

## Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di

### Kelas IV Sekolah Dasar

**Indah Permata Putri\*, Nury Yuniasih, Siti Halimatus Sakdiyah**

*Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia*

*Indah.p1210@gmail.com\**

**Abstract:** *The purpose of this study is to determine the feasibility and practicality of the e-module based on the kvisoft flipbook maker for the struggles of heroes in grade IV elementary school. The research method used in research and the Research and Development (R&D) method, which is research used to create certain products, and testing the feasibility of these products using the ADDIE research stage. The results of research from material experts and design experts got a percentage of 80.5% and 84.5% in the "feasible" category, while the results of the assessment from prospective users (teachers) and student responses got a percentage of 95.7% and 90.5% in the "category" practical". Based on this percentage, the e-module based on the kvisoft flipbook maker, the struggle of heroes in grade IV elementary school, has met the appropriate criteria and is practically used as a learning resource in schools.*

**Keywords:** *E-module, Kvisoft Flipbook Maker, Elementary School*

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan e-modul berbasis kvisoft flipbook maker perjuangan para pahlawan di kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dan metode Research and Development (R&D), yaitu penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut dengan menggunakan tahap penelitian ADDIE. Hasil penelitian dari ahli materi dan ahli desain mendapat presentase 80,5% dan 84,5% dalam kategori "layak" sedangkan hasil penilaian dari calon pengguna (guru) dan respon siswa mendapat presentase 95,7% dan 90,5% dalam kategori "praktis". Berdasarkan presentase tersebut e-modul berbasis kvisoft flipbook maker perjuangan para pahlawan di kelas IV sekolah dasar telah memenuhi kriteria layak dan praktis digunakan sebagai sumber belajar di sekolah.

**Kata kunci:** E-modul, Kvisoft Flipbook Maker, Sekolah Dasar

### Pendahuluan

Pada era globalisasi perkembangan saat ini sangat berkembang pesat dengan adanya perkembangan teknologi yang berbasis digital. Tuntutan dunia menuntut pendidikan mengikuti perkembangan teknologi terhadap peningkatan pendidikan, terutama penggunaannya untuk dunia pendidikan untuk penyesuaian khususnya dalam pembelajaran (Budinam, 2017). Melalui pendidikan diharap untuk membentuk individu yang baru berkompentensi di bidangnya, sehingga sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Safitri,2017). Pembelajaran yang baik akan memerlukan bahan ajar yang baik dan menarik perhatian siswa agar mudah dipahami dan jelas untuk memahami materi yang diajarkan. Proses pembelajaran di dalam kelas sangat dipengaruhi oleh bahan ajar. Maka dari itu bahan ajar dianggap sangat penting bagi siswa untuk pembelajaran didalam kelas. Bahan ajar merupakan suatu media untuk mencapai keinginan atau tujuan yang akan

dicapai oleh peserta didik (Yana Wardhana, 2020:29). Tanpa adanya bahan ajar guru dan siswa akan mengalami kesulitan untuk proses pembelajaran dan menyesuaikan diri dalam belajar. Dan bagi guru bahan ajar ini berguna menjadi salah satu acuan dalam penyampaian materi (Hutama, 2017). Saat ini siswa menggunakan bahan ajar berupa buku cetak tematik mencakup tentang materi-materi yang dijelaskan. Siswa banyak sekali mengalami kebosanan dalam belajar karena menurut mereka bahan ajar berupa buku cetak sulit dipahami. Buku terkadang membuat siswa bosan dalam mempelajari pelajaran karena tidak ada bantuan melalui media pembelajaran yang interaktif yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Divayana, Suyasa, Ariawan, Mahendra, & Sugiharni, 2019). Agar peserta didik mudah memahami bahan ajar dengan baik perlu dikembangkan dengan media elektronik seperti bahan ajar e-modul berbasis kvisoft flipbook maker. Siswa akan lebih tertarik dan cepat memahami materi yang akan dipelajari.

Salah satu mengembangkan e-modul untuk pembelajaran IPS khususnya materi perjuangan para pahlawan. Bahan ajar yang digunakan di sekolah dasar belum dimanfaatkan dengan baik. Untuk mengurangi kejenuhan siswa belajar dengan modul cetak, modul cetak perlu digabungkan dengan media elektronik, yang sering disebut modul elektronik atau e-modul (Munthe, Silaban, & Muchtar, 2020). Bahan ajar yang akan dikembangkan adalah e-modul atau modul elektronik yang berbentuk seperti modul cetak tetapi dalam bentuk digital yang cara penggunaannya menggunakan alat elektronik. Modul elektronik adalah salah satu 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 (Santosa & Santyadiputra, 2017). Dengan menggunakan bahan ajar ini di gunakan *software* kvisoft flipbook maker. Berdasarkan uraian diatas peneliti mengambil “Pengembangan E-modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan Di Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini pernah diteliti (Edi wibowo,2018) oleh penggunaan pengembangan bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi flipbook maker materi himpunan sangat praktis membantu guru dan siswa untuk pembelajaran di kelas. Selanjutnya menurut (Anandari et al., 2019) penggunaan modul elektronik etnokonstruktivisme dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook* dalam proses pembelajaran juga dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Jadi pengembangan e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* materi perjuangan para pahlawan maka penelitian ini akan berdampak baik bagi guru dan siswa.

Menurut hasil pengamatan di SDN Srimulyo 04 Sragen ini menggunakan kurikulum 2013 yang dimana untuk kelas IV pembelajaran IPS termasuk pembelajaran tematik. Dalam pembelajaran IPS menggunakan bahan ajar cetak seperti buku modul. Pembelajaran IPS di kelas masih didominasi dengan guru yang melakukan pembelajaran menggunakan metode ceramah saja sehingga membuat siswa merasa bosan dengan pembelajaran di kelas yang

mengakibatkan kelas menjadi tidak kondusif. Maka dari itu siswa sangat perlu bahan ajar yang pendukung dalam proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran dikelas menjadi kondusif dan menyenangkan dalam menangkap materi. Di sekolah tersebut sudah mempunyai fasilitas LCD dan *sound* yang bisa digunakan bahan ajar pembelajaran. Tetapi kurangnya media dan bahan ajar yang mendukung guru memberikan pembelajaran melalui bahan ajar cetak saja. Dikemukakan oleh Arnie (2002:104) berpendapat bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mengkaji seperangkat fakta, peristiwa dan kondisi pada masa lalu yang berkaitan dengan kehidupan sosial dimasyarakat. Dalam tahap ini siswa masih perlu adanya bahan ajar yang mendukung dalam pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa. Pemikiran siswa masih terbatas hanya mengenai benda nyata saja dan akan kesulitan apabila membuat kesimpulan yang lebih rumit (Suwardi, Firmiana, & Rohayati, 2014).

Tujuan penelitian mengetahui kelayakan dan kepraktisan bahan ajar e-modul berbasis kvisoft flipbook maker materi perjuangan para pahlawan di kelas IV sekolah dasar. Kelayak pada pengembangan bahan ajar e-modul untuk ahli materi dan ahli bahan ajar agar layak digunakan. Kepraktisan diberikan untuk calon pengguna seperti guru dan siswa agar bahan ajar e-modul ini praktis digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

## **Metode**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah adalah penelitian dan pengembangan *Research & Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk, dan menilai keefektifan produk (Sugiyono, 2015:407). Prosedur pengembangan pada penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang didasarkan pada pendekatan yang bersifat efektif dan efisien serta pada proses yang interaktif yaitu evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan ke tahap selanjutnya (Sari, Sunaryo, Serevina, & Astra, 2019). Model ADDIE memiliki 5 langkah, yakni: 1) *Analisis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation* (Pribadi, 2016). Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran yang akan digunakan disekolah. Menurut (Silalahi, 2015). Tahap pertama yaitu analisis yang dilakukan adalah analisis materi, analisis bahan ajar, dan analisis karakteristik siswa. Tahap kedua yaitu *design* atau perencanaan e-modul yang akan dibuat untuk penelitian. Tahap ketiga yaitu *development* atau pengembangan yaitu tahap pengembangan e-modul yang siap di ujicobakan. Dalam tahap ini e-modul di validasi untuk mengetahui uji kelayakan produk. Validasi yang dilakukan pada tahap ini bertujuan untuk menguji kelayakan dari e-modul bangun datar berbasis bangun datar sederhana. Uji kelayakan ini dilakukan melalui validasi oleh ahli bahan ajar dan ahli materi. Uji validitas dalam penelitian ini melibatkan ahli media. Validitas dapat dilihat dari kesesuaian produk dengan tuntutan kurikulum (Ivers & Baron, 2002). Lembar validasi menggunakan *rating scale* dengan kriteria 1) Sangat Kurang,

2) Kurang, 3) Baik, dan 4) Sangat baik. Tahap keempat adalah *implementation* atau penerapan. Pada tahap ini hasil pengembangan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran (Widyastuti & Susiana, 2019) yaitu dengan diujicobakan di lapangan yaitu di SDN Srimulyo 04 Sragen menggunakan 5 siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan pada hari Senin, 4 Mei 2020 serta dilakukan uji kepraktisan yang dilakukan dengan menyebarkan angket respon kepada guru kelas dan juga siswa.

Teknik analisis yang digunakan peneliti yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif yang diperoleh dari pendapat atau saran masukan dari para ahli. Sedangkan analisis data kuantitatif analisis data kualitatif diperoleh dari pengisian angket oleh validator dan responden yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan pengembangan e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker*. Berikut ini rumus persentase yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif.

#### a) Analisis Kelayakan

Uji validitas ini digunakan untuk mengukur kelayakan e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker*. Data hasil penelitian harus dianalisis menggunakan rumus persentase yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif. Teknik analisis merupakan alat untuk menjawab rumusan masalah berdasarkan data yang sudah diperoleh. Hasil yang diperoleh kemudian ditulis masing-masing komponen dalam angket. Nilai disajikan kriteria validasi e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* yang disajikan dalam. Penilaian dari angket berupa skor nilai 4 sampai 1. Data tersebut kemudian dianalisis ke dalam bentuk presentase 75% - 100% mendapat kualifikasi layak, 56% - 75% mendapat kualifikasi cukup layak, 40% - 55% mendapat kualifikasi kurang layak, 0 - 39% mendapat kualifikasi tidak layak (Arikunto, 2013).

#### b) Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dilakukan berdasarkan hasil analisis angket respon praktisi (guru) dan juga siswa dengan skor rata-rata aspek dapat dihitung dengan menggunakan rumus presentase berdasarkan data yang diperoleh. Hasil yang diperoleh kemudian ditulis masing-masing komponen dalam angket. Penilaian dari angket berupa skor nilai 4 sampai 1. Data tersebut kemudian dianalisis ke dalam bentuk presentase 80% - 100% mendapat kualifikasi sangat baik, 66% - 79% mendapat kualifikasi baik, 56% - 65% mendapat kualifikasi cukup baik, 40% - 55% mendapat kualifikasi kurang baik, 30% - 39% mendapat kualifikasi gagal (Arikunto, 2009). Sesuai komponen dalam angket uji coba kemudian dipaparkan secara deskripsi.

### Hasil dan Pembahasan

Pengembangan e-modul berbasis aplikasi *kvisoft flipbook maker* menggunakan metode ADDIE melalui 5 tahapan yaitu 1) *Analisis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation* (Pribadi, 2016). E-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* ini dilakukan uji kelayakan dan kepraktisan ini merupakan tahap validasi dari bahan ajar. Validasi bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan saran dari validator. Validasi ini dilakukan sampai produk dikembangkan dalam kategori valid (Linda, Herdini, S, & Putra, 2018). Berdasarkan penilaian kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli bahan ajar dan ahli materi ditampilkan pada tabel 3.

**Tabel 3 hasil nilai validator**

<b>Validator</b>	<b>Nilai yang diperoleh</b>
Ahli bahan ajar	88,48%
Ahli materi	80,52%
<b>Rata-rata</b>	<b>84,5%</b>

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan, rata-rata nilai yang diperoleh dari semua validator adalah 84,5% dengan kategori layak. Pembelajaran menggunakan e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* materi perjuangan para pahlawan bisa digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi dan paparan di atas, menggunakan e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* materi perjuangan para pahlawan dinyatakan valid atau layak.

Hasil penilaian kepraktisan e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* dilakukan dengan memberikan angket pada responden ditampilkan pada tabel 4 berikut.

**Tabel 4 hasil penilaian angket respon guru dan siswa**

<b>Responden</b>	<b>Nilai yang diperoleh</b>
Guru	95,71%
Siswa	90,50%
<b>Rata-rata</b>	<b>93,10%</b>

Rata-rata seluruh penilaian guru dan siswa menunjukkan e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* mendapat nilai rata-rata 93,10% dengan kategori "baik", sehingga e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* dinyatakan praktis digunakan sebagai bahan ajar pembelajar IPS.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* materi perjuangan para pahlawan dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam proses

pembelajaran IPS dikelas IV sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan peneliti terdahulu oleh Yuniasih Nury (2018) yang melakukan pengembangan media interaktif berbasis *ispring* materi sistem pencernaan manusia. Hasil pengembangan media tersebut menghasilkan produk yang baik untuk menambah wawasan siswa belajar dengan konkret. Dan untuk guru pengembangan media ini sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran agar materi mudah disampaikan dengan lebih konkret. Peneliti terdahulu oleh Pixyoriza (2014) yang melakukan pengembangan media pembelajaran *digital book* menggunakan *kvisoft flipbook* berbasis *problem sovling*. Hasil pengembangan ini sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran digital book berbasis *problem sovling* ini menunjukkan bahwa materi dan soal telah memenuhi kriteria yang sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* materi perjuangan para pahlawan dinyatakan valid atau layak menggunakan angket validasi yang mendapat nilai rata-rata dari validator bahan ajar dan validator mendapatkan presentase 84,5% yang dikategorikan layak atau valid. Dan kepraktisan produk melalui angket respon guru dan siswa mendapat nilai rata-rata 93,10% yang dikategorikan baik.

Saran bagi kepala sekolah, hasil pengembangan berupa e-modul berbasis *Kvisoft flipbook maker* materi pahlawanku dapat digunakan untuk alternatif bahan ajar. Bagi guru, hasil pengembangan berupa e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* dapat digunakan untuk memudahkan guru dalam menambah minat belajar IPS siswa dikelas. Dan Peneliti selanjutnya, dapat menambah wawasan baru, dan dapat dijadikan sumber referensi untuk penelitian berkelanjutan.

### **Daftar Rujukan**

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model Analysis phase. *American International Journal of Contemporary Research*.
- Anandari, Q. S., Kurniawati, E. F., Piyana, S. O., Melinda, L. G., Meidiawati, R., & Fajar, M. R. (2019). *Development Of Electronic Module: Student Learning Motivation Using The Ethnoconstructivism-Based*. 06(02).
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., Ariawan, I. P. W., Mahendra, I. W. E., & Sugiharni, G. A. D. (2019). The Design of Digital Book Content for Assessment and Evaluation Courses by Adopting Superitem Concept Based on Kvisoft Flipbook Maker in era of Industry 4.0. *Journal of Physics:*

*Conference Series.* <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012020>

- E Wibowo, 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan.
- Arnie, 2002:104. Pembelajaran IPS. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Sari, Y. P., Sunaryo, Serevina, V., & Astra, I. M. (2019). Developing E-Module for fluids based on problem-based learning (PBL) for senior high school students. *Journal of Physics: Conference Series.* <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012052>
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi : Implementasi Model Addie.* Jakarta: Kencana.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series.* <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>
- Arikunto, 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Renika Cipta.
- Linda, R., Herdini, H., S, I. S., & Putra, T. P. (2018). Interactive E-Module Development through Chemistry Magazine on Kvisoft Flipbook Maker Application for Chemistry Learning in Second Semester at Second Grade Senior High School. *Journal of Science Learning.* <https://doi.org/10.17509/jsl.v2i1.12933>
- Safitri, I. (2017). Pengembangan E-Module dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Flipbook Maker Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP. *Aksioma.* <https://doi.org/10.26877/aks.v6i2.1397>
- Hutama, F. S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia).* <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8359>
- Munthe, E. A., Silaban, S., & Muchtar, Z. (2020). *Discovery Learning Based E-Module on Protein Material Development.* <https://doi.org/10.2991/aisteel-19.2019.137>
- Santosa, A. S. E., & Santyadiputra, G. S. (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. *Pendidikan Teknik Informatika.*
- Wardhana, Yana. 2010. Teori Belajar dan Mengajar. Bandung: Pribumi Mekar.
- Sugiyono, 2015. Metode Penelitian Kombinasi. Bandung: Alfabeta
- Suwardi, Firmiana, M. E., & Rohayati. (2014). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil Pembelajaran Matematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora.*
- Silalahi, P. (2015). Pengembangan Model Pelatihan Pengintegrasian Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Vol., 17(1), 1–14.*

Ivers, K.S dan Barron A.N. (2002). *Multimedia Project in Education; Designing, Producing, Assessing*. Second Edition. Connecticut: Libraries Unlimited.

Yuniasih, Aini & Widowati. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Ispiring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Pixyoriza. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving*.