

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam adalah terjemahan dari bahasa Inggris yang berarti "*natural science*". Istilah *science* dapat digunakan untuk menggambarkan studi tentang fenomena alam atau kejadian-kejadian di alam semesta ini.¹ Istilah "ilmu pengetahuan alam" (IPA) yang dituturkan oleh Abdullah pada tahun 1998 mengacu pada informasi yang diperoleh dari pedoman tertentu, seperti pengamatan yang terhubung, eksperimen, kesimpulan, dan pengembangan teori. Sains mengkaji fakta dan fenomena yang telah disusun secara metodis berdasarkan temuan dari pengamatan dan eksperimen manusia.² IPA adalah ilmu yang terbilang unik sebab di dalam IPA kita dapat mempelajari fenomena atau kejadian di alam secara nyata baik berupa kejadian atau kenyataan dan membahas tentang hubungan sebab akibatnya. Ilmu Pengetahuan Alam memiliki banyak cabang ilmu diantaranya biologi, kimia, fisika, astronomi dan geologi.

Pembelajaran sains adalah proses memahami ilmu pengetahuan alam melalui eksperimen ilmiah dengan teknik ilmiah. Eksperimen yang memerlukan pembelajaran dan memerlukan pembuktian hubungan antara teori dengan kenyataan.³ IPA merupakan suatu proses penemuan sekaligus penguasaan informasi yang diungkapkan dalam bentuk fakta, konsep, atau prinsip. Hal ini terkait dengan penyelidikan metodis terhadap alam. Ranah energi, bumi, ruang angkasa, makhluk hidup dan proses kehidupannya,

¹ "Ilmu Alam". (2023, Juli 4). Di Wikipedia. https://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu_alam

² Silvia Ayu Wardani, "*Development of E-LKPD Media to Improve Collaborative Skills of Middle School Students in Science Learning and Heat Material and Its Transfe,r*" (2022).

³ Dody Rahayu, Ulya Fawaida, and Faiq Makhdum, "*Use of Tools and Materials from the Environment for Simple Learning Media for Science Subjects to Develop Learning Motivation of MTs Muwahidun Gembong Students,*" *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching* 02, no. 02 (2019): 111–117

serta materi dan sifat-sifatnya semuanya tercakup dalam pendidikan IPA tingkat SMP/MTs. Hal ini harus dipelajari secara kontekstual agar peserta didik mampu mengimplementasikan materi yang mereka dapatkan sesuai pada situasi dunia nyata atau kehidupan sehari-hari.⁴ Pengalaman langsung diprioritaskan dalam proses pembelajaran sains untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan dan pengetahuan yang dibutuhkan guna mengerti akan alam dari sudut pandang ilmiah.⁵

Menurut Richard Suchman, setiap orang termotivasi untuk melakukan kajian ilmiah. Ia menegaskan bahwa setiap peserta didik mempunyai gaya belajar dan keterampilan belajar individu yang berbeda-beda. Dengan demikian peran seorang pendidik hanya sebagai pendukung atau perangsang peserta didik untuk mencapai tingkat tertinggi dalam menguasai pembelajaran tersebut, dengan cara dan gaya peserta didik masing-masing dalam mencapainya. Satu dari sekian model pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan proses yaitu model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Model pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran kelompok yang digunakan oleh guru untuk melibatkan dalam proses mengajar peserta didik secara aktif agar kemampuan belajar semakin meningkat.⁶ Menurut Slavin (2008), pembelajaran kooperatif merupakan sebuah pembelajaran dimana peserta didik bekerja dan belajar dalam kelompok kecil kooperatif yang terdiri dari empat sampai enam orang. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang unggul, anggota kelompok

⁴ Binti Muakhirin, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Peserta didik SD," *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, No. 02/Tahun XVIII/November 2014, no. 02 (2014).

⁵ Silvia Ayu Wardani, "Pengembangan Media E-LKPD Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik SMP Pada Pembelajaran Ipa Materi Kalor Dan Perpindahannya" (2022).

⁶ Eka Haryanti, "*Cooperative Learning Tipe Think-Pair-Share (TPS) Sebagai Model Pembelajaran Sastra (Menenal Teks Puisi)*," *Jurnal TAMBORA* 3, no. 1 (2019): 27–31.

berkolaborasi saat mengerjakan tugas, saling membantu memahami topik, meninjau dan mengedit pekerjaan satu sama lain, dan terlibat dalam aktivitas lain. Selain itu, guru juga berperan sebagai motivator, fasilitator, dan moderator dalam proses pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Sementara itu, setiap peserta didik ditugaskan pada pekerjaan yang sama guna mencapai tujuan pembelajaran, penguasaan materi pelajaran, dan keberhasilan belajar.⁷

Cooperative Learning memiliki variasi model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berikut beberapa variasi model Pembelajaran Kooperatif, yakni: a) *Jigsaw*, b) *Think-Pair-Share*, c) *STAD (Student Team Achievement Division)*, d) *Group Investigation*, e) *Two Stay Two Stray*, f) *Make a Match*, g) *Listening Team*, h) *Bamboo Dancing*, i) *Inside-Outside Circle*, dan j) *The Power of Two*.⁸

Dari sepuluh variasi model pembelajaran tersebut, penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebagai model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran *flipbook e-LKPD* sistem gerak manusia tersebut.

Salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang mungkin membantu peserta didik merasa lebih bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran orang lain adalah model jigsaw.⁹ Yang dibantu dengan sebuah media pembelajaran *e-LKPD* yang berbentuk *flipbook*. Elliot Aronson menciptakan metode pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan *Jigsaw*. sebuah metode pengajaran yang dimaksudkan untuk membuat peserta didik merasa lebih bertanggung jawab atas pendidikan mereka sendiri dan pendidikan orang lain. Prinsip-prinsip Islam

⁷ Nur A. L., & Hasrul H., “*Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*,” *Jurnal As-Salam*, 1, no. 1 (2014): 67–84.

⁸ Eka Haryanti, “*Cooperative Learning Tipe Think-Pair-Share (TPS) Sebagai Model Pembelajaran Sastra (Menenal Teks Puisi)*,” *Jurnal TAMBORA* 3, no. 1 (2019): 27–31.

⁹M. A. Hertiyani, H. Langlang, and S. Khanafiyah, “*Application of the Jigsaw Type Cooperative Learning Model to Improve the Problem Solving Abilities of Middle School Students*” *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, no. 2 (2010): 53–57.

yang dimasukkan ke dalam format pembelajaran kooperatif ini *al-mas'uliyah* (tanggung jawab), *siddiq* (kejujuran), dan *amanah* (dapat dipercaya).¹⁰

Tahapan-tahapan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menurut Rusman (2012: 218) yakni : (1) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggotanya terdiri dari 4-6 peserta didik, (2) Setiap peserta didik diberi materi atau tugas yang berbeda, (3) Membentuk kelompok baru yang terdiri dari siswa yang mampu menguasai materi dengan cepat dan tepat, (4) Setelah kelompok baru tersebut saling menjelaskan satu sama lain hingga memahami materi dengan tepat, masing-masing anggota kembali ke kelompok sebelumnya untuk menjelaskan pemahamannya kepada kelompok sebelumnya. (5) Setelah dijelaskan dan semua memahami maka langkah selanjutnya adalah memaparkan hasil diskusi di depan kelas (6) Pembahasan, (7) Penutup.¹¹

3. Literasi Digital

Di era modern saat ini perkembangan teknologi semakin pesat hingga berakibat pada proses pembelajaran yang mengharuskan mempelajari tentang Ilmu Teknologi. Bukan hanya pendidik yang dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman ini, namun juga peserta didik di

tuntut untuk terbiasa dengan proses pembelajaran yang berbasis teknologi digital. Namun sayangnya, masih banyak instansi yang belum mewajibkan penggunaan alat elektronik, sehingga berakibat pada peserta didik yang kurang update tentang teknologi. Salah satu faktor tentang penurunan rendahnya kualitas sumber daya manusia ialah pendidikan yang masih rendah. Hal lain yang bisa

¹⁰ Amiruddin, "Pembelajaran Kooperatif Dan Kolaboratif," *Journal of Educational Science (JES)* 5, no. 1 (2019): 24–32.

¹¹ N. N Sukarmini, Suharsono, and Sudarma I. K., "The Influence of the Jigsaw Type Cooperative Learning Model and Achievement Motivation on Economics Learning Results for Class X of State High School 1 Manggis," *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran* 6, no. 2 (2016): 1–8.

memperburuk adalah masih dominannya budaya tutur (lisan) daripada budaya baca.¹²

Kemampuan untuk memanfaatkan digital dan informasi untuk menilai, menemukan, dan menerima atau menolak informasi disebut sebagai “literasi digital”, menurut Fieldhouse & Nicholas, 2008 dalam Douglas Alan Jonathan Belshaw pada tahun 2011. Paul Gilster, yang menulis buku Literasi Digital dan menerbitkannya pada tahun 1997, adalah orang lain yang membantu mempopulerkan ungkapan tersebut.¹³

Literasi digital adalah kapasitas untuk mendalami dan memanfaatkan informasi dalam berbagai format dari banyak sumber ketika ditampilkan di PC. Sebaliknya, literasi digital diartikan oleh *University's Graduate Learning Outcome 3* (DU GLO3) sebagai kemampuan menggunakan teknologi untuk mencari, mengakses, dan berbagi informasi dalam bantuan digital. Menurut Brian Wright (2015), ada sepuluh manfaat literasi digital, di antaranya sebagai berikut, menurut infografis berjudul *Top 10 Benefits of Digital Literacy: Why People Should Care About Technology*, yaitu : 1) Hemat waktu, 2) Belajar lebih cepat, 3) Hemat uang, 4) Belajar lebih aman, 4) Mendapatkan update terkini, 4) Selalu terkoneksi, 5) Mampu menentukan kebijakan yang lebih baik, 6) Berguna untuk bekerja, 7) Menjadikan terasa bahagia, 8) Dapat memberi pengaruh terhadap dunia.¹⁴

4. *Flipbook* E-LKPD

Secara umum, *flipbook* adalah buku digital tiga dimensi yang di dalamnya memuat teks, gambar, video, musik atau lagu dan animasi gerak. Sehingga *flipbook* ini termasuk kedalam kategori buku digital atau e-book (elektronik book). Beberapa ahli telah mendefinisikan pengertian *flipbook*, seperti Nurseto (2011), menurutnya,

¹² Haickal A. N., “Literasi Digital,” *Jurnal Perspektif –Yayasan Jaringan Kerja Pendidikan Bali* 1 no 2 (2021): 195–202, ISSN 2807-1190.

¹³ Murad M., “Definisi , Manfaat Dan Elemen Penting Literasi Digital,” *Seorang Pustakawan Blogger* 1, no. 2 (2015): 1–12.

¹⁴ Murad M., “Definisi , Manfaat Dan Elemen Penting Literasi Digital,” *Seorang Pustakawan Blogger* 1, no. 2 (2015): 1–12, <https://www.muradmaulana.com/2015/12/definisi-manfaat-dan-elemen-penting-literasi-digital.html>.

flipbook merupakan lembaran-lembaran kertas yang mirip seperti album atau kalender yang berukuran 21x28cm. Karna memang aktualnya berbentuk seperti buku cetak yang dijilid dengan urutan halaman sesuai dengan urutan keilmuan. *Flipbook* adalah teknologi buku digital atau e-book 3 dimensi yang saat ini cukup banyak peminatnya. Dikatakan 3D karena *flipbook* mampu menyuguhkan banyak unsur menarik. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat akan memahami suatu materi pembelajaran.¹⁵ Manfaat *flipbook* dalam pembelajaran seperti halnya membantu aktivitas dalam pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan keterampilan berfikir kreatif, meningkatkan motivasi dan minat belajar.

Lembar Kegiatan Peserta didik (LKPD) merupakan salah satu jenis sumber belajar yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan membantu meningkatkan rentang perhatian dan tingkat aktivitas. Selain itu, guru perlu secara aktif menggunakan kreativitas yang lebih besar dalam pembuatan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) ketika peserta didik menyatakan minat untuk menggunakannya. Langkah-langkah teknis penyusunan LKPD secara umum adalah sebagai berikut: (1) Menelaah tema kurikulum, (2) membuat peta kebutuhan LKPD, (3) memastikan judul LKPD, (4) Menghitung Indikator dan KD, (5) memilih gagasan pokok dan pokok bahasan, (6) memilih instrumen penilaian, (7) menyiapkan perbekalan, dan (8) mengamati bagaimana bahan ajar disusun.¹⁶

E-LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang cukup menarik untuk digunakan sebagai media ajar bagi peserta didik di masa sekarang. Ahmadi menyatakan bahwa *E-LKPD* dapat meningkatkan taraf kognitif peserta didik. Karena pemanfaatan sumber daya pembelajaran elektronik

¹⁵ Roemintoyo & M. Kamil Budiarto, “*Flipbook* sebagai Inovasi Media Pembelajaran Digital: Mempersiapkan Pendidikan Menghadapi dan Memfasilitasi Pembelajaran Abad 21,” *Journal of Education Technology* 5, no. 1 (2021): 8.

¹⁶ Muhammad Danial and Wahidah Sanusi, “*Preparation of Investigation-Based Student Activity Sheets (LKPD) for Parangtambung II State Elementary School Teachers, Makassar City*,” *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (2020): 615–619.

untuk membuat praktikum meningkatkan minat dan dorongan untuk mempelajari hal-hal baru. Laptop atau smartphone dapat digunakan untuk mengakses lembar kerja peserta didik E-LKPD versi elektronik kapan saja dan dari lokasi mana saja.¹⁷

Flipbook e-LKPD biasanya dirancang secara interaktif serta efisien bagi peserta didik dan para pendidik supaya dapat diakses secara *offline* maupun *online*. Selain itu didukung dengan adanya fitur-fitur utama dan tambahan yang memuat video, *hyperlink*, audio dan *virtual lab*.¹⁸ Dalam pembuatan *e-LKPD* berbentuk *Flipbook* dapat memanfaatkan beberapa aplikasi seperti *Flip Pdf Profesional*, *Kvisoft Flipbook Maker*, dan *canva*. Pada penelitian kali ini, penulis akan membuat *e-LKPD* berbentuk *Flipbook* dengan memanfaatkan aplikasi *canva* karena lebih mudah diakses fitur yang terdapat di dalamnya dapat dimengerti dengan mudah.

5. Sistem Gerak pada Manusia

Ciptaan Tuhan yang paling ideal adalah manusia. Oleh karena itu, mulai dari bangun tidur hingga tidur kembali, kita harus senantiasa mensyukuri segala nikmat yang telah diberikan-Nya kepada kita. Seperti halnya ketika manusia melakukan sebuah aktivitas saat dimanapun mereka berada, manusia dapat menggerakkan seluruh anggota badannya sesuai fungsinya. Karena terdapat sistem gerak yang berfungsi maka manusia mampu bergerak. Kerangka atau tulang yang merupakan alat gerak pasif dan otot yang merupakan alat gerak aktif membentuk sistem gerak manusia.

Sebuah jurnal ilmiah menggambarkan proses yang mengarah pada produksi tulang dan otot sebagai berikut: "*Kerangka mulai menyebar ke seluruh tubuh pada minggu ketujuh, dan pada saat itulah tulang mengambil bentuk yang biasa mereka gunakan. Otot-otot menetap pada posisinya di*

¹⁷ Sita Wahyu Apriliyani and Fauzi Mulyatna, "Flipbook E-LKPD Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Materi Teorema Phytagoras," *Seminar Nasional Sains* 2, no. 1 (2021): 491–500.

¹⁸Fitria R. O. et al., "Apperception Based on the Surrounding Environment as a Focus on Biology Learning During Online Learning," *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 2, no. 2 (2020): 8–17.

sekitar formasi tulang sekitar akhir minggu ketujuh dan awal minggu kedelapan." (Moore, Pembangunan Manusia, Edisi Keenam, 1998).¹⁹ Hasil penelitian tersebut telah membuktikan kebenaran al-qur'an yang sudah ada sejak 14 abad yang lalu, jauh sebelum ilmu kedokteran berkembang seperti sekarang ini. Sedangkan dalam al-qur'an juga telah dijelaskan bagaimana proses pembuktan manusia di dalam rahim ibu. Yang bermula terbentuknya tulang dan selanjutnya terbentuklah otot. Ayat al-qur'an tersebut terdapat dalam surah Al-Mu;minun ayat 14, berbunyi :²⁰

Materi pelajaran sistem gerak pada manusia diajarkan kepada peserta didik SMP Kelas VIII semester 1/ganjil. Sub materi yang ada dalam materi sistem gerak pada manusia adalah struktur dan fungsi rangka, struktur dan fungsi sendi, struktur dan fungsi otot, mekanisme kerja otot, gangguan pada sistem gerak, dan upaya menjaga kesehatan sistem gerak. Sub bab tersebut sesuai dengang silabus kurikulum 2013.²¹

¹⁹ Heri, Rusian, "*Subhanallah, Inilah Mukjizat Al-Qur'an tentang Pembentukan Tulang dan Otot,*" *Republika.co.id*, 18 Maret 2012.

²⁰ "Qur'an Surah Al-Muk'minun," Qur'an Kementerian Agama RI, 03 Januari 2023, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/23>

²¹ Uray Rina Septiani, Laili Fitri Yeni, And Reni Marlina, "*Feasibility of Scrapbook Sub-Material for Utilization of Indonesia's Biodiversity*" *Edunaturalia: Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi* 1 (2020): 53–60, *Jurnal.Untan.Ac.Id/Pkp/Indeks/Edunaturalia* .

B. Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan beberapa hasil penelitian sebelumnya terkait dengan persamaan serta perbedaannya dengan penelitian ini yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Sita Wahyu Apriliyani, Fauzi Mulyana (2021) ²²	<i>Flipbook E-LKPD</i> dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Pythagoras	Penelitian ini memanfaatkan metode <i>research and development</i> untuk mengembangkan produk berupa <i>flipbook</i> LKPD elektronik dengan pendekatan etnomatematika pada tingkat SMP.	1. Menggunakan model pengembangan ADDIE. 2. Lingkup materi matematika
2.	Rizqi Fauzi (2022) ²³	Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis STEM Dalam Materi Ekologi Kelas X SMA	Produk penelitian berupa E-modul Interaktif berbasis STEM materi ekologi kelas X yang telah dilakukan uji	1. Pada materi Ekologi kelas X SMA 2. Menghasilkan produk berupa e-modul berbasis STEM

²² Sita W. A., and Fauzi M., “E-LKPD *Flipbook* with an *Ethnomathematics Approach to Pythagorean Theorem Material*” *Seminar Nasional Sains* 2, no. 1 (2021): 491–500.

²³ R Fauzi, “Pengembangan *E-Modul Interaktif Berbasis STEM* Materi Ekologi Kelas X SMA”, (2022), <http://repository.iainkudus.ac.id/7648/%>

			kelayakan dan keefektifan produk.	
3.	M. A. Hertiavi, H. Langlang, S. Khanafiya h (2010) ²⁴	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik SMP	Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan memberikan soal latihan kepada peserta didik di kelas VII, pendekatan pembelajaran kooperatif seperti jigsaw dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mereka.	1. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas 2. Pada materi fisika SMP Kelas VII
4.	Sri Haryati, Agus Setyo Budi, Erfan Handoko ²⁵	Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media belajar berupa <i>Flipbook</i> Fisika berbasis multimedia yang dapat meningkatka	1. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementati on and</i>

²⁴ M. A. Hertiavi, H. Langlang, and S. Khanafiyah, "Application of the Jigsaw Type Cooperative Learning Model to Improve the Problem Solving Abilities of SM Students," *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, no. 2 (2010): 53–57.

²⁵ Sri Hayati, Agus Setyo Budi, and Erfan Handoko, "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)* IV (2015): 49–54, <http://snf-unj.ac.id/kumpulan-prosiding/snf2015/>.

			hasil belajar peserta didik SMA. Dikembangkan dengan metode penelitian R&D yang mengacu model pengembangan ADDIE.	<i>Evaluation)</i> 2. Penyusunan media <i>flipbook</i> menggunakan <i>AVS Video Editor, iSpring Suite 6, photoshop, dan pdf</i>
5.	Hayu Almar'atus Sholihah, Nurul Fiadhia Koeswardani dan Visca Kenia Fitriana ²⁶	Metode Pembelajaran <i>Jigsaw</i> Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP	Penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>jigsaw</i> pada proses pembelajaran untuk melatih keterampilan komunikasi siswa.	1. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan. 2. Tidak menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung
6.	Ummi Rosyidah ²⁷	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika	Penelitian ini menggunakan desain penelitian <i>Quasi Experiment</i> yang diterapkan	1. Penelitian yang menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif 2. Dilakukan pada proses

²⁶ Hayu Almar'atus Sholihah, Nurul Fiadhia Koeswardani, and Visca Kenia Fitriana, "Metode Pembelajaran *Jigsaw* Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* (2016): 160–167.

²⁷ Umni Rosyidah Et Al, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro," *Jurnal SAP* Vol . 1 No . 2 Desember 2016 Issn : 2527-967x" 1, No. 2 (2016): 115–124.

		Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro	dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw	pembelajaran Matematika
--	--	-------------------------------------	---	-------------------------

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, dapat dipahami bahwa penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti mempunyai perbedaan. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan adanya perbedaan pada tempat penelitian, waktu penelitian, jenis dan desain penelitian serta metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini meneliti tentang “Pengembangan *Flipbook* E-LKPD Berbasis Kooperatif Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII SMP/MTs”. Pada penelitian ini, penulis mengembangkan suatu produk berupa *flipbook e-LKPD* yang berbasis model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw yang berorientasi pada literasi digital. Dengan demikian, e-LKPD yang dihasilkan diharapkan mampu memudahkan dan menambah wawasan peserta didik dalam mempelajari dan memahami standar kompetensi yang ditetapkan.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir dalam penelitiann ini berawal dari permasalahan yang peneliti temui di sekolah, yakni rendahnya keterampilan kerjasama tim (kolaborasi) dan juga masih rendahnya literasi digital peserta didik. Pembelajaran IPA akan lebih mudah dipahami apabila dikemas dalam bentuk pembelajaran kolaboratif. Selain itu, penyampaian materi dan evaluasi belajar yang disampaikan secara audio visual juga akan lebih menarik minat peserta didik untuk belajar. Peneliti menggunakan materi kooperatif sistem gerak manusia untuk membangun media pembelajaran *e-LKPD Flipbook* yang terinspirasi dari observasi lapangan. Peneliti menggunakan teknik *Research and Development (R&D)* model PPE (*Planning, Production, Evaluation*) Richey dan Klein (2009). Aplikasi Canva digunakan untuk menyiapkan produk. Setelah siap, ahli media dan materi akan menilai produk dan melakukan revisi yang diperlukan. Guru dan peserta didik kemudian akan mengevaluasi produk untuk mendapatkan statistik persentase

skor. Hasil validasi dan penilaian peserta didik dan guru akan digunakan untuk menentukan kesesuaian produk.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir Pada Penelitian

