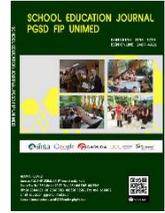




# SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 14 No. 2 Juni 2024

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA

Imelda Iin Rahae<sup>1</sup>, Elsinora Mahananingtyas<sup>2</sup>, Nathalia. Y Johannes<sup>3</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura,  
Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Surel: [imeldarahae005@gmail.com](mailto:imeldarahae005@gmail.com)

### ABSTRACT

This research aims to reduce boredom and improve critical thinking skills in the learning process. To reduce student boredom studying with printed modules. This type of research is development research using the ADDIE model to develop products. Data collection methods use questionnaire methods, learning outcomes tests, observations. Data analysis was carried out using qualitative analysis techniques and quantitative analysis techniques. The subjects of this research involved 12 fourth grade elementary school students. Media Validation based on 3 experts consisting of 2 lecturers and 1 social studies subject teacher with assessment results on 3 aspects, namely the material suitability aspect 4.16 categorized as valid, the material presentation aspect 4.33 categorized as very valid, the media design aspect 4.33 categorized very valid and limited field trials which concluded suggestions and improvements to learning media from students, and general field trials obtained a score of 4.32 which was categorized as very valid. Based on data analysis from the validation results obtained, it can be concluded that the Flipbook e-module learning media is suitable for use as a learning media for social studies learning content in grade IV elementary schools. The implication of this research is that the use of flipbook e-module learning media certainly has a positive impact on students and helps teachers in utilizing technology in designing IT-based learning media.

**Keywords:** Learning Media, E-Module, Flipbook, Social Studies

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi rasa bosan serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan produk. Metode Pengumpulan data menggunakan metode angket, tes hasil belajar, observasi. Analisis data yang dilakukan dengan teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Subjek penelitian ini melibatkan 12 orang siswa kelas IV sekolah dasar. Validasi Media berdasarkan 3 orang ahli yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru mata pelajaran IPS dengan hasil penilaian terhadap 3 aspek yaitu aspek kesesuaian materi 4,16 dikategorikan valid, aspek penyajian materi 4,33 dikategorikan sangat valid, aspek rancangan media 4,33 dikategorikan sangat valid dan uji coba lapangan terbatas yang menyimpulkan saran dan perbaikan pada media pembelajaran dari peserta didik, dan uji coba lapangan umum diperoleh skor 4,32 dikategorikan sangat valid. Berdasarkan analisis data dari hasil validasi yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-modul flipbook layak digunakan sebagai media pembelajaran pada muatan pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Implikasi penelitian ini yaitu pemanfaatan media pembelajaran e-modul flipbook yang tentu berdampak positif bagi siswa dan membantu guru dalam memanfaatkan teknologi dalam mendesain media pembelajaran yang berbasis IT.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, E-Modul, Flipbook, IPS

Copyright (c) 2024 Imelda Iin Rahae<sup>1</sup>, Elsinora Mahananingtyas<sup>2</sup>, Nathalia. Y Johannes<sup>3</sup>

✉ Corresponding author :

Email : [imeldarahae005@gmail.com](mailto:imeldarahae005@gmail.com)

HP : 081248681530

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 06 June 2024, Accepted 10 June 2024, Published 12 June 2024

DOI: <https://doi.org/10.24114/sejjpgsd.v14i2.58832>

## PENDAHULUAN

Pendidikan era Revolusi Industri 4.0 diarahkan untuk pengembangan kompetensi abad 21, yang terdiri dari tiga komponen berpikir, bertindak dan hidup di dunia. Komponen bertindak meliputi komunikasi, kolaborasi dan literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. Menurut Criollo-C et al., (2021) menjelaskan bahwa revolusi digital mengubah pendidikan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. selanjutnya Yusuf, (2023) mengatakan bahwa konteks dan tantangan pendidikan di Abad-21 mencerminkan lingkungan yang kompleks dan dinamis di mana sistem pendidikan beroperasi saat ini. Maka di abad ke-21 kemampuan peserta didik harus dikembangkan melalui beberapa keterampilan yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreatif dan inovatif, mampu berkolaborasi serta komunikatif, begitu pula tuntutan untuk para tenaga pendidik dimana guru memiliki peranan penting dalam mewujudkan proses pendidikan abad 21. Hal ini senada dengan González-pérez & Ramírez-montoya, (2022) bahwa praktik pendidikan di Abad-21 haruslah berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, penalaran kompleks pemikiran ilmiah, kritis, inovatif dan sistematis serta mempromosikan kebiasaan untuk kesehatan mental dan hubungan interpersonal untuk memenuhi kebutuhan masyarakat secara efektif. Selanjutnya dalam menghadapi tantangan pendidikan di Abad 21 Sulaiman & Ismail, (2020) berpendapat bahwa “kompetensi guru memiliki pengaruh yang sangat besar dalam memastikan bahwa praktik keterampilan abad ke-21 dapat diimplementasikan dengan baik dalam organisasi pendidikan. Sebagai guru,

mereka dapat mengasah bakat dan memoles potensi mereka untuk mewujudkan kompetensi pribadi yang unggul, sehingga dengan demikian keterampilan baru abad ke-21 yang selama ini sering diperoleh oleh para pendidik dapat direalisasikan melalui pendekatan yang lebih inklusif dan nyata oleh para guru yang berkompeten dan bermotivasi tinggi. Untuk meningkatkan hasil belajar serta kemampuan berpikir kritis peserta didik, maka guru harus melakukan inovasi dalam proses pembelajaran yang berbasis elektronik, berbasis video, dan harus dituntut untuk menguasai teknologi platform digital, teknologi kecerdasan buatan, analisis pembelajaran dan pengembangan perangkat lunak (Wu et al., 2021). Selain itu dampak dari pembelajaran berbasis elektronik juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak-anak, hal ini dikarenakan pembelajaran yang dibuat menjadi mudah dan menyenangkan, inilah yang dapat memikat dan merangsang kemampuan berpikir anak-anak atau peserta didik (Igwe, 2022).

Untuk menciptakan suasana belajar aktif, kreatif dan inovatif serta dapat mendorong perkembangan kognitif peserta didik sehingga berdampak pada berpikir kritis siswa dalam merespon berbagai persoalan di masyarakat, maka salah satu perangkat lunak yang diharapkan dapat memberikan daya tarik bagi siswa adalah *flipbook*. Menurut Ramadhina & Pranata, (2022) mengatakan bahwa *flipbook* adalah salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pembuatan modul elektronik. Sementara itu Hayati, 2015 (dalam Sa'diyah, 2021) mengatakan bahwa *flipbook* bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi, meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan keterampilan berpikir

serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Naskat Maria Mediatrix II terlihat bahwa dalam proses pembelajaran guru dan peserta didik kurang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran baik untuk penerapan materi maupun pembuatan bahan ajar yang berbasis elektronik. Sedangkan dengan adanya perkembangan teknologi dan perubahan kurikulum yang digunakan, para tenaga pendidik diminta untuk bisa mengakses teknologi yang ada dan mendesain media pembelajaran yang berbasis teknologi tuntutan ini tidak bisa dihindari oleh para tenaga pendidik, karena selain dibutuhkan keterampilan mengajar yang baik diperlukan juga bahan ajar yang membuat peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan dan menarik minat peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat bahan ajar dalam bentuk E-modul *flipbook* pada materi keragaman budaya. Hal ini diharapkan dapat mengurangi rasa bosan serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran.

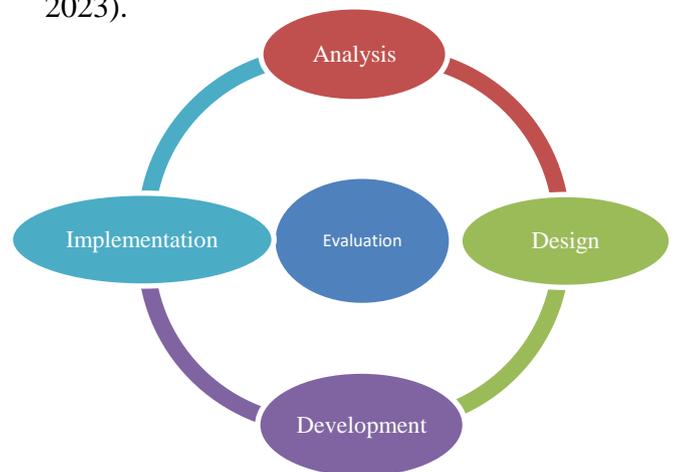
## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R &D). Menurut Danuri & Maisaroh, (2019) bahwa penelitian R & D merupakan suatu pengkajian sistematis terhadap pendesain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validasi, praktikalitas dan efektivitas.

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran e-modul *flipbook* yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV dengan sub

bahasan keragaman budaya. Produk ini juga akan berdampak baik bagi guru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi dengan mendesain bahan ajar berbasis elektronik dan dapat menarik minat belajar peserta didik. Subjek penelitian ini adalah 12 siswa SD Naskat Maria Mediatrix II. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas: angket validasi ahli, angket respon siswa dan hasil tes belajar.

Sementara itu model penelitian pengembangan yang diterapkan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). ADDIE sebagai proses intruksional bersifat deskriptif yang menunjukkan hubungan dan menggambarkan apa yang terjadi selama proses berlangsung, bersifat interaktif menjelaskan hubungan jika-maka; artinya bahwa model ini dapat dipandang sebagai suatu proses (Mesra et al., 2023).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Kemudian data yang telah diperoleh dalam penelitian, selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis secara kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan dan mendeskripsikan informasi yang diperoleh dari wawancara, juga kritikan (masukan) dan

saran dari ahli media terkait dengan media pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan analisis secara kuantitatif digunakan untuk menilai data yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media, tanggapan guru melalui kuesioner dan uji coba pada peserta didik sebagai objek penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan (Inderawati, 2022; Ratno et al., 2022). Selanjutnya data yang diperoleh dengan angket menggunakan skala likert dan selanjutnya dianalisis untuk mengetahui presentase validasi media, kemudian hasil presentase tersebut di analisis kembali untuk dapat mengambil keputusan dan pemberian makna terhadap produk yang dikembangkan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah E-Modul yang diberi judul “Pengembangan E-Modul Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Naskat Maria Mediatrix II Pada Materi Keragaman Budaya” Materi keragaman budaya yang disampaikan terdiri dari pengertian dan penyebab keragaman budaya. Produk yang sudah didesain melalui canva diunggah ke dalam website Heyzine untuk dijadikan E-Modul yang dapat diakses melalui jaringan data atau internet. Hasil pengembangan media diperoleh dari tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.

Hasil pada tahapan analisis menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS dikarenakan pembelajaran yang cenderung berisi ceramah, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Peneliti juga menemukan fasilitas belajar seperti proyektor, Wifi area. namun

ketersediaan fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal. Sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam menunjang proses pembelajaran IPS.

Hasil penelitian yang kedua berkaitan dengan tahapan design merupakan tahap lanjutan dari tahap analysis. Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran E-Modul flipbook dengan canva, dan website Heyzine.google.

Hasil penelitian yang ketiga berkaitan dengan tahapan Pengembangan produk merupakan tahap produksi media pembelajaran E-Modul flipbook. Adapun tampilan awal, isi dan penutup desain media pembelajaran e-modul flipbook pada gambar berikut:



Gambar 2. Tampilan Awal, Isi dan Penutup

Setelah di desain media pembelajaran e-modul flipbook selanjutnya diperiksa dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi terdiri dari Dosen dan Guru IPS, setelah dilakukan pemeriksaan terdapat revisi dari validator 2 terkait desain media pembelajaran e-modul. Berikut ini adalah hasil revisi dari validator 2:

**Tabel 1. Komentar dan Saran Validator**

No	Masukan
V2	Media pembelajaran e-modul flippbook layak digunakan dengan revisi, dikarenakan adanya perbaikan pada desain media pembelajaran e-modul pada bagian Quiz dan halaman yang awal diakses mulai dari halaman belakang ke depan dan menyimpulkan bahwa peneliti perlu melakukan perbaikan namun mediana bisa digunakan dengan adanya revisi atau perbaikan

Sesudah dilakukan perbaikan revisi mengenai media pembelajaran e-modul tahap selanjutnya dilakukan validasi oleh para validator. Berikut hasil validitas media pembelajaran e-modul flippbook dari ahli validasi media dan materi:

**Tabel 2. Ringkasan Hasil Validasi Ahli dan Materi**

No	Aspek yang dinilai	Rerata	Kriteria
1	Kesesuaian Materi	4,16	Valid (V)
2	Penyajian Materi	4,33	Sangat Valid (SV)
3	Rancangan Media	4,33	Sangat Valid (SV)
Rerata		4,30	Sangat Valid (SV)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi pada 3 aspek penilaian yakni, aspek kesesuaian materi mendapatkan rerata 4,16 dalam kategori valid, aspek penyajian materi mendapatkan rerata 4,33 dalam kategori sangat valid, dan aspek rancangan media memperoleh rerata 4,33 dalam kategori sangat valid. Dari hasil validasi ahli media dan materi pada media pembelajaran e-modul flippbook dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPS pada sub bahasan keragaman budaya.

Hasil Penelitian yang keempat

tahapan implementasi yang dilaksanakan dengan uji coba produk dengan siswa kelas IV SD Naskat Maria Mediatrix II uji coba dilakukan melalui dua tahapan yakni uji coba lapangan terbatas dengan 6 orang siswa dibagi tiga kelompok satu kelompok berjumlah dua orang untuk memperoleh saran dan masukan dalam perbaikan media pembelajaran e-modul flippbook, sesudah dilakukan revisi dari hasil respon peserta didik pada uji coba lapangan terbatas. selanjutnya dilakukan uji coba lapangan umum dengan seluruh siswa kelas IV yang berjumlah dua belas siswa. Adapun hasil uji coba produk lapangan terbatas dan lapangan umum dari respon peserta didik disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3. Komentar dan Saran Siswa**

No	Masukan Siswa
1	Backraound pada media pembelajaran e-modul flippbook perlu ditingkatkan lagi
2	Media pembelajaran e-modul flippbook sangat sulit digunakan didaerah pelosok yang tidak ada jaringan

**Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Coba Lapangan Utama**

No	Aspek yang dinilai	Rerata	Kriteria
1.	Tampilan e-modul	4,9	V
2.	Penyajian materi	4,7	V
3.	Daya tarik e-modul	4,9	V
4.	Kebermanfaatan e-modul	4,7	V
Rerata		4,32	SV

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian pada aspek tampilan e-modul mendapatkan hasil rerata 4,9 dengan kategori valid , aspek penyajian materi mendapatkan hasil rerata 4,7 dengan kategori valid, aspek daya tarik e-modul mendapatkan hasil rerata 4,9 dengan kategori valid, aspek kebermanfaatan e-modul 4,7

dengan kategori valid. Namun dalam uji coba lapangan terbatas diperoleh hasil masukan dari siswa mengenai desain media pembelajaran e-modul flipbook pada tampilan backround yang perlu ditingkatkan. Setelah dilakukan revisian oleh peneliti dilakukan uji coba lapangan umum yang memperoleh hasil rerata 4,32 dengan kategori sangat valid

Hasil penelitian berikutnya tahapan evaluasi pada tahapan ini siswa diberikan soal tes untuk menguji kemampuan berpikir kritis siswa mengenai materi keragaman budaya yang diimplementasikan melalui media pembelajaran e-modul flipbook dari hasil tes yang dilakukan memperoleh hasil akhir 9 orang siswa lulus tes dengan nilai diatas rata-rata nilai penentuan KKM >75 dan 3 siswa nilainya dibawah nilai KKM sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya implementasi media pembelajaran e-modul dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Naskat Maria Meditarix II. Setelah diketahui presentase kelulusan sebesar 75% berada pada klarifikasi baik. Jadi media pembelajaran e-modul *flipbook* efektif dalam menunjang dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses belajar. Maka dihitung korelasi antara angket respon siswa dengan hasil tes belajar. Berikut merupakan hasil korelasi menggunakan *IMB SPSS statistic 25*

**Tabel 5. Hasil Korelasi**

		Angket Respon	Nilai Tes
Angket Respon	Pearson Correlation	1	-,789*
	Sig. (2-tailed)		,002
	N	12	12
Nilai Tes	Pearson Correlation	-,789**	1
	Sig. (2-tailed)	,002	
	N	12	12

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Pada tabel 5 terlihat *Pearson Correlation* atau *r* hitungnya sebesar 0,789 sedangkan *r* tabel = 0,178 karena *r* hitung = 0,789 > *r* tabel = 0,178 maka terdapat hubungan antara angket respon peserta didik dan hasil tes belajar. Demikian juga dilihat dari signifikansinya, nilai sig pada tabel 0,02 dan nilai ini lebih besar dari 0,00, karena 0,02 > 0,00 maka terdapat hubungan yang signifikan dengan tingkat hubungan yang tinggi antara angket respon dengan nilai tes.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian oleh para ahli dan juga hasil uji coba produk pada uji lapangan terbatas dan uji coba lapangan umum, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan e-modul flipbook pada muatan pelajaran IPS ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan bisa membantu para guru dalam implementasi media pembelajaran berbasis elektronik.

## DAFTAR RUJUKAN

Criollo-C, S., Guerrero-Arias, A., Jaramillo-Alcázar, Á., & Luján-Mora, S. (2021). *Mobile learning technologies for education: Benefits and pending issues. Applied Sciences (Switzerland), 11(9)*.

- <https://doi.org/10.3390/app11094111>  
 Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Jakarta: Penerbit Samudra Biru.
- González-pérez, L. I., & Ramírez-montoya, M. S. (2022). *Competencies Types (Learning Skills, Literacy Skills, Life Skills) Components of Education 4.0 in 21st Century Skills Frameworks: Systematic Review. Sustainability (Switzerland)*, 14(3), 1–31.
- Igwe, G. C. (2022). *E-Learning in Childhood Education: A Roadmap for Effective Management of Schools. International Journal on Integrated Education*, 5(4), 125–130.
- Inderawati, R. (2022). Analisis Data Riset dan Pengembangan. In S. R. Wahyuningrum (Ed.), *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)* (1st ed.). Madura: IAIN Madura Press.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Polii, M. G. M., Santie, Y. D. A., Wisudariani, N. M. R., Sarwandi, Sari, R. P., Yulianti, R., Nasar, A., D, Y. Y., & Santiari, N. P. L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan* (1st ed.). Mifandi Mandiri Digital.
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Ratno, S., Sijabat, M. P., Sitorus, L., Salsabila, Batubara, A., Nasution, N. A., & Syazidah, H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas V. SEJ (School Education Journal)*, 12(1), 57–63. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/>
- Sa'diyah, K. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298–1308. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/561>
- Sulaiman, J., & Ismail, S. N. (2020). *Teacher Competence and 21 st Century Skills in Transformation Schools 2025 (TS25). Universal Journal of Education Research*, 8(8), 3536–3544. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080829>
- Wu, J.-Y., Yang, C. C. Y., Liao, C.-H., & Nian, M.-W. (2021). *Analytics 2.0 for Precision Education: An Integrative Theoretical Framework of the Human and Machine Symbiotic Learning. Educational Technology & Society*, 24(1), 267–279.
- Yusuf, M. (2023). *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan dan Praktik Terkini* (1st ed.). Selat Media Patners.