

Pengembangan *E-Module* Berbasis *Flip PDF Professional* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Kelas III SD Negeri 018445 Hessa Perlompong

¹Juria Hardini, ²Sorta Simanjuntak, ³Eva Betty Simanjuntak, ⁴Faisal,
⁵Waliyul Maulana Siregar

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Email : juriahardini2000@gmail.com, simanjuntaksorta59@gmail.com,
evabettysimanjuntak@gmail.com, faisalpendas@gmail.com,
waliyulmaulana@gmail.com

Corresponding Author : juriahardini2000@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to determine the validity, practicality and effectiveness of professional flip pdf based e-modules. This research method is the ADDIE development model. The data collection used was interviews, questionnaires and test instruments. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative. Validation was carried out by material experts, media experts and practitioner experts by class III educators. The results of the analysis show that the product developed in the form of an e-module falls into the very feasible category. Based on validation: 1) Learning material experts get an average percentage of 85%; 2) Learning Media Expert with an average percentage of 81%; 3) Expert Practitioner with an average percentage of 92%. And continued with the distribution of Pre-Test and Post-Test questions to Class III with a total of 20 students, an average Pre-Test score of 56.5 was obtained, increasing from the average Post-Test result of 85.75. From the data obtained, it can be concluded that the professional flip pdf based e-module developed is effective in improving learning outcomes.

Keyword : E-Module, Flip Pdf Professional, Learning Outcomes.

1. **Pendahuluan**

Pendidikan berperan sebagai salah satu unsur penting dalam pembangunan dan pengembangan bangsa Indonesia. Oleh sebab itu, perlu adanya peran pemerintah dalam mengembangkan dan merancang kurikulum agar kualitas pendidikan semakin meningkat. Perkembangan dan rancangan kurikulum sekarang juga tentunya tidak terlepas dari perkembangan teknologi masa sekarang ini. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi, dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Kurikulum 2013 menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai alat bantu sebagai alat atau media pembelajaran, salah satu tuntutan ideal Kurikulum 2013 adalah pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Insani (2019, h. 44) Kurikulum adalah alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan sebagai rujukan didalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum sangat erat kaitannya dengan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran yang bermutu.

Hal ini diperkuat dengan Undang-Undang Nomor 14/2015 tentang guru dan dosen yang menyatakan bahwa setiap guru dan dosen harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik. Maka dari itu, yang dibutuhkan di sini adalah peran guru untuk mewujudkan hal tersebut. Sehingga untuk mengetahui tercapai atau tidaknya suatu tujuan pendidikan dapat dilihat dari kegiatan pengajaran yang dilakukan, apakah telah berlangsung dengan baik atau sebaiknya. Selain itu media pembelajaran juga merupakan salah satu sarana yang harus difasilitasi di sekolah. Agar pembelajaran lebih maju dari era sebelumnya perlu adanya pengembangan proses pembelajaran yang lebih baik.

Menurut Izzaty (2012, h. 9) melalui media pembelajaran, guru dapat mengatasi permasalahan yang berhubungan dengan ruang, tempat dan waktu. Proses pembelajaran dibutuhkan sarana dan prasarana teknologi agar dalam pembelajaran bisa berjalan lancar, terkendali, efektif dan efisien.

Proses pembelajaran yang efektif bagi siswa dapat dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada dan menciptakan sebuah bahan ajar berupa *e-module* berbasis *flip pdf professional* yang merupakan aplikasi yang desainnya berupa buku elektronik yang mempunyai fitur animasi, gambar, audio dan video. *E-module* ini dapat digunakan sebagai alat pendukung bagi peserta didik yang dapat digunakan untuk menyajikan isi materi pembelajaran.

Hasil pra penelitian menunjukkan bahwa biasanya guru hanya menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran, diketahui bahwa belum adanya guru yang menggunakan bahan ajar berbentuk elektronik. Pelaksanaannya masih menggunakan buku yang disediakan oleh pemerintah yaitu buku guru dan buku siswa sesuai dengan Kurikulum 2013 yaitu buku tematik. Sehingga perlu dikembangkan bahan ajar berupa *e-module* yang berinovasi tidak hanya berisi tulisan dan gambar namun juga bisa disisipkan video, animasi, dan *hyperlink*. Berdasarkan proses pembelajaran siswa sering mengeluh, buku paket hanya berisi bacaan dan latihan yang sulit serta kurang menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan dan pembelajaran menjadi lebih berpusat kepada guru. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri terhadap materi pelajaran yang terdapat dalam buku paket. Guru menilai bahwa muatan pembelajaran dalam buku paket terlalu banyak dan cukup berat untuk diselesaikan dalam kurun waktu yang telah ditentukan.

2. Landasan Teori

Menurut (Wijayanto, 2015, h. 626) menyatakan bahwa modul elektronik atau *e-module* merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dan bisa dibaca dengan menggunakan komputer atau gadget lainnya. Mengacu pada pengertian modul dan media pembelajaran berbasis komputer maka elektronik modul (*e-module*) dapat diartikan sebagai sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik berbantuan komputer.

Menurut Diani & Hartati (2018, h. 235) mengatakan bahwa *Flip Pdf Professional* merupakan media format elektronik yang dapat menampilkan simulasi interaktif dengan mengkombinasikan animasi, teks, video, audio serta navigasi yang membuat

peserta didik lebih interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

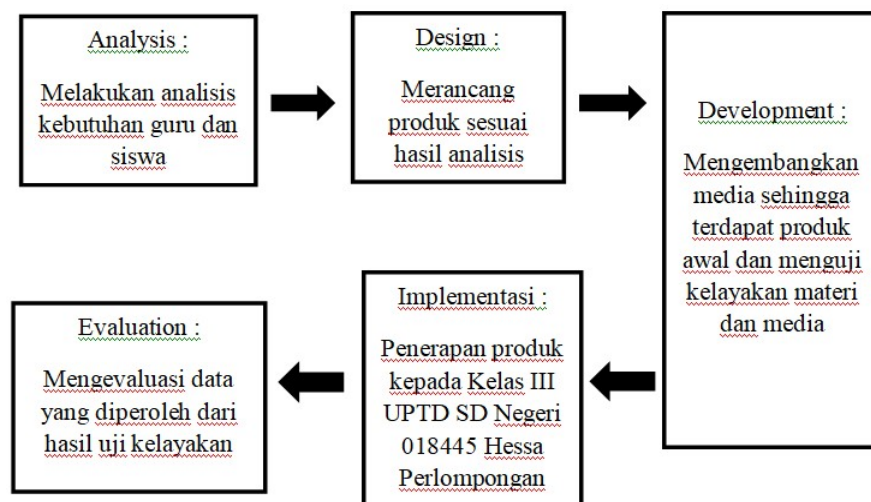
Hasil belajar merupakan hasil dan perubahan kemampuan sebagai akibat dari proses belajar seseorang (Dompas, 2019, h. 1). Sehingga, dapat dikatakan bahwa hasil belajar yaitu hasil yang telah dicapai peserta didik setelah melakukan pembelajaran yang sekaligus memberikan perubahan terhadap diri peserta.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Effendi, 2009, h.129). Trianto (2010, h.78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Anggraeni (2021, h. 85) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan meliputi Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian dilakukan di UPTD SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan, yang berada di Desa Hessa Perlompongan Kecamatan Air Batu Kabupaten Asahan, waktu penelitian pengembangan (*Development Research*) ini akan dilakukan pada semester genap T.A 2022/2023.



Gambar 1. Langkah Langkah Pengembangan Model ADDIE

4. Hasil dan Pembahasan

1. Tahap Analisis

Analisis kebutuhan guru, hasil analisis kebutuhan guru dilakukan melalui wawancara kepada guru kelas III UPTD SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan dengan Ibu Fitriani, S.Pd. Tujuan dilakukannya wawancara ini untuk mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, pada pembelajaran tematik dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Adapun beberapa kendala yang dialami guru adalah guru belum bisa mengoptimalkan dalam pemanfaatan teknologi. Dimana diikuti dengan keterbatasan guru dalam bidang IT untuk membuat e-module sebagai media pembelajaran sendiri.

Analisis materi dan kurikulum, Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan oleh UPTD SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan, sekolah tersebut menggunakan Kurikulum 2013. Analisis materi bertujuan untuk mengetahui materi yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam kurikulum yang digunakan dalam mengembangkan e-module pembelajaran berbasis flip pdf professional yang digunakan sebagai sumber pembelajaran bagi siswa dalam membantu memahami isi materi. Analisis materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada Tema 5 Cuaca Subtema 1 “Keadaan Cuaca” pembelajaran 2 pada muatan materi PPKn dan Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan kurikulum dan materi maka peneliti mengembangkan e-module berbasis flip pdf professional.

Analisis peserta didik, Berdasarkan hasil wawancara langsung pada guru kelas III UPTD SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan terhadap pembelajaran tematik diketahui bahwa terdapat beberapa karakteristik siswa dalam pelaksanaan pembelajaran tematik adalah siswa kelas III UPTD SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan mudah bosan, jenuh dan mengantuk.

Analisis perangkat pembelajaran, Pada analisis ini difokuskan terhadap media pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini peneliti menganalisis perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu Silabus, RPP, Buku Absen, Buku Penilaian, buku pegangan guru dan buku tematik.

2. Tahap Desain

Tahap desain (design) ialah tahap dimana peneliti mulai mengumpulkan bahan-bahan atau konsep materi yang sesuai dengan hasil temuan observasi. Konsep materi yang ditemukan peneliti yaitu tema “Cuaca” Subtema “Keadaan Cuaca” pada siswa kelas III UPTD SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan. Setelah bahan terkumpul, peneliti merancang bahan atau konsep materi tersebut menggunakan link flip pdf professional yang akan dikembangkan menjadi e-module pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan

Setelah rancangan selesai, selanjutnya dilakukan langkah produksi dan validasi. E-module yang sudah selesai diproduksi menggunakan flip pdf professional kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket (kuesioner). Hasil validasi kemudian menjadi dasar merevisi produk terhadap aspek-aspek yang masih dinilai kurang. Dimana ada 3 hasil validasi, diantaranya presentase kelayakan ahli materi mendapat nilai 85% dengan kategori “sangat layak”. Presentase kelayakan ahli media mendapat nilai 81% dengan kategori

“sangat layak”.Selanjutnya presentasi kelayakan tes mendapat nilai 82% dengan kategori “sangat layak.

4. Tahap implementasi

Tahap ini dilakukan jika sudah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, maka sudah siap untuk diuji cobakan dilapangan.Pada tahap ini peneliti akan memberikan angket kepada pendidik untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Angket respon guru terhadap e-module pembelajaran berbasis flip pdf professional yaitu berupa : muatan materi, penyajian materi, bahasa dan pemanfaatan materi. Adapun hasil dari respondenpendidik mendapat nilai 92,2% dengan kategori “sangat praktis”.

5. Tahap Evaluasi

Setelah melakukan tahap implementasi, selanjutnya peneliti akan mengevaluasi siswa untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap pembelajaran Tematik Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca pada pembelajaran 2 setelah menerapkan e-module pembelajaran dengan menggunakan flip pdf professional. Pada tahap ini peneliti akan melakukan pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar siswa. Dari 20 siswa yang mengerjakan pre-test mendapatkan nilai rata-rata 56,5 dan dapat dilihat terdapat peningkatan pada rata-rata nilai siswa di kelas III dari post-test yang mendapat nilai rata-rata 85,75.

Berdasarkan hasil N-Gain pada uji coba pada produk diperoleh nilai N-Gain Score 0,68 dengan presentasi 68,13 dengan kriteria “efektif” yang berarti penggunaan e-module pembelajaran berbasis flip pdf professional dapat meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui beberapa tahapan, pembuatan *e-module*, validasi media sampai tahap pre-test dan post-test dapat disimpulkan bahwa *e-module* berbasis *flip pdf professional* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III UPTD SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan. Implementasi dari kedua pedagogi tersebut tidak terlepas dari kemajuan teknologi, yang diharapkan dapat meningkatkan kapasitas IT yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran, guna untuk mengetahui pengertian IT dan inovasi dalam proses pembelajaran dengan pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi.

6. Daftar Pustaka

- Andini, M. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 39 Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan).
- Anggraeni, Yuli., dkk. (2021). Wondershare Filmora Pada Pelajaran Matematika Materi Nilai Mutlak Kelas XdI Sekolah Menengah Kejuruan Pada MasaCovid-19.*Jurnal Teknologi*, 4, 80-90
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul: Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: GavaMedia
- Diani, R., & Hartati, N. S. (2018). Flipbook berbasis literasi Islam: Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional. *Jurnal Inovasi*

- Pendidikan IPA*, 4(2), 234-244.
- Dompas, S. C., Alghadari, F., & Rosuwulan, R. A. (2019, December). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa antara Pembelajaran Peer Tutoring dan Number Heads Together. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Effendi, Mohammad. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran: Pengantar Ke Arah Pemahaman KBK, KTSP dan SBI*. Malang : FIP Universitas Negeri Malang
- Insani, F. D. (2019). Sejarah perkembangan kurikulum di Indonesia sejak awal kemerdekaan hingga saat ini. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 8(1), 43-64.
- Kemendikbud. (2013). *Bahan Sosialisasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Kurikulum Kemendikbud.
- Tanjung, Nella A. (2021). *PENGEMBANGAN E-MODULE BERBASIS PROJECT BASED LEARNING PADA TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA KELAS V SDN 101771 TEMBUNG* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Tarigan, D., dkk (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Realistic Mathematics Education (RME) Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SDS Salsa Cinta Rakyat. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 8(4), 242-259.
- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.