

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK MAKER PADA MATERI GAYA DAN GERAK DI KELAS IV SDN BAHAGIA 04

Apri Utami Parta Santi¹, Gina Maharani Prasetya^{2*}

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta

*Corresponding Author: ginachoi57@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received Nov 10, 2022

Revised Dec 11, 2022

Accepted Dec 22, 2022

Available online Jan 12, 2023

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, E-Modul,
Flipbook Maker, Ilmu Pengetahuan
Alam

Keywords:

Learning Media, E-Modul, Flipbook
Maker, Natural Science

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya antusias peserta didik, merasa jenuh dan kurang pemahaman pada proses pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker*. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dan pengembangan yang dimodifikasi oleh Sugiyono yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Media pembelajaran ini dilakukan uji validasi ahli yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Selanjutnya dilakukan uji coba produk dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV B SDN Bahagia 04.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *e-modul* berbasis *flipbook maker* "sangat layak" dari hasil perhitungan ahli materi dengan rata-rata skor 96%, ahli media dengan rata-rata sebesar 94%, dan ahli bahasa dengan rata-rata sebesar 86%. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh hasil "sangat baik" dengan respon siswa dengan rata-rata skor 94,4%. Sedangkan pada uji coba kelompok besar siswa mendapatkan rata-rata skor 87,8% dengan kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang dikembangkan pada peserta didik kelas IV "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi gaya dan gerak.

ABSTRACT

The background of this research is the lack of enthusiasm of students, feeling bored and lacking understanding of the learning process. The purpose of this research is to develop *e-module* learning media based on *flipbook maker*. This study uses the *Research and Development* (R&D) and development model modified by Sugiyono namely potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision, and product testing. This learning media is subjected to expert validation tests conducted by material experts, media experts and linguists. Then a product trial was carried out with the research subject, namely class IV B students at SDN Bahagia 04. The results showed that the *flipbook maker*-based *e-module* media was "very feasible" from the calculation results of material experts with an average score of 96%, media experts with an average -an average of 94%, and linguists with an average of 86%. The results of the small group trials obtained "very good" results with student responses with an average score of 94.4%. Meanwhile, in the large group trial, students got an average score of 87.8% in the "very good" category. Based on the results of the study, it can be concluded that the *flipbook maker*-based *e-module* learning media developed for fourth

grade students is "very feasible" for use in learning Natural Sciences (IPA) on force and motion material.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan rencana, bukan sebuah aktivitas yang diselenggarakan secara rutin tidak dengan memiliki tujuan, perencanaan yang siap dan bersyarat untuk hidup dinegara yang tinggal didalam atau diluar sekolah disesuaikan melalui mekanisme peraturan tertulis yang berlaku. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik bisa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk bisa memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa serta negara.

Globalisasi mempengaruhi kemajuan teknologi dan informasi pada masa sekarang ini memberikan pengaruh kepada proses pendidikan menuju manusia masa depan yang bertanggung jawab. Kemajuan teknologi pun semakin meningkat di bidang pendidikan pada awal tahun 2020-2021. Hal ini disebabkan dengan status pandemi yang akibat munculnya *covid-19*. *Covid-19* adalah penyakit wabah jenis baru yaitu virus *corona* yang muncul pada akhir November 2019 pertama kali di Wuhan, Cina. Menurut kemenkes (2020), gejala utama dari penyakit *covid-19* adalah batuk, demam, dan sesak napas. Ditetapkannya status pandemi ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberikan kebijakan untuk sekolah melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ), seluruh sekolah pun diliburkan tetapi proses pembelajaran harus tetap berlangsung dengan dilakukan secara daring (dalam jaringan). Pada pembelajaran daring ini, semua unsur pendidikan dituntut untuk tetap mampu memfasilitasi pembelajaran agar tetap aktif meskipun tanpa tatap muka secara langsung. Hal ini mengisyaratkan bahwa proses pembelajaran secara daring semakin sering dengan penggunaan perangkat teknologi, seperti: komputer, laptop, *handphone* yang harus menggunakan dengan jaringan internet. Guru selaku pendidik utama dalam pendidikan formal diminta untuk melakukan adaptasi dengan pelaksanaan pembelajaran yang semula menggunakan metode tatap muka konvensional dan beralih ke pembelajaran daring.

Dalam proses kemajuan teknologi kegiatan pengajaran, sebagai guru tentunya melakukan pembelajaran yang inovatif untuk memulai peserta didik yang sungguh-

sebenarnya, harus merancang kurikulum yang menarik. Guru atau pendidik memerlukan bahan ajar yang baik agar menarik perhatian peserta didik, mudah dipahami dan jelas untuk memahami materi yang diajarkan. Proses pembelajaran didalam kelas sangat dipengaruhi oleh bahan ajar. Maka dari itu bahan ajar dianggap sangat penting bagi peserta didik untuk pembelajaran didalam kelas. Tanpa adanya bahan ajar guru dan peserta didik akan mengalami kesulitan untuk proses pembelajaran dan menyesuaikan diri dalam belajar. Saat pembelajaran daring ini peserta didik menggunakan bahan ajar berupa buku cetak mencakup tentang materi-materi yang dijelaskan. Peserta didik banyak mengalami kebosanan dalam belajar karena bahan ajar berupa buku cetak sulit dipahami. Bahkan peserta didik cenderung tidak fokus dalam pembelajaran daring dan tidak mendengarkan penjelasan guru sehingga menyebabkan niat belajar yang rendah, Oleh karena itu dengan adanya perkembangan teknologi seorang guru harus bisa membuat pembelajaran yang menarik kepada peserta didik melalui media, salah satunya mengembangkan *e-modul* berbasis *flipbook maker*. Agar peserta didik mudah memahami bahan ajar dengan baik, lebih tertarik dan cepat memahami materi yang akan dipelajari. Perlu dikembangkan dengan media elektronik seperti bahan ajar *e-modul* berbasis *flipbook maker*. Untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya materi gaya dan gerak. Bahan ajar yang digunakan di sekolah dasar belum dimanfaatkan dengan baik. Bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah *e-modul* atau modul elektronik yang berbentuk seperti modul cetak tetapi dalam bentuk digital yang cara penggunaannya menggunakan alat elektronik. Menurut Santosa & Santyadiputra, (2017), Modul elektronik adalah suatu bahan ajar yang dibuat secara sistematis yang berdasarkan dengan kurikulum yang berlaku dan dibentuk dalam satuan waktu tertentu, yang dalam ditampilkan atau dijalankan menggunakan alat elektronik misalnya android, komputer dan laptop.

Perkembangan teknologi pun semakin meningkat di bidang pendidikan. Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan media yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa media tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Menurut Santi & Al Bahij (2017: 149) media adalah alat yang dapat dipahami untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat mendorong pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa seperti itu sehingga proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran media merupakan penyampaian pesan dan dapat mendorong pikiran, perasaan, dan keinginan siswa mendorong proses pembelajaran berlangsung.

Pada pemanfaatan media, adalah suatu benda atau alat yang digunakan untuk membantu seorang guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya biasa dengan menggunakan gambar, peta atau semacamnya. Dengan adanya media dapat mendorong semangat peserta didik untuk menjadi lebih giat dalam belajar dan juga dapat dengan mudah dipahami apa yang akan disampaikan atau diajarkan oleh guru tersebut. Menurut Santi & Al Bahij (2017: 151) manfaat dari menggunakan media pendidikan berguna untuk menumbuhkan keinginan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan kenyataan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, dan dengan sifat yang unik pada siswa dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda. Salah satu media yang digunakan peneliti menggunakan *flipbook maker* adalah salah satu software yang dapat digunakan untuk menyajikan modul dapat tampilan elektronik. Terdapat dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya penelitian oleh Wibowo (2018) tentang "Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* dengan Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*". Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media dan pembelajaran tersebut termasuk ke dalam media yang valid, menarik dan efektif. Adapula penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (2020) tentang "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-Modul* Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Relasi Dan Fungsi Kelas". Hasil penelitian tersebut bahan ajar berbasis e-modul menggunakan *Kvisoft flipbook maker* menunjukkan bahwa kualitas media memiliki nilai "94,5" tersebut termasuk pada kriteria "Sangat Baik", berdasarkan hasil validasi dari para ahli materi dan media memiliki nilai sebesar "90" dengan kriteria "Sangat Baik", maka media pembelajaran dan materi "Layak" untuk digunakan.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan wali kelas Maghfirotul Jannah di kelas IV SD, maka ditemukannya permasalahan mengenai penggunaan media pembelajaran sebagai alat sarana penyampaian informasi kepada peserta didik. Guru menerangkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, selain sebagai penyampaian informasi kepada peserta didik penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam hal belajar. Peserta didik sering mendapatkan media pembelajaran hanya buku paket yang sudah menjadi bahan media cetak yang tak hanya menjadi pegangan peserta didik saja namun juga sebagai pegangan pendidik. Dalam pembelajaran IPA peserta didik merasa jenuh sehingga kurang antusias dan kurangnya pemahaman pada proses pembelajaran maka dari itu tujuan proses pembelajaran belum tercapai. Dalam perkara tersebut guru perlu

melakukan variasi dan perubahan dalam proses pembelajaran dengan lebih kreatif. Oleh karena itu peneliti ini tergiring untuk menciptakan bahan ajar baru berupa *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada pembelajaran IPA. Dari permasalahan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran tersebut menjadi penyebab peserta didik akan sampai pada titik jenuh dan mengakibatkan peserta didik belum memahami isi materi yang tersampaikan, kemudian peserta didik tidak interaktif dan kurang aktif pada kegiatan pembelajaran IPA.

Pada pelaksanaan penelitian dan pengembangan, penulis telah mengembangkan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker*. *flipbook maker* adalah sebuah software yang digunakan untuk membuat buku digital yang menarik dengan tambahan gambar, musik, animasi dan video. *Flipbook maker* memiliki fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. *Flipbook maker* dapat membuat dan mengubah file *pdf*, gambar, animasi, musik, dan video menjadi sebuah buku atau album fisik ketika dibuka per halaman. Kemudian keunikan dari media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini seperti peserta didik lebih mudah memahami isi materi yang tersampaikan, lalu peserta didik juga menjadi antusias dalam kegiatan belajar dikelas, sehingga kegiatan belajar menjadi interaktif serta aktif.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian *E-modul* berbasis *flipbook maker* ini menggunakan model pengembangan yang mengarah pada model pengembangan jenis R&D (*Research and Development*). Uji coba penelitian ini yakni peserta didik kelas IV SDN Bahagia 04 dengan melakukan 2 uji coba yaitu uji coba kelompok kecil yang terdiri pada 10 peserta didik dan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 20 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu angket data tertutup dan dokumentasi dengan instrument validasi materi, validasi media, validasi bahasa serta respon peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data metode pengumpulan data dengan instrumen penelitian, yakni sebuah daftar pertanyaan tertulis yang disebut angket. Evaluasi hasil tes ahli dan respon peserta didik didasarkan pada input data berupa *skala likert* dengan skor 1,2,3,4, dan 5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Maker*

Prosedur pengembangan meliputi 6 tahap, yaitu:

a. Potensi dan Masalah

Pada potensi dan masalah terdapat 3 bagian. Pertama, analisis kurikulum dilakukan dengan cara mencari tahu kurikulum apa yang digunakan oleh SD Negeri Bahagia 04, khususnya pada kelas IV. Setelah mengetahui kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum 2013, selanjutnya ialah menentukan kompetensi dasar yang akan digunakan dan menjabarkannya ke dalam indikator serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Analisis kurikulum ini dilakukan untuk menetapkan kompetensi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran *flipbook maker* agar sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum yang digunakan. Kedua, analisis kebutuhan yang berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan pada materi gaya dan gerak bahwa media pembelajaran yang sering digunakan guru masih berupa buku modul, gambar dan menggunakan buku paket sehingga media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis *flipbook maker* tidak ditemukan pada pembelajaran IPA. Ketiga, analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi isi materi gaya dan gerak agar sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar serta tuntutan kurikulum yang berlaku.

b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi dan data yang dapat digunakan sebagai bahan dalam pembuatan produk *flipbook maker*. Peneliti mengumpulkan informasi mengenai perangkat pembelajaran dan referensi materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran berupa media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker*. Peneliti juga mengumpulkan data yang diperlukan untuk media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* berupa gambar, animasi, suara, dan materi pendukung yang digunakan sebagai bahan untuk produk yang akan dikembangkan.

c. Desain Produk

Pengembangan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* yang diperuntukkan untuk kelas IV SD pada mata pelajaran IPA. Pada tahap ini, peneliti membuat desain awal berdasarkan kurikulum 2013. Langkah-langkah penyusunan desain produk e-modul ini, diantaranya adalah menyesuaikan kurikulum K13. Bahan ajar e-modul berbasis *flipbook maker* menggunakan ukuran kertas A4, skala spasi 1,4, jenis huruf Arturo Heavy, Arimo, Childos Arabic Light, Childos Arabic semibold, serta aplikasi *flipbook maker* pro 2.4.9.32. Adapun desain produk pengembangan e-modul adalah terdiri dari cover depan, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi e-modul, daftar gambar, daftar video, peta konsep, kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan indikator. Kemudian isi materi gaya dan gerak, pengertian gaya dan gerak,

macam-macam gaya ada gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesek, pengaruh gaya terhadap gerak dan pemanfaatan macam-macam gaya. selanjutnya terdapat rangkuman dan glosarium dalam materi gaya dan gerak, kegiatan pembelajaran berupa soal latihan pilihan ganda agar peserta didik lebih memahami materi yang diberikan.

d. Validasi Desain Produk

Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli media, didapatkan jumlah skor sebesar 47 pada 10 butir soal pernyataan. Rata-rata perolehan skor adalah 47 dengan persentase nilai akhir sebesar 94% dimana hal tersebut masuk pada kriteria "sangat layak". Berdasarkan angket (kuisisioner) yang diisi oleh ahli media, dapat diketahui bahwa persentase penilaian pada media pembelajaran ini kurang sempurna, yaitu kekurangannya sebesar 6%. Hal ini dikarenakan masih adanya kekurangan, yaitu pada penempatan logo di cover, penulisan nama dosen/guru di kata pengantar, penulisan petunjuk penggunaan, aspek penilaian kurang sesuai. Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli materi, didapatkan jumlah skor sebesar 48 pada 10 butir soal pernyataan. Rata-rata perolehan skor adalah 48 dengan persentase nilai akhir sebesar 96% dimana hal tersebut masuk pada kriteria "sangat layak".

Berdasarkan angket (kuisisioner) yang diisi oleh ahli materi, dapat diketahui kesesuaian materi SK dan KD sudah sesuai dengan isi penyampaian secara langsung kepada siswa, yang membuat siswa antusias dalam pembelajaran. Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli bahasa didapatkan jumlah skor sebesar 43 pada 10 butir soal pernyataan. Rata-rata perolehan skor adalah 43 dengan persentase nilai akhir sebesar 86% dimana hal tersebut masuk pada kriteria "sangat layak". Berdasarkan angket (kuisisioner) yang diisi oleh ahli media, dapat diketahui bahwa persentase penilaian pada media pembelajaran ini kurang sempurna, yaitu kekurangannya sebesar 16%. Hal ini dikarenakan masih adanya kekurangan, yaitu pada penulisan ada beberapa salah ejaan dan penulisan tidak satu kalimat.

e. Revisi Desain

Pada hasil validasi media terdapat perbaikan yaitu terdapat pada penempatan logo di cover, penulisan nama dosen/guru di kata pengantar dan penulisan petunjuk penggunaan. Pada hasil validasi materi terdapat perbaikan yaitu kesesuaian SK dan KD dengan isi yang akan disampaikan. Pada hasil validasi bahasa terdapat perbaikan yaitu sempurnakan kalimat sesuai dengan saran dan catatan.

f. Uji Coba Produk

Uji coba terbatas ini dilakukan di SD Negeri Bahagia 04 yang berada di Kota Bekasi. Populasi pada uji coba terbatas siswa SD dan sampel yang diuji cobakan adalah kelas IV melalui dua kelompok, yaitu kelompok kecil 10 peserta didik dan kelompok besar 20 peserta didik.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Flipbook Maker*

Kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* didapatkan dari hasil penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil penilaian dari ahli materi ini masuk kedalam kategori “sangat layak” dengan ketercapaian persentase skor sebesar 96%. Selanjutnya hasil penilaian dari ahli media dengan perolehan skor sebesar 94% masuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil penilaian ahli bahasa dengan perolehan skor sebesar 84% masuk dalam kategori “sangat layak”.

3. Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran *Flipbook Maker*

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* terdapat dua kelompok uji coba. Pertama, hasil uji coba kelompok kecil respon peserta didik didapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 94,4% dan masuk kedalam kriteria “sangat baik”. Kedua, hasil uji coba kelompok besar respon peserta didik didapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 87,8% dan masuk kedalam kriteria “sangat baik”.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* ini merupakan penelitian pengembangan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada proses pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan. Pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan meliputi 6 tahap, yaitu: (a) Potensi dan Masalah, (b) Pengumpulan Data, (c) Desain Produk, (d) Validasi Desain Produk, (e) Revisi Desain Produk, (f) Uji Coba Produk. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yang dilakukan melalui dua kelompok yaitu kelompok kecil sebanyak 10 peserta didik dan kelompok besar sebanyak 20 peserta didik.

Kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* didapatkan dari hasil penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil penilaian dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 1
Skor Validasi Ahli

Hasil validasi	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	96%	Sangat Layak
Ahli Media	94%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	84%	Sangat Layak
Rata-Rata Skor	92%	Sangat Layak

Tabel diatas menunjukkan tingkat hasil penilaian berdasarkan rata-rata persentase dari penilaian uji validasi setiap ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa). Berdasarkan kriteria kategori interpretasi menurut Riduwan (2009) hasil penilaian dari ahli materi ini sudah masuk kedalam kategori “sangat layak” dengan ketercapaian persentase skor sebesar 96%. Selanjutnya hasil tabel diatas dengan perolehan skor persentase dari ahli media dengan perolehan skor sebesar 94% masuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil tabel diatas dengan perolehan skor dari ahli bahasa dengan perolehan skor sebesar 84% masuk dalam kategori “sangat layak”. Jika dilihat dari tabel rerata skor diatas, maka dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis flipbook maker ini mendapatkan nilai uji kelayakan berdasarkan kriteria kategori interpretasi menurut Riduwan (2009) dengan perolehan angka rerata sebesar 91,1% melalui uji validasi ahli sehingga mendapatkan kategori “sangat layak”. Dengan demikian media tersebut sangat memenuhi aspek kelayakan.

Terdapat dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya penelitian oleh Wibowo (2018) tentang “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul dengan menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media dan pembelajaran tersebut menggunakan metode *research and Development*, pengembangan oleh *Borg and Gall* yang dimodifikasi dari Sugiyono. Termasuk ke dalam media yang valid, menarik dan efektif. Adapula penelitian yang dilakukan oleh salsabila (2020) tentang “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Relasi Dan Fungsi Kelas”. Hasil penelitian tersebut bahan ajar berbasis e-modul menggunakan *Kvisoft flipbook maker* menunjukkan bahwa kualitas media memiliki nilai “94,5” tersebut termasuk pada kriteria “Sangat Baik”, berdasarkan hasil validasi dari para ahli materi dan media memiliki nilai sebesar “90” dengan kriteria “Sangat Baik”, maka media pembelajaran dan materi “Layak” untuk digunakan.

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* terdapat dua kelompok uji coba. Pertama, hasil uji coba kelompok kecil respon peserta didik didapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 94,4% dan masuk kedalam kriteria “sangat baik”. Dari skor persentase yang dihasilkan, maka pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini sudah terpenuhi indikator keberhasilan dari penetapan sebelumnya, sehingga mendapatkan kriteria “sangat baik”. Kedua, hasil uji coba kelompok besar respon peserta didik didapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 87,1% dan masuk kedalam kriteria “sangat baik”. Dari skor persentase yang dihasilkan, maka pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini sudah terpenuhi indikator keberhasilan dari penetapan sebelumnya, sehingga mendapatkan kriteria “sangat baik”. Hasil pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook maker* dapat dilihat pada Gambar 1-12 dan link (<https://online.flipbuilder.com/npbcw/necd/>) berikut.



Gambar 1. Cover



Gambar 2. Kata Pengantar dan Petunjuk Penggunaan



Gambar 3. Daftar Isi Modul dan Daftar Gambar



Gambar 4. Daftar Video dan Peta Konsep



Gambar 5. KI, KD, Indikator dan Materi Gaya dan Gerak



Gambar 6. Materi Gaya dan Gerak



Gambar 7. Materi Macam-Macam Gaya



Gambar 8. Soal Berdiskusi dan Pengaruh Gaya terhadap Gerak



Gambar 9. Pemanfaatan Macam-Macam Gaya dan Glosarium



Gambar 10. Rangkuman dan Soal Latihan



Gambar 11. Soal Latihan dan Daftar Pustaka



Gambar 12. Biodata Penulis

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pernyataan peneliti pada pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* untuk kelas IV Sekolah Dasar, maka peneliti menyimpulkan diantaranya bahwa pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan meliputi 6 tahap, yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, dan 6) Uji Coba Produk. Kelayakan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* didapatkan dari hasil penilaian ahli materi, memperoleh persentase nilai akhir 96% yang masuk pada kriteria “sangat layak”. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh persentase nilai akhir 94% yang masuk pada kriteria “sangat layak”. Hasil penilaian dari ahli bahasa memperoleh persentase nilai akhir 86% yang masuk pada kriteria “sangat layak”. Jika dihitung pencapaian hasil penilaian validasi ahli, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang sangat layak dengan perolehan angka rata-rata sebesar 92% melalui uji validasi ahli, sehingga mendapatkan kategori “sangat layak”. Hasil respon peserta didik yang dilakukan dalam uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 10 peserta didik memperoleh hasil persentase 94,4% dengan kriteria “sangat baik”. Dan uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 20 peserta didik memperoleh hasil persentase 87,8% dengan kriteria “sangat baik”.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker*, maka peneliti memberikan masukan diantaranya: 1) Bagi Guru sebagai preferensi agar dapat digunakan pada bidang IPA terutama isi materi materi gaya dan gerak kelas IV agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam pembuatan media yang lebih inovatif sehingga peserta didik tidak merasakan kejenuhan serta kebosanan. 2) Bagi Pembaca agar dapat mengembangkan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker*

ini kepada isi materi atau mata pelajaran lainnya. 3) Bagi Peneliti semoga dapat menjadi motivasi lebih baik lagi untuk kedepannya dalam pembuatan media pembelajaran berikutnya, dan semoga bermanfaat untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiasyah, R. (2021). *Pengembangan Materi Gaya Berbasis Metode Eksperimen Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD/MI*. Doctoral Dissertation: IAIN Bengkulu
- Canva, Canva Pro, Canva for Enterprise, Canva for Education*. (2012). Perth: Australia
- Dwiyanti, I., Supriatna, A. R., & Marini, A. (2021). *Studi Fenomenologi Penggunaan E-Modul Dalam Pembelajaran Daring Muatan IPA Di SD Muhammadiyah 5 Jakarta*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 6(1), 74-88
- Dwi, Rahmawati. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Dengan Menggunakan Sigil Software Pada Materi Pembelajaran Fisika*. Doctoral Dissertation: UIN Raden Intan Lampung
- Fadilah, Lailatul (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website IPA Materi Gaya Dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI IMAMI Kepanjen*. Undergraduate Thesis: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Fauziyyah, L. A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Rulung Raya Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017*. Doctoral Dissertation: UIN Raden Intan Lampung
- Firmadani, F. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 93-97
- Hamid Abi, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M. Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. CV. Yayasan Kita Menulis
- Hasan, M, Milawati, Darodjat, Khairani, T, Tahmrin, T, Anwari, M, Rahmat A, Masdiana. Indra, P. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV. Tahta Media Group
- Isdayanti, L. N., & Syachruroji, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Adobe Flash Pada Materi Daur Hidup Hewan Di Kelas IV SD*. Jurnal
- Jamaludin, U. (2018). *Pembelajaran Pendidikan IPS Teori Konsep dan Aplikasi Bagi Guru Dan Mahasiswa*. Bekasi: CV. Nurani
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika, 7(1)
- Mardiyah, I. (2018). *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di MI Istiqomah Sambas*. Doctoral Dissertation: IAIN Medan
- Medan, V. S. B. S., & Salsabila, S. S. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Relasi Dan Fungsi Kelas*
- Nurfadhillah Septy. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

- Puspitasari, R. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Melalui E-Modul Pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 3 Kelas 5 SD*. Doctoral Dissertation: Universitas Muhammadiyah Malang
- Riduwan. (2009). *Metode Dan Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Santi, A. U., & Bahij, A. A. (2017). *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Ciputat: Fakultas Ilmu Pendidikan UMJ
- Santosa, A. S. E., Santyadiputra, G. S., ST, M. C., & Divayana, D. G. H. (2017). *Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Jaringan Kelas XII Teknik Komputer Dan Jaringan Di SMK TI Bali Global Singaraja*. *Jurnal* 6(1), 62-72
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Di Sekolah Dasar*, 3(5), 2819-2826
- Septi, A. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Belajar Di SD/MI*. Doctoral Dissertation: UIN Raden Intan Lampung
- Sugiyono. (2016). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Bandung: CV Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Susilawati, W. O. *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Perkembangan Sosial Audio Berbasis Karakter Menggunakan Software Flipbook Maker*. *Inspiratif Pendidikan*, 10(2), 1-18
- Wibowo, E. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*. Doctoral Dissertation: UIN Raden Intan Lampung