

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam penyampaian informasi keilmuan yang akan menjadikan masyarakat mengetahui, mengerti, memahami, dan memiliki wawasan yang semakin luas. Selain itu dengan adanya wawasan yang kita peroleh dari pendidikan, maka dapat membangkitkan motivasi kita untuk bergerak maju memacu dan bangkit dari keterbelakangan. Sependapat menurut Umaroh (dalam Dewi dan Arief. 2021: 1910) menyatakan bahwa pendidikan memiliki peran sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas seseorang.

Pembelajaran yang berkualitas mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Sehingga diharapkan pada satuan pendidikan proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Ki Hajar Dewantara (dalam Dewi dan Arif. 2021: 1910) menyatakan bahwa pendidikan adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia atau sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat dipastikan bahwa sebagai manusia yang beradab harus menuntut ilmu pendidikan sebanyak-banyaknya agar mampu menghadapi perkembangan zaman yang terus

berkembang pesat dengan kemajuan teknologi yang canggih sehingga dapat mencapai segala keinginan dan kesuksesan di masa depannya.

Berdasarkan faktanya diakui bahwa pada masa sekarang, pendidikan dihadapkan pada sejumlah tantangan sebagai konsekuensi perubahan global, krisis dalam berbagai bidang kehidupan, dan tantangan yang mengharuskan adanya perubahan sistem pengelolaan pendidikan. Hal ini berarti bahwa tuntutan globalisasi dalam bidang pendidikan perlu dipertimbangkan agar hasil pendidikan nasional dapat bersaing dengan hasil pendidikan negara-negara maju.

Pendidikan merupakan salah satu indikator dalam menentukan derajat perkembangan suatu bangsa. Salah satunya adalah pelajaran bahasa Indonesia, dimana bahasa memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi manusia dalam berbagai bidang kehidupan sebab bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sarana yang tepat untuk mengungkapkan berbagai macam gagasan. Seperti yang dinyatakan oleh Ummah (2018: 84) bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Melalui bahasa, manusia dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan kepada orang lain.

Disamping itu, bahasa juga merupakan media untuk menyampaikan berbagai informasi serta penyebarluasan ilmu pengetahuan. Peranan bahasa yang sedemikian penting menuntut adanya upaya-upaya untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran bahasa di sekolah, khususnya di sekolah dasar. Tidak dapat disangkal lagi bahwa bahasa mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui bahasa kita bisa berkomunikasi dengan orang lain

sehingga kita dapat mengekspresikan ide-ide kita. Artinya, bahasa merupakan media antara komunikator dengan komunikan.

Harapan yang diinginkan melalui penguasaan standar kompetensi BI antara lain sebagai berikut. (1) Siswa dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya dan hasil intelektual bangsa sendiri. (2) Guru dapat memusatkan perhatian pada pengembangan kompetensi berbahasa siswa dengan menyediakan beraneka ragam kegiatan berbahasa dan sumber belajar. (3) Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswanya. (4) Orang tua/masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program di sekolah. (5) Sekolah dapat menyusun program pendidikan sesuai dengan keadaan siswa dan sumber belajar yang tersedia. (6) Daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar sesuai kondisi dan kekhasan daerah sarana komunikasi di dalam masyarakat modern.

Meskipun bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional bagi rakyat Indonesia yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, namun indikator-indikator dalam mata pelajaran bahasa Indonesia sangat luas dan rumit, yang dapat membuat anak-anak harus tetap dengan serius mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia.

Semakin berkembangnya teknologi di dalam kehidupan kita akan berdampak juga pada perkembangan dan pertumbuhan bahasa sebagai sarana pendukung pertumbuhan dan perkembangan budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi. Di zaman era globalisasi itu, bangsa Indonesia harus ikut berperan di dalam dunia persaingan bebas, baik di bidang politik, ekonomi, maupun

komunikasi. Konsep-konsep dan istilah baru di dalam pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara tidak langsung memperkaya khasanah bahasa Indonesia. Dengan demikian, semua produk budaya akan tumbuh dan berkembang pula sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu, termasuk bahasa Indonesia, sekaligus berperan sebagai prasarana berpikir dan sarana pendukung pertumbuhan dan perkembangan IPTEK.

Namun, pelaksanaan proses pembelajaran bahasa Indonesia memiliki beberapa kendala. Salah satu kendala terbesar dalam pembelajaran yang monoton yang diberikan oleh guru sehingga peserta didik dapat menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya, sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakhadiran dalam hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendorong untuk menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran tatap muka terbatas di SMP Swasta YPIS Maju Binjai, cara guru melakukan pemberian materi saat daring masih sangat manual yaitu dengan memfotokan materi ke group kelas melalui aplikasi *Whatsapp* agar siswa mempelajari secara mandiri yang selanjutnya diberikan soal dari buku paket yang dimiliki oleh guru. Meskipun terkadang ada beberapa guru yang memberikan pesan suara atau video pendek dan memberikan pembelajaran melalui aplikasi *google classroom*, dan *meet google*. Namun hasil yang diperoleh pada saat penilaian akhir semester Ganjil 2020/2021

data hasil belajar dan motivasi anak sangat rendah dibandingkan dengan hasil pembelajaran sebelum Pelaksanaan tatap muka terbatas.

Analisis karakteristik terhadap peserta didik kelas VII juga diperoleh sebagai berikut: (1) Semangat belajarnya rendah. Kebanyakan alasan dari siswa adalah bosan menerima materi yang monoton, (2) Terdapat siswa yang tidak tuntas atau kurang dari KKM saat mengerjakan soal ulangan, (3) Penyampaian materi secara teori oleh guru masih kurang, sehingga siswa kurang memahami materi, (4) Bahan ajar yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa mudah bosan, dan (5) Siswa memerlukan bahan ajar yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun siswa belajar

Dan permasalahan selanjutnya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dianggap remeh dan membosankan, sehingga mengakibatkan kurang efektifnya dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa tidak konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru cenderung metode ceramah, serta media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang dan sangat jarang dipergunakan selama proses pembelajaran.

Kenyataan ini tidak sejalan dengan masa digital yang sudah berkembang saat ini. Era digital telah membuat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bergerak dan cepat, sehingga pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik juga harus lebih canggih dan menuntut peserta didik untuk mampu beradaptasi dan mengikuti perkembangan masa digital era 4.0 ini. Misalnya, untuk mendapatkan informasi, peserta didik tidak hanya dari penjelasan guru saat disekolah ataupun buku cetak akan tetapi dapat mereka dapatkan dari media

sosial, dan mengerjakan soal. Informasi atau materi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat dengan mudah didapatkan secara digital. Berbagai jenis aplikasi yang dapat menjembatani guru dan peserta didik pun bermunculan, seperti *Edmodo*, *webex*, *google classroom*, *google form* dan sebagainya

Berdasarkan hal tersebut, guru harus mampu menghadapi tantangan di era digital saat ini. Hal itu terjadi karena guru adalah tokoh utama kegiatan pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu menguasai teknologi sebelum mengajarkannya pada peserta didik. Guru dituntut untuk multitasking mulai dari hardware, software, pedagogik, hingga kompetensi bidang yang diampu, karena peserta didik sekarang merupakan generasi era 4.0 yang memiliki karakter yang kompleks dibanding peserta didik zaman dulu sehingga membutuhkan perhatian khusus. Guru perlu menggunakan strategi yang terbuka, adaptif, akomodatif, dan mengikuti perkembangan zaman untuk mendidik. Materi dan model belajar serta teknik penilaian harus mengikuti perkembangan dunia global.

Oleh karena itu guru harus mampu membuat dan mengembangkan bahan ajar pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat menarik perhatian siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi bahasa Indonesia khususnya materi menulis surat. Meskipun pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka terbatas, namun siswa tidak merasa kesulitan saat harus memahami suatu materi seperti layaknya belajar sebelum pandemi.

Secara keseluruhan yang paling penting adalah bahan ajar yang dipersiapkan seorang guru harus bersifat elektronik (*e-learning*) yang dapat dishare atau dikirim melalui email atau WA group. Sehingga siswa tetap dapat

belajar dengan memanfaatkan *smarthphone* dirumah. Kemudian bahan ajar yang diutamakan adalah yang dapat menarik minat siswa untuk mempelajarinya, sehingga mengalihkan pemeikiran mereka untuk tidak bermain game online atau melihat konten diluar pembelajaran.

Berdasarkan kenyataan dan observasi yang telah dilakukan serta diskusi dengan kepala sekolah, ditemukan bahwa perlu adanya inovasi untuk menciptakan bahan ajar berbasis *digital* yang dapat diakses siswa melalui gawai/handphone mereka. Agar siswa mudah mengakses bahan ajar tersebut, maka bahan ajar yang dikembangkan harus memanfaatkan *software* yang sesuai dengan *platform Android*. Peneliti berasumsi bahwa banyak siswa yang memiliki *gawai* berbasis *Android*. Bahan ajar ini berbentuk e-modul berbasis *Flip Book Makers* yaitu sebuah aplikasi *electronic book* yang dilengkapi dengan gambar, suara dan video. Fitur tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar maha-siswa serta memudahkan mereka untuk membacanya dimana saja melalui gawai mereka.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Mnkandla dan Minnar (2017: 5) "*The utilization of electronic-based teaching materials has an impact on increasing student participation in learning in the classroom*", yang berarti pemanfaatan bahan ajar berbasis elektronik berdampak pada peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran di kelas.

E-modul merupakan kata dasar dari kata "e" (elektronik) dan Modul. Elektronik dalam hal ini berarti alat teknologi multimedia sehingga bisa menjadi sumber belajar yang bisa menjadi lebih baik dari pada media cetak biasanya. Hal ini menurut Cecep Kustandi (2016) Multimedia adalah alat bantu penyampai

pesan yang menggabungkan dua element atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film dan animasi secara terintegrasi.

Multimedia memberi manfaat bagi pembelajar maupun pelajar, antara lain proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, jumlah waktu dapat dikurangi, kualitas belajar mengajar dapat di tingkatkan, proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Menurut Hamdani (dalam Taufik. 2018: 53) modul adalah alat atau saranapembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan meteri pembelajaran, petunjuk kegiatan belajar, latihan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan bahasa yang komunikatif dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dan dapat digunakan secara mandiri.

Menurut Dahar (dalam Asmi,dkk. 2018: 3) E-modul dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi *Flip Book Makers*. *Flip Makers* adalah sebuah software yang berguna membuat aplikasi buku elektronik. Sedangkan buku elektronik adalah buku yang dapat kita baca melalui komputer. Asmi, dkk (2018: 3) berpendapat bahwa keunggulan dari aplikasi ini adalah (1) mampu memberi efek *flip*, yaitu membuka atau membalik lembar demi lembar halaman buku sehingga seperti membaca buku sungguhan; (2) pembuatan buku elektronik dengan aplikasi ini sangat mudah; (3) e-book yang dihasilkan tidak berupa buku saja, tapi dapat dilengkapi dengan gambar, suara, dan video; (4) produk yang kita hasilkan dapat dipublikasikan dalam bentuk SWF atau *Flash*, *HTML* untuk di publikasikan melalui *website*. Sedangkan menurut *Borg* dan *Gall* (dalam Asmi,dkk. 2018: 3) kelemahan dari *Flip Book Makers* adalah informasi yang disampaikan cenderung lebih sedikit mendapat perhatian dari pembaca. Pembaca tentu mempunyai tujuan

untuk mendapatkan informasi yang diinginkan yang terkandung di dalam *e-book* tersebut dan bukannya dibuat terpukau dengan efek *multimedia* yang terdapat di dalam *e-book* tersebut.

Dengan semakin banyaknya kemudahan media teknologi sehingga banyak pilihan media yang bisa di gunakan salah satu yang bisa mengakomodir dari kebutuhan kapan pun di manapun dan realtime bisa melihat atau memantau yakni penggunaan media berbasis website (online). Menurut Rusman (dalam Taufik, 2018: 54) Sebagaimana media pembelajaran pada umumnya, pembelajaran berbasis web (*Web-Based Learning*) pun memiliki berbagai kelebihan. Sehingga dapat disintesa bahwa multimedia pada e-modul ini digunakan sebagai alat bantu penyampai pesan / konten materi yang menggabungkan dua element atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film dan animasi secara terintegrasi. Sehingga serasa tepat memilih e-modul sebagai salah satu alternatif solusi dari sumber belajar yang terintegrasi dengan berbagai kelebihan elektronik dalam pengemasan konten materi (terintegrasi dengan gambar, animasi, video, dan simulasi) dan dapat di akses kapan pun dan dimanapun dengan bantuan jaringan internet (website).

Berdasarkan penelitian dari Sa'diyah (2021) tentang pengembangan E-modul berbasis digital flipbook yang telah dikembangkan, diperoleh kesimpulan bahwa E-modul berbasis digital flipbook layak secara teoritis dengan hasil validasi sebesar 0,91 termasuk kategori valid dan layak secara empiris dengan hasil uji keterbacaan berada di level 10 yang sesuai dengan kelas 10 serta respon peserta didik mendapat nilai rata-rata sebesar 82% pada pernyataan postif

termasuk kategori sangat valid dan pada pernyataan negatif mendapat nilai rata-rata 39% yang termasuk kategori kurang valid.

Maharcika,dkk (2021) membuktikan tentang mengembangkan modul elektronik (*e-modul*) dengan model ADDIE menyimpulkan bahwa uji validitas oleh para ahli diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 95,56% yang berada pada interval 81%-100% sehingga modul elektronik (*e-modul*) memiliki kriteria sangat valid. Selain itu, rata-rata respon guru dan siswa terhadap modul elektronik (*e-modul*) sebesar 87,19% berada pada interval 81%-100% dengan kategori sangat praktis.

Penelitian Pinontoan, Walean, Lengkong (2021) menunjukkan terdapat pengaruh positif penerapan *flipped classroom* dengan dukungan *e-modul* pada pembelajaran daring statistika terhadap kemampuan bernalar dan intensi berwirausaha mahasiswa, sependapat dengan Darmayasa (2017) menghasilkan kesimpulan bahwa hasil penilaian ahli materi dari topik menunjukkan bahwa *e-modul* sangat baik (100%), (b) hasil penilaian ahli dari *e-modul* menunjukkan bahwa produk tersebut berperingkat sangat baik (99,33%). Hasil desain pembelajaran Pendapat para ahli menunjukkan bahwa *e-modul* sangat baik (99,09%), dan hasil tes individu menunjukkan bahwa modulus elastisitas sangat baik (92,90%). Hasil tes kelompok kecil menunjukkan bahwa *e-modul* sangat baik (91,13%). Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa produk itu sangat baik (91,01%).

Selanjutnya beberapa penelitian dari Hidayati, dkk (2020), dan penelitian Nisa, Mujib, dan Rizki (2020) memiliki kesamaan hasil penelitian bahwa produk yang diciptakan yaitu *e-modul* matematika berbasis gamifikasi pada materi

himpunan. Hasil validasi ahli materi didapat nilai rata-rata yaitu 3,60 kategori sangat baik digunakan. Hasil validasi dari ahli media nilai rata-rata yaitu 3,58 kategori sangat baik digunakan. Keefektifan pembelajaran menggunakan pembelajaran e-modul.

Sesuai dengan hasil penelitian dari Kinzie, Maro dan Andrew (2021), Rahmat dan Harie (2020), Syahna dan Trisna (2020), Maharcika, suarni dan Gunamantha (2021), Yulaika dan Sakti (2020), Asmi, Aulia dan Hudaida (2018), Sholikhatul.,M.(2019), Rokhmania, F. T., & Kustijono, R. (2017), Yuniarto & Suherman. (2019), Lidy, dkk (2013), Kinzie, Mario, Andreuw. (2021) Hayati, S. (2015), Hammiyati, Maison, dan Dwi,(2017) tentang pengembangan E-modul berbasis digital *flipbook* yang telah dikembangkan, diperoleh kesimpulan bahwa E-modul berbasis digital flipbook layak dan efektif sebagai modul pembelajaran

Mengacu pada uraian di atas, maka peneliti berharap dengan mengembangkan suatu bahan ajar pembelajaran yang menarik yaitu berupa E-Modul berbasis *Flip* untuk mengatasi permasalahan di kelas pada pembelajaran muatan Bahasa Indonesia, memudahkan siswa dalam mempelajari materi secara mandiri. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan E-Modul berbasis *Flip* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi Menulis Surat serta mengetahui kelayakan dan keefektifan untuk digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas 7 SMP Swasta YPIS Maju Binjai.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dapat diidentifikasi permasalahan yaitu:

1. Dalam masa Era 4.0 atau era digital saat ini membuat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bergerak cepat dan canggih
2. Era digital membutuhkan guru yang memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dengan baik, kritis, dan kreatif dengan memanfaatkan IT
3. Guru dituntut untuk multitasking mulai dari hardware, software, pedagogik, hingga kompetensi bidang yang diampu, karena peserta didik sekarang merupakan generasi era 4.0 yang memiliki karakter yang kompleks dibanding peserta didik zaman dulu
4. Cara guru dalam pemberian materi masih sangat manual yaitu dengan memfotokan materi ke group kelas agar siswa mempelajari secara mandiri yang selanjutnya diberikan soal dari buku paket.
5. Hasil yang diperoleh pada saat Penilaian Akhir Semester Ganjil 2020/2021 dan motivasi belajar anak sangat rendah dibandingkan dengan hasil pembelajaran sebelum Pandemi
6. Kurangnya variasi dalam pemanfaatan media dan bahan ajar pembelajaran karena guru hanya menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran berupa teks dalam buku siswa

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka akan dilakukan pembatasan masalah yang diteliti. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan E-Modul Berbasis FLIP sebagai bahan ajar yang belum banyak dikembangkan oleh guru-guru Bahasa Indonesia SMP Swasta YPIS Maju Binjai.

Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan E-Modul Berbasis FLIP dengan materi Menulis Surat sebagai Bahan ajar Bahasa Indonesia dikelas 7 SMP.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana Pengembangan E-Modul berbasis *Flip* pada Pelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis Surat siswa kelas 7 yang valid untuk meningkatkan keterampilan menulis surat?
2. Bagaimana Keefektifan Media E-Modul Berbasis *Flip* pada pembelajaran Bahasa Indonesia?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan peneliti berdasarkan rumusan masalah tersebut adalah:

1. Menghasilkan E-Modul berbasis *Flip* pada Pelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis Surat siswa kelas 7 yang valid untuk meningkatkan keterampilan menulis surat.
2. Mengetahui keefektifan E-Modul berbasis *Flip* pada Pelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis Surat siswa kelas 7.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. E-Modul berbasis *Flip* yang dikembangkan dengan program aplikasi *Softwareflip book maker*

2. E-Modul berbasis *Flip* yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Kelas 7
3. Format file mengubah file pdf, image/photo menjadi sebuah buku atau album fisik ketika kita buka per halamannya.
4. Hasil akhir dapat disimpan dalam format .swf, .exe, .html
5. E-Modul berisi Tujuan, uraian materi pembelajaran, rangkuman, dan evaluasi.

1.7 Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian ini adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat yang diharapkan antara lain:

1.7.1 Manfaat Teoritis

E-Modul berbasis *Flip* yang dikembangkan dapat menambah memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang desain pembelajaran dan sebagai salah satu keberhasilan dalam belajar serta menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga hasil belajar muatan Bahasa Indonesia akan meningkat.

1.7.2 Manfaat Praktis

Bagi Guru

E-Modul berbasis *Flip* dapat mempermudah guru dalam mengajarkan muatan Bahasa Indonesia serta menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan selama proses pembelajaran khususnya selama masa Pandemi.

Bagi Siswa

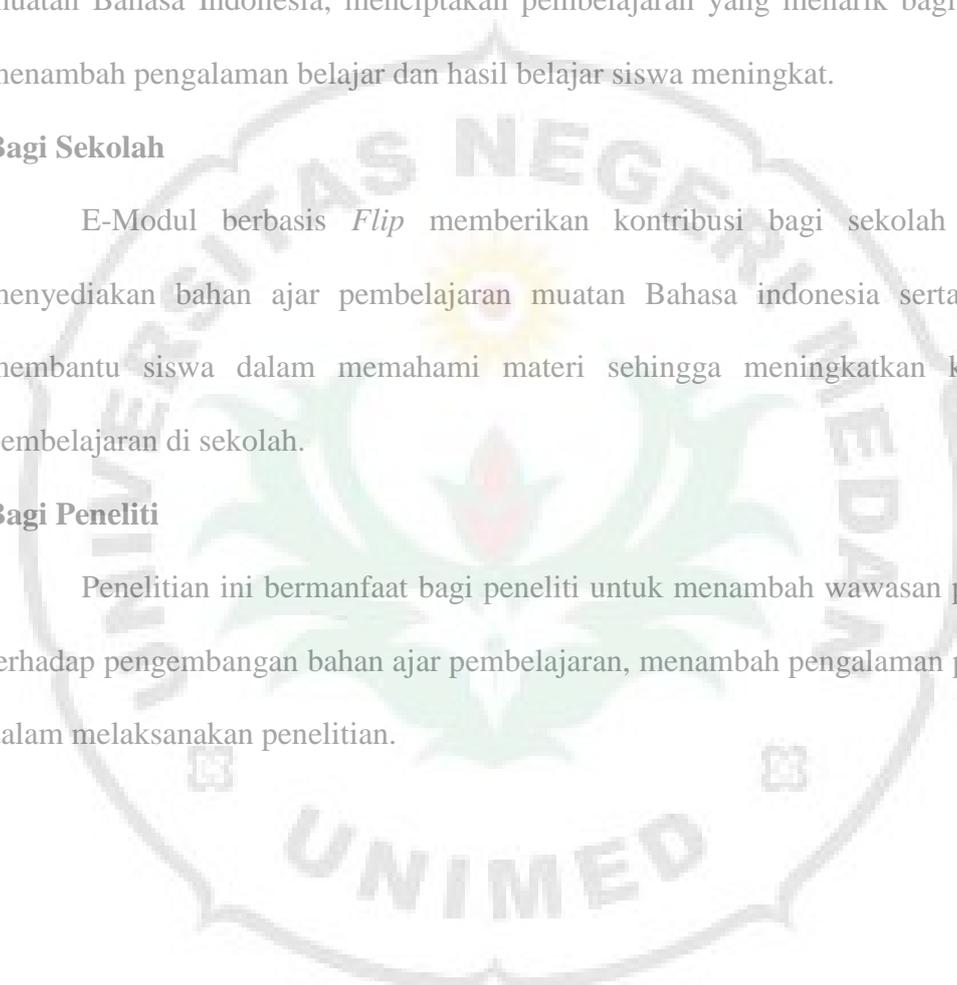
E-Modul berbasis *Flip* dapat mempermudah siswa dalam memahami muatan Bahasa Indonesia, menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa, menambah pengalaman belajar dan hasil belajar siswa meningkat.

Bagi Sekolah

E-Modul berbasis *Flip* memberikan kontribusi bagi sekolah dalam menyediakan bahan ajar pembelajaran muatan Bahasa Indonesia serta dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk menambah wawasan peneliti terhadap pengembangan bahan ajar pembelajaran, menambah pengalaman peneliti dalam melaksanakan penelitian.



THE
Character Building
UNIVERSITY