

**Pengembangan E-Modul Berbasis CTL (*Contextual Teaching And Learning*) Berbantuan  
Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi *Indahnya Persatuan Dan Kesatuan Negeriku***

**Kelas 4 SD**

**Universitas PGRI Kanjuruhan Malang**

**Delfiana Januarita Bete\*, Dra. Siti Halimatus Sakdiyah, M.Pd , Dr. Sri Rahayu, M.Pd**

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia*

*delfianajanuariabete2020@gmail.com\**

**Abstract:** *This research is motivated by the need for electronic-based e-module teaching materials combined with a CTL (*Contextual Teaching and Learning*) approach to understand and attract students' interest in learning. This study aims to create e-module teaching materials based on CTL (*Contextual Teaching and Learning*) that are suitable for use in learning. This research uses development research (R&D). This study uses the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). This study uses a questionnaire instrument and student test results to measure feasibility, practicality, and effectiveness. E-modules can be said to be feasible if the percentage of the questionnaire is above 76%. It is said to be practical if the percentage is more than 80%. And it is said to be effective if the average value covers the overall learning outcomes of at least 70. The subjects of the research are Material Content validators, Design validators, language validators, teachers and 4th grade students of SDK Marga Bhakti Malang City. The resulting CTL (*Contextual Teaching and Learning*)-based e-modules achieved the provisions of a) Eligible by meeting the criteria for the average score of the three validators of 85% b) The average practicality of the e-module is found in the questionnaire of prospective users (teachers) and responses students by 88% c) The average effectiveness of e-modules is found in student test results of 90%. Through the results obtained, e-modules based on CTL (*Contextual Teaching and Learning*) can be used in the learning process to encourage learning motivation so that learning activities remain effective.*

**Key Words:** E-Module, CTL (*Contextual Teaching and Learning*) , *kvisoft flipbook maker*

**Abstrak:**

Penelitian ini dilatarbelakangi perlu adanya bahan ajar e-modul berbasis elektronik yang dipadukan dengan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) guna dalam pemahaman dan menarik minat siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan bahan ajar e-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yang layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*). Penelitian ini menggunakan instrumen angket dan hasil tes siswa untuk mengukur kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. E-modul dapat dikatakan layak apabila presentase angket diatas 76%., dikatakan praktis apabila presentasi lebih dari 80%. Serta dikatakan efektif apabila rata-rata nilai mencakup keseluruhan hasil belajar minimal 70. Subjek dari penelitian yakni validator Isi Materi, validator Desain, validator bahasa, guru dan siswa kelas 4 SDK Marga Bhakti Kota Malang. E-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yang dihasilkan mencapai ketentuan a) Layak dengan memenuhi kriteria rata-rata penskoran dari ketiga validator sebesar 85% b) Rata-rata kepraktisan e-modul terdapat pada angket calon pengguna (guru) dan respon siswa sebesar 88% c) Rata-rata keefektifan e-modul terdapat pada hasil tes siswa sebesar 90%. Melalui hasil yang didapatkan, e-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) bisa digunakan pada proses pembelajaran guna mendorong motivasi belajar agar kegiatan pembelajaran tetap efektif.

**Kata kunci:** E-Modul, CTL (*Contextual Teaching and Learning*) , *kvisoft flipbook maker*

## Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Sesmiarni,2014). Adapun tujuan dari pendidikan yaitu untuk mengarahkan dan membimbing kegiatan belajar mengajar di dalam kelas menjadi lebih kondusif dan efektif.

Proses belajar tidak hanya menghafalkan konsep ataupun fakta, belajar akan lebih bermakna apabila anak tersebut dapat menggali konsep-konsep yang telah dimilikinya dan anak dapat mengalami langsung apa yang sedang ia pelajari sehingga dengan mudah dapat memahami apa yang sudah di pelajari. Pemahaman siswa pada saat proses pembelajaran sangat erat kaitannya dengan sumber belajar yang digunakan, proses pembelajaran di kelas sangat dipengaruhi oleh bahan ajar. Maka dari itu bahan ajar dianggap sangat penting bagi siswa untuk pembelajaran didalam kelas. 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). Terkadang siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran karena menurut mereka bahan ajar yang berupa buku cetak sulit untuk dipahami. Buku terkadang membuat siswa bosan dalam mempelajari suatu pembelajaran yang interaktif yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Divayana,dkk, 2019).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik tidaklah sulit yaitu dengan memanfaatkan ilmu teknologi, yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran. Bahan ajar dikelompokkan berdasarkan bentuk dan cara kerjanya yang terdiri dari: bahan ajar tidak diproyeksikan, bahan ajar diproyeksikan, bahan ajar audio, video dan bahan ajar media komputer. Sesuai perkembangan zaman bahan ajar tidak hanya berupa buku tetapi juga dapat diambil dari internet ataupun dari sumber lain berupa jurnal, artikel, buku elektronik (*e-book*), dan modul elektronik (*e-modul*) sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses berbagai materi yang akan dipelajari (Prastowo, 2014).

E-modul (modul elektronik) merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. Aplikasi yang digunakan dalam modul elektronik ini yaitu aplikasi *kvisoft flipbook maker* yang didalamnya bisa dimasukan animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton. Jadi e-modul dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dapat diakses secara offline dan tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena berbentuk *soft file*.

Menurut (E Wibowo, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* materi himpunan sangat praktis

membantu guru dan siswa untuk pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* ini dapat menumbuhkan rasa kreativitas dan aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Hidayatullah & Rakhmawati yang berjudul “ Pengembangan bahan ajar E-modul dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* pada materi kinematika gerak lurus bahwa motivasi saat proses pembelajaran masih kurang, sehingga adanya pengembangan media pembelajaran tersebut peserta didik lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Agar peserta didik mudah memahami bahan ajar dengan baik, maka 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 dan dapat digunakan secara mandiri.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian (Research & Development) dengan menggunakan prosedur model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 langkah, yakni: 1) Analisis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, dan 5) Evaluation (Priadi, 2016). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu angket, dan hasil tes siswa. Sumber data diperoleh selama penelitian ini adalah dosen sebagai validator isi, validator Desain, validator Bahasa, guru wali kelas IV dan 10 siswa di SDK Marga Bhakti Kota Malang, Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data 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 e-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*). sedangkan instrumen untuk mengumpulkan data menggunakan angket dan tes.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pengembangan E-Modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dengan menggunakan model ADDIE terdiri dari lima bagian, yaitu: yang pertama menggunakan tahap *Analisis*, menjelaskan terkait analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa dan analisis pemanfaatan e-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*). Kedua Tahap *Design*, tahap dimana menyusun dan merancang e-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) sesuai dengan konsep materi dan berdasarkan spesifikasi produk yang ada. Ketiga tahap *Development*, proses dari tahap pembuatan e-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada materi indah nya persatuan dan kesatuan negeriku, pada tahap ini juga peneliti melakukan validasi oleh validator isi, validator desain dan validator bahasa untuk mendapatkan hasil kelayakan produk. Hasil total rata-rata dari validator isi, validator desain dan validator bahasa sebesar 85% dengan kategori sangat layak untuk dilakukan ujicoba dengan revisi. Senada dengan hasil penelitian (Indah Permata

Putri, dkk, 2020) bahwa e-modul menggunakan bantuan aplikasi *kvisoft flipbook maker* layak digunakan dengan ketentuan sangat baik.

Keempat tahap *Implementation*, pada tahap ini merupakan uji coba produk di SDK Marga Bhakti Kota Malang sekaligus menguji kepraktisan juga keefektifan e-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*). Dari segi kepraktisan mendapat hasil rata-rata angket oleh guru mendapatkan presentase 88% dengan kategori sangat baik. Sedangkan angket respon siswa mencakup 90% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan e-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada materi indahny persatuan dan kesatuan negeriku telah memenuhi kepraktisan.

Kelima tahap *evaluation*, dilakukan evaluasi produk sesuai angket calon pengguna dan respon siswa. Setelah mengujicoba produk melalui kegiatan belajar dengan tingkat keefektifan pembelajaran mencakup 90 masuk dalam kategori efektif, hal ini dapat diartikan bahwa dengan menggunakan e-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) sangat efektif dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Maryam, Rubhan Masykur, Siska Andriani (2019) Penilaian keefektifan e-modul matematika ditinjau dari tes belajar peserta didik dengan mengerjakan soal postes. Data tes hasil belajar menunjukkan bahwa peserta didik yang mencapai kriteri ketuntasan minimal (KKM) nilai 75 sebanyak 17 dari 25 peserta didik. Dengan demikian, presentase ketuntasan peserta didik sebesar 68% dengan kriteria "Efektif".

Berdasarkan hasil tersebut, e-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dikatakan layak saat digunakan pada proses pembelajaran dikarenakan dapat memenuhi ketentuan kelayakan, kepraktisan dan keefektifan. Oleh karena itu saran untuk guru alangkah baiknya menggunakan e-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dalam proses pembelajaran sebagai salah satu bahan ajar yang mampu mendukung pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu menumbuhkan motivasi dan mengkaitkan antara materi yang dipelajarinya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dan juga dapat memanfaatkan teknologi informasi yang membantu proses pembelajaran di sekolah maupun di rumah.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan proses dan hasil dari pengembangan e-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada materi indahny persatuan dan kesatuan di negeriku, maka disimpulkan:

1. Pengembangan e-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, antara lain : (1) Analysis

- (analisis), (2) Design (desain), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (pelaksanaan), (5) Evaluation (Evaluasi).
2. E-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada materi indah nya persatuan dan kesatuan negeriku kelas 4 SD dinyatakan layak oleh validator ahli isi sebesar 82% dengan kategori sangat layak , validator ahli desain sebesar 96% dengan kategori sangat layak dan validator ahli bahasa sebesar 77% dengan kategori layak.
  3. E-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada materi indah nya persatuan dan kesatuan negeriku kelas 4 SD dinyatakan praktis berdasarkan angket respon siswa sebesar 91% dengan kriteria sangat baik dan angket respon guru sebesar 85% dengan kriteria sangat baik.
  4. E-modul berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada materi indah nya persatuan dan kesatuan negeriku kelas 4 SD dinyatakan efektif dengan dilakukan tes evaluasi pada 10 siswa kelas IV SDK Marga Bhakti mendapat skor 90 dengan kriteria efektif.

## Daftar Rujukan

- 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 Assesment and Evaluation Courses by Adopting superitem Concept Based On Kvisoft Flipbook Maker in era of lindustry*. 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*.
- Hutama, F. . (2017). *Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using*. Untuk Siswa Sekolah Dasar. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia). <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v5i2.8359>
- Prastowo. (2014). *pengembangan bahan ajar tematik tinjauan teoretis dan praktik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Prastowo, 2014b. (2018). *Bahan ajar yang dirancang kemudian dicetak untuk dipelajari secara mandiri disebut modul. Modul ialah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, sesuai usia dan tingkat pengetahuan mereka agar mereka dapat bela*. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 6(2), 93. <https://doi.org/10.25273/jems.v6i2.5373>
- Sesmiarni, Z. (2014). *Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2).
- Wibowo. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. *Pustaka Pelajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

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>