Pengembangan *E*-Modul Berbasis *Flipbook* Mata Kuliah Konsep Dasar IPS SD

Nurainun[1], Nur Sakinah Aries[2] , Fidyawati Monoarfa[3], Andi Marshanawiah [4], Taufiq Eka Riandhana [5]

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo [1,2,3,4]
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako [5]

E-mail: nurainun@ung.ac.id,
nursakinaharies@ung.ac.id,
fidyawatimonoarfa@ung.ac.id
andimarshanawiah@ung.ac.id
taufiqekariandhana168@gmail.com

ABSTRAK

Minimnya ketersediaan bahan ajar pada mata kuliah Konsep Dasar IPS SD sehingga mahasiswa kesulitan memperoleh referensi penunjang dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan bahan ajar berupa *e*-modul berbasis *flipbook* yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitin ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan prosedur pengembangan model 4D yaitu *define*, *design*, *develop* dan *dessiminate*. Untuk mengetahui uji kelayakan menggunakan lembar validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Uji praktikalitas dan uji efektivitas menggunakan angket respon mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e*-modul berbasis *flipbook* valid dan layak untuk digunakan, dengan presentase nilai rata-rata validasi ahli materi 91%, validasi ahli media 93% dan ahli bahasa 90% dengan kategori sangat layak. Hasil rata-rata uji praktikalitas dan uji efektivitas yaitu 90 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *e*-modul berbasis *flipbook* mata kuliah Konsep Dasar IPS SD valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: *E*-Modul, *Flipbook*

ABSTRACT

The lack of availability of teaching materials in the Basic Concepts of Social Sciences Elementary School course makes it difficult for students to obtain supporting references in learning. The purpose of this research is to produce teaching materials in the form of flipbook-based e-modules that are valid, practical and effective. This type of research is R&D (*Research and Development*) research with 4D model development procedures, namely *define*, *design*, *develop* and *dessiminate*. To find out the feasibility test, use validation sheets by material experts, media experts and linguists. Practicality test and effectiveness test using student response questionnaires. The results of the study show that *the flipbook-based e-module* is valid and feasible to use, with the average percentage of material expert validation 91%, media expert validation 93% and linguist 90% with the category very feasible. The average result of the practicality test and effectiveness test was 90%. So it can be concluded that *the* e-module based *on the flipbook of the* Basic Concepts of Social Sciences Elementary School course is valid, practical and effective to use.

Keywords: E-Module, *Flipbook*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia pada abad 21 ini. Perkembangan tersebut juga memberikan dampak dalam dunia pendidikan, yang mengharuskan kita dapat beradaptasi terhadap perubahan dan perkembangan teknologi tersebut. Dengan memahami peran teknologi saat ini, kita dapat mewujudkan pendidikan yang lebih baik.

Seiring perkembangan teknologi, internet menjadi kebutuhan yang dapat menyediakan akses kemudahan dalam proses pembelajaran. Disisi lain pendidik harus menciptakan ide-ide baru dalam pembelajaran, karena dengan berinovasi membuat pembelajaran semakin maju, menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Hapsari dan Mamah, 2021) bahwa pembelajaran inovatif mengandung arti pembelajaran yang dikemas oleh pendidik yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru, agar mampu memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar. Pendapat lain (Awwaliyah dkk, 2021) mengemukakan bahwa semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi terutama dibidang pendidikan, maka perlu dilakukan adanya peningkatan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi yang berdampak positif bagi dunia pendidikan harus dimanfaatkan dengan optimal oleh pendidik dengan tujuan peningkatan kualitas dalam pembelajaran.

Peningkatan kualitas dalam pembelajaran juga ditunjang oleh tersedianya bahan ajar dan referensi, untuk membantu tercapainya tujuan yang diharapkan. Menurut (Lastri, 2023) dalam proses pembelajaran pendidik perlu merancang pembelajaran sebaik mungkin, mulai dari media, bahan ajar dan sebagainya. Materi yang mudah dimengerti dan dikemas secara menarik akan dapat meningkatkan minat seseorang dalam mempelajarinya. Pendapat lain mengemukakan bahwa bahan ajar harus dirancang dan ditulis sesuai dengan kaidah intruksional karena akan digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran (Magdalena dkk, 2020). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan bagian dari penunjang dalam terlaksananya pembelajaran sehingga bahan ajar tersebut harus disusun secara sistematis dan menarik.

Hasil observasi yang telah dilakukan di jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo pada mata kuliah Konsep Dasar IPS SD bahwa, bahan ajar yang digunakan hanya berupa modul cetak yang tersedia diperpustakaan jurusan yang jumlahnya terbatas. Hal ini menyebabkan mahasiswa kesulitan dalam memperoleh referensi yang dapat menunjang pembelajaran. Meskipun dengan adanya internet yang dapat membantu dalam memperoleh referensi terkait mata kuliah Konsep Dasar IPS SD tersebut, namun mahasiswa mengharapkan adanya bahan ajar atau modul yang mudah dan dapat digunakan sesuai dengan materi yang termuat dalam RPS (Rencana Pembelajaran Semester). Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan melakukan inovasi pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam belajar secara mandiri yaitu dengan mengembangkan bahan ajar berupa modul. Dengan adanya kemajuan teknologi modul dapat disajikan dalam bentuk digital (*e*-modul).

Modul elektronik adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan kedalam format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif (Sugianto, 2013). Modul elektronik atau *e*-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan *hard disk*, disket, CD atau *flash disk* dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik (Susilawati dkk, 2020). Aplikasi yang digunakan dalam penyusunan *e*-modul ini adalah *flipbook*. Keunggulan dari aplikasi ini yaitu (1) dapat memberi efek *flip*, yaitu dapat dibolak-balik sehingga seperti membaca buku

sesungguhnya, (2) aplikasi ini mudah digunakan, (3) tidak hanya berupa tulisan saja tetapi dapat juga disertai gambar, suara maupun video, (4) produk yang dihasilkan dapat dipublikasikan pada website berbentuk SWF atau Flash, dan HTML (Asmi, dkk, 2018).

E-modul merupakan bahan ajar pengganti modul cetakan (*hard copy*) tanpa mengurangi fungsinya sebagai sumber informasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ameriza dan Nizwardi, 2021), bahwa pengembangan *e*-modul dengan *flipbook* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital, dinyataka *e*-modul layak untuk digunakan. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Ernawati dkk, 2022), bahwa *e*-modul berbasis *flipbook* dalam model *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Mata kuliah konsep dasar IPS SD merupakan salah satu mata kuliah yang diprogramkan disemester III pada jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan dasar untuk memahami lebih mendalam tentang konsep ilmu pengetahuan sosial. Dengan demikian untuk menunjang proses pembelajaran mata kuliah tersebut dibutuhkan bahan pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga mahasiswa dapat memahami konsep yang disajikan. Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul pengembangan *e*-modul berbasis *flipbook* mata kuliah Konsep Dasar IPS SD.

METODE

Jenis penelitian dalam pengembangan *e*-modul berbasis *flipbook* ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu bahan ajar berupa *e*-modul berbasis *flipbook*. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan pada tahun 1974. Model 4D tahapannya tersusun secara sederhana, terprogram, mudah dipahami dan implementasinya lebih sistematis. Menurut Thiagarajan tahapan dalam model 4D ini yaitu *define*, *design*, *develop* dan *dessiminate* (Sugiyono, 2013).

Tahap *Devine* (pendefinisian) merupakan tahapan untuk menentukan dan mendefinisikan berbagai kebutuhan serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan *e*-modul yang akan dikembangkan. Ada beberapa langkah yang dilakukan yaitu analisis awal, hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dalam pengembangan *e*-modul berbasis *flipbook* ini. Setelah itu akan ditemukan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan dalam menentukan langkah dalam pengembangan *e*-modul berbasis *flipbook* ini. Analisis konsep, hal ini bertujuan untuk menentukan isi materi yang akan dikembangkan dalam *e*-modul berbasis *flipbook* secara sistematis sesuai dengan materi pembelajaran.

Tahap *Design* (perancangan), pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah merancang *e*-modul berbasis *flipbook* yang telah disesuaikan dengan acuan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) mata kuliah Konsep Dasar IPS SD. Hal yang dilakukan yaitu menulis, mengkaji dan mengedit *e*-modul berbasis *flipbook* yang dirancang dengan memperhatikan susunan kata, bahasa, format penyusunan, evaluasi dan juga komponen lain seperi gambar dan vidio.

Tahap *Develop* (pengembangan), tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan *e*-modul berbasis *flipbook* yang telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli sehingga *e*-modul berbasis *flipbook* dapat dikategorikan valid dan layak diuji coba. Dalam tahap pengembangan ini juga dilakukan uji validasi produk yang bertujuan agar produk yang dihasilkan layak diterapkan. Dan yang menjadi validator ditentukan sesuai keahlian dan bidangnya. Uji praktikalitas dan efektivitas bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan *e*-modul berbasis *flipbook*,

efisiensi waktu dan juga daya tarik dan minat mahasiswa dalam penggunaan *e*-modul berbasis *flipbook*.

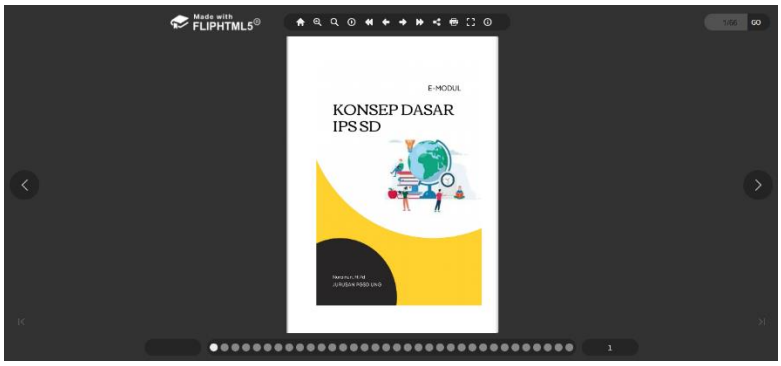
Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket. Dalam pelaksanaan observasi bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajarn mata kuliah Konsep Dasar IPS SD yang terkait dengan pengembangan *e*-modul berbasisi *flipbook*. Angket yang berisi tentang penilaian kelayakan media, materi, bahasa dan mahasiswa sebagai pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh bahwa *e*-modul berbasis *flipbook* mata kuliah Konsep Dasar IPS SD ini dikategorikan valid, praktis dan efektif. Hasil analisis validasi *e*-modul berbasis *flipbook* diperoleh nilai rata-rata, analisis ahli materi 91% dengan kategori sangat layak, analisis ahli media diperoleh nilai rata-rata 93% dengan kategori sangat layak, dan analisis ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata 90% dengan kategori sangat layak. Kesimpulan dari ketiga validator tersebut menyatakan bahwa *e*-modul berbasis *flipbook* layak untuk digunakan. Rata-rata nilai uji praktis dan efektif yang bersumber dari respon mahasiswa diperoleh hasil 90% dengan kategori bahwa *e*-modul berbasis *flipbook* mata kuliah Konsep Dasar IPS SD ini dinyatakan sangat paraktis dan efektif untuk digunakan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Novitasari dan Tiara, 2022) tentang pengembangan *e*-modul SETS berbasis *flipbook maker*, hasil validasi 94% dengan kategori sangat layak. Penelitian yang dilakukan oleh (Widiana dan Brillian, 2021) tentang pengembangan *e*-modul berbasis *flipbook* maker pada mata pelajaran teknologi perkantoran diperoleh rata-rata hasil validasi ahli materi 85%, ahli media 92% dan ahli bahasa 88%, dengan kategori sangat layak. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Riskynianyo, dkk, 2024) rentang pengembangan *e*-modul berbasis *flipbook* materi manusia dan lingkungan, diperoleh rata-rata hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yaitu 99,33 % yang artinya *e*-modul berbasis *flipbook* sangat layak umtuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikut adalah gambar hasil produk *e*-modul berbasis *flipbook* mata kuliah Konsep Dasar IPS SD:



Gambar 1. Hasil Produk Tampilan Cover



Gambar 2. Hasil Produk Tampilan Isi

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa *e*-modul berbasis *flipbook* mata kuliah Konsep Dasar IPS SD dinyatakan valid, praktis dan efektif.

SIMPULAN

E-modul berbasis *flipbook* mata kuliah Konsep Dasar IPS SD dinyatakan valid, praktis dan efektif. Berdasarkan hasil analisis ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan kategori sangat layak. Dan hasil respon mahasiswa mendapatkan kategori paraktis dan efektif. Sehingga *e*-modul berbasis *flipbook* dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar mata kuliah Konsep Dasar IPS SD.

DAFTAR PUSTAKA

Ameriza, I., & Nizwardi, J. (2021). Pengembangan *E*-Modul dengan *Flipbook* pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Jurnal Edutech Undiksha, 9 (2), 181-186.

Asmi, A. R., & Surbakti, A. (2018). Pengembangan *E*-Modul Berbasis *Flipbook Maker*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 27 (2), 1-10.

Awwaliyah, H. S., dkk. (2021). Pengembangan *E*-Modul Berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Tema Cahaya. *Indonesian Journal of Natural Science Education* (IJNSE), 04 (02), 516-523.

Ernawati, E., dkk. (2022). Pengembangan *E*-Modul Berbasis *Flipbook* dalam Model *Discovey Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi pada Materi Pokok Laju Reaksi). *Chemistry Education Riview,* Pendidikan Kimia PPs UNM, 2 (6), 58-71.

Hapsari, I. I., & Mamah, F. (2021). Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru di SDN 2 Setu Kulon. Prosiding dan Web Seminar (Webinar), "Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0".

Lastri, Y., (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran. Jurnal Citra Pendidikan, 3 (3), 1139-1146.

Magdalena, I., dkk. (2020). Analisis Bahan Ajar. Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 2 (2). 3111-326.

Novitasari, A., & Tiara, A. D. (2022). Pengembangan E-Modul SETS Berbasis *Flipbook Maker* Alternatif Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bioshell*, 11 (1), 11-18.

Riskynianyo, H. S., & Lina, N., Tustiyana, W. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* Materi Manusia dan Lingkungan. *Jurnal of Education,* 6 (03), 16091-16099.

Sugianto, D., dkk. (2013). Modul Virtual: Multimedia *Flipbook* Dasar Teknologi Digital. Jurnal INVOTEC, 9 (2): 110-116.

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan *R & D*. Bandung: Alfabeta.

Susilawati, S., Pramusinta., & Saptaningrum, E. (20220). Penguasaan Konsep Siswa Melalui Sumber Belajar E-Modul Gerak Lurus dengan Software Flipbook Maker. UPEJ Unnes Physics Education Journal, 9 (1), 36-43.

Widiana, F. H., & Brillian, R. (2021) Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3 (6), 3728-3739.