal
- h. Halaman cerita/ motivasi islami
- i. Halaman soal evaluasi
- j. Halaman kunci jawaban
- k. Halaman glosarium
- l. Halaman daftar pustaka
- m. Halaman profil penulis

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi yang mendasari penelitian ini adalah:

- a. Adanya fasilitas sekolah yang dapat menunjang penelitian dalam mengembangkan bahan ajar berbantuan *kvifsoft flipbook maker*
- b. Materi yang dikembangkan dalam bahan ajar fisika sesuai dengan KI dan KD berdasarkan kurikulum yang berlaku secara Nasional yaitu Kurikulum 2013 revisi 2016.
- c. Bahan ajar fisika yang menggunakan *kvifsoft flipbook maker* yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini yang sangat akrab dengan teknologi

2. Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian ini, uji praktikalitas skala besar hanya dilaksanakan pada 1 kelas saja, dan belum dapat dilakukan ke seluruh kelas pada kelas VIISMP N 2 Bayang. Pada tahap produksi masal hanya dilaksanakan pada 1 kelas di 1 SMP saja, belum sampai ke SMP atau sekolah lainnya. Uji efektifitas dilaksanakan pada tahap produksi masal di salah satu kelas VII SMP N 2 Bayang.

I. Defenisi Istilah

1. Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya
 - a. Tujuan pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki atau dikuasai oleh peserta didik
 - b. Latihan adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk melatih kemampuan peserta didik.
 - c. Soal tes hasil belajar adalah Tes merupakan alat ukur yang sering digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa mencapai kompetensi
2. *Kvifsoft flipbook maker* adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file *pdf* kehalaman balik publikasi digital, perangkat lunak ini dapat mengubah tampilan file *pdf* menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Penggunaan perangkat

lunak ini menjadikan tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga dapat disisipkan dalam aplikasi ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik

3. minat adalah perhatian, kesukaan (kecendrungan hati) kepada sesuatu. Maka minat baca adalah adanya perhatian atau kesukaan (kecendrungan hati) di dalam membaca.

