

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *FLIP BOOK MAKER*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
TEMA 6 SUBTEMA 1 DI SDN 104231
BATANG KUIS**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Oleh :

ELYSA BELLA SITOPU
NIM. 1193311149

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

2025

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *FLIP BOOK MAKER*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
TEMA 6 SUBTEMA 1 DI SDN 104231
BATANG KUIS**

Oleh :

ELYSA BELLA SITOPU
NIM. 1193311149

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian Skripsi Pada Tanggal 25 Juli 2024
dan Dinyatakan Telah Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Medan, 20 Januari 2025

Menyetujui
Dosen Pembimbing



Lidia Simanihuruk, S.Si., M.Pd
NIP. 19860501 201504 2 001

Mengetahui :
Ketua Jurusan PPSD/PGSD



Elvi Mailam, S.Si., M.Pd
NIP. 19810506 201212 2 001

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *FLIP BOOK MAKER*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
TEMA 6 SUBTEMA 1 DI SDN 104231
BATANG KUIS**

Skripsi Diajukan Oleh

ELYSA BELLA SITOPU
NIM. 1193311149

Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian Skripsi Pada Tanggal 25 Juli 2024
dan Dinyatakan Telah Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Medan, 9 Oktober 2024

Panitia Ujian

Ketua



Dr. Zainuddin M., M.Si
NIP. 19670317 199203 1 004

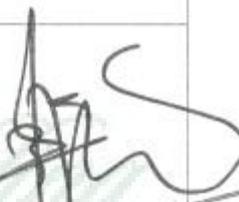
Sekretaris



Elvi Mailani, S.Si., M.Pd
NIP. 19810506 201212 2 001

PERSETUJUAN PENGUJI

NAMA : Elysa Bella Sitopu
NIM : 1193311149
PROGRAM STUDI : Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar
JUDUL SKRIPSI : Pengembangan E-modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 6 Subtema 1 Di SDN 104231 Batang Kuis

NO	NAMA	KETERANGAN	TANDA TANGAN
1.	<u>Lidia Simaniburuk, S.Si., M.Pd</u> NIP. 198605012015042001	Pembimbing	
2.	<u>Dr. Irsan, M. Pd., M. Si</u> NIP. 196103231987031001	Dosen Penguji I	
3.	<u>Evi Mailani, S. Si, M. Pd</u> NIP. 198809062015041002	Dosen Penguji II	
4.	<u>Husna Parluhutan Tambunan, S. Pd, M. Pd</u> NIP. 198708152018031002	Dosen Penguji III	

HALAMAN PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elysa Bella Sitopu

NIM : 1193311149

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 6 Subtema 1 Di SDN 104231 Batang Kuis”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini. Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 20 Januari 2025
Yang Membuat Pernyataan



ELYSA BELLA SITOPU
NIM. 1193311149

ABSTRAK

ELYSA BELLA SITOPU. Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 6 Subtema 1 Di SDN 104231 Batang Kuis. Skripsi. Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis, untuk mengetahui efektifitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis, untuk mengetahui praktikalitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* dengan model ADDIE yang meliputi *analysis, desain, development, implementation, and evaluation*. Populasi penelitian ini semua peserta didik kelas IV SDN 104231 Batang kuis. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV-B yang berjumlah 30 siswa, objek penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar *e-modul flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis.

Kata Kunci : *Research and Development, Flipbook Maker, Hasil belajar*



ABSTRACT

ELYSA BELLA SITOPU. Developers E-Module Based Flip Book Maker To Improve Learning Outcomes On Themes 6 Subthemes 1 In SDN 104231 Batang Kuis. Skripsi. Medan : Faculty of Education. Universitas Negeri Medan. 2024.

This research aims to determine the validity of e-modules based on flipbook maker on the theme 6 subtheme 1 in SDN 104231 Trunk Quiz, and, to find out the effectiveness of e-modules based on flipbook maker on theme 6 subtheme 1 in SDN 104231 Trunk Quiz, to know the practicality of e-modules based on flipbook maker on the theme 6 subtheme 1 in SDN 104231 Trunk Quiz. This research uses a type of research and development with the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The population of this study were all students of class IV SDN 104231 Trunk quiz. The subject of this study is IV-B class of 30 students, the object of this research is the development of e-module flipbook maker teaching materials on the theme of 6 subthemes 1 learning 1. The results of this study showed an increase in the learning outcomes of students with the theme 6 subtheme 1 in SDN 104231 Trunk Quiz.

Keywords: Research and Development, Flipbook Maker, Learning Outcomes



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkas dan rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengembangan E-modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema 1 Di SDN 104231 Batang Kuis”** dengan tepat waktu. Penyelesaian Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan akademik dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan.

Dalam proses penyelesaian Skripsi ini penulis banyak menemukan kendala, namun semuanya dapat terselesaikan dengan baik karena bantuan tulus yang diberikan baik bersifat moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati dan ketulusan, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Baharuddin, S.T., M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Medan.
2. Bapak Dr. Zainuddin M, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.
3. Ibu Nani Barorah Nasution, S.Psi., M.A., Ph.D selaku Wakil Dekan Bidang Akademik., Ibu Dr. Zuraida Lubis, M.Pd. Kons selaku Wakil Dekan Bidang Umum Keuangan dan Kepegawaian dan Ibu Kamtini, S.Pd., M.Pd selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.
4. Ibu Elvi Mailani, S.Si., M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar dan Bapak Apiek Gandamana, S.Pd., M.Pd

selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.

5. Bapak Drs. Wesly Silalahi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu meluangkan waktunya untuk memberi arahan dan motivasi.
6. Ibu Lidia Simanihuruk, S.Si., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya dalam mengarahkan, membimbing, memotivasi, serta memberikan nasehat yang terbaik kepada penulis dalam penyelesaian proposal ini.
7. Seluruh Bapak/Ibu dosen serta staf jurusan PGSD dan staf tata usaha Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah banyak membantu penulis selama proses perkuliahan.
8. Ibu Kepala Sekolah SD Negeri 104231 Batang Kuis yang telah memberikan izin melakukan observasi.
9. Wali kelas IV serta bapak dan Ibu guru yang telah banyak memberikan bantuan dan kerja sama selama peneliti melakukan observasi.
10. Teristimewa penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda **Azir Sitopu** dan Ibunda **Rapiah** yang sudah membesarkan dan mendidik anak-anaknya yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi dan dukungan baik moril maupun material hingga mendapatkan gelar sarjana. Terima kasih untuk semua doa hiduplah lebih lama lagi agar selalu ada disetiap perjalanan serta pencapaian hidup penulis.
11. Kepada saudara kandung penulis Dwi Aulia Rahma Sitopu, Alquina Sipa Sitopu. Terima kasih telah memberikan doa, dukungan, motivasi, dan perhatiannya yang sangat luar biasa kepada penulis.

12. Terakhir teruntuk penulis sendiri Elysa Bella Sitopu, terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini walaupun sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena sudah memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusun skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, apapun kekurangan dan kelebihanmu mari rayakan diri sendiri.

13. Kepada teman-teman seperjuangan PGSD Ektensi J-19 terima kasih atas kebersamaannya selama proses perkuliahan, terima kasih untuk setiap waktu dan kenangan yang sudah kita lalui dalam menyelesaikan perkuliahan ini.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam penyelesaian proposal skripsi ini. Semoga proposal skripsi ini bermanfaat serta dapat dijadikan sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan.

Medan, 15 Oktober 2024

Penulis



Elysa Bella Sitopu

NIM. 1193311149

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kajian Pustaka	8
2.1.1. Bahan Ajar	8
2.1.2. Modul	15
2.1.3. <i>E-Modul</i> (Modul Elektronik)	19
2.1.4. <i>Flipbook Maker</i>	22
2.1.5. Bahan Ajar <i>E-modul</i> menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i>	23
2.1.6. Materi Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1	24
2.2. Penelitian yang Relevan	25
2.3. Kerangka Berfikir	27

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian	30
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
3.3. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	31
3.4. Subjek dan Objek Penelitian.....	35
3.5. Teknik Pengumpulan Data	35
3.6. Instrumen Pengumpulan Data.....	36
3.6.1. Instrumen Validasi Ahli	37
3.6.2. Angket Respon Siswa.....	38
3.6.3. Tes Hasil Belajar	39
3.7. Teknik Analisis Data.....	40
3.7.1. Analisis Validasi Produk	40
3.7.2. Analisis Respon Siswa	40
3.7.3. Analisis Keefektifan.....	41
3.8. Jadwal Penelitian	

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	43
4.1.1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	43
4.1.2. Tahap <i>Design</i> (Perencanaan).....	46
4.1.3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	48
4.1.4. Tahap <i>Implementation</i> (Penerapan).....	57
4.1.5. Tahap <i>Evaluation</i> (Perbaikan).....	63
4.2. Pembahasan.....	64
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Produk.....	69

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....	71
5.2. Saran.....	71

DAFTAR PUSTAKA.....	73
----------------------------	-----------

LAMPIRAN	75
-----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP.....	130
---------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Ulangan Harian Tema 6 Subtema 1 Kelas IV-A Semester Genap T.A 2021/2022.....	3
Tabel 2.1	Perbandingan Antara Modul Elektronik Dengan Modul Cetak	21
Tabel 2.2	KD Bahasa Indonesia.....	24
Tabel 2.3	KD Ilmu Pengetahuan Alam	25
Tabel 3.1	<i>Storybard E-Modul</i> dengan Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i>	27
Tabel 3.2	Skala Likert	36
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi.....	37
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media	38
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Lembar Respon Siswa	39
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar	39
Tabel 3.7	Kriteria Penilaian Validasi Produk	40
Tabel 3.8	Kriteria Penilaian Validasi Ahli	41
Tabel 3.9	Kriteria Keefektifan	41
Tabel 3.10	Jadwal Penelitian	42
Tabel 4.1	E-Modul Berbasis Flipbook Maker	48
Tabel 4.2	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	53
Tabel 4.3	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	54
Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Validasi Akhir Produk.....	56
Tabel 4.5	Hasil Perhitungan Uji Validitas Tes	58
Tabel 4.6	Kategori Validitas Tes	59
Tabel 4.7	Hasil Perhitungan Reliabilitas Tes	59
Tabel 4.8	Hasil Respon Siswa	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerang Berpikir.....	29
Gambar 4.1 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	53
Gambar 4.2 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	55
Gambar 4.3 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Akhir Produk	56
Gambar 4.4 Diagram Rekapitulasi Hasil Respon Siswa	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Observasi Awal.....	75
Lampiran 2	Hasil Wawancara Awal dengan Guru	77
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	78
Lampiran 4	Tes Hasil Belajar (Sebelum Validasi)	84
Lampiran 5	Kunci Jawaban.....	90
Lampiran 6	Angket Respon Siswa.....	91
Lampiran 7	Lembar Validasi Ahli Materi.....	94
Lampiran 8	Lembar Validasi Ahli Media	109
Lampiran 9	Hasil Validasi Soal.....	117
Lampiran 10	Hasil Reliabilitas Soal	118
Lampiran 11	Hasil Belajar	119
Lampiran 12	Dokumentasi Penelitian.....	126
Lampiran 13	Surat Izin Penelitian	128
Lampiran 14	Surat Balasan Penelitian	129



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari adanya pendidikan, karena pendidikan adalah aspek terpenting dalam perencanaan dan pembangunan suatu negara. Melalui pendidikan manusia dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan sehingga meningkatnya sumber daya manusia (SDM) yang merupakan unsur penting dalam pembangunan suatu bangsa.

Usaha dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, maka penyelenggaraan pendidikan perlu disesuaikan dengan pembangunan dan perubahan masyarakat yang sedang mambangun. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal satu-satunya yang diselenggarakan pemerintah memegang peranan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui interaksi dalam proses pembelajaran di sekolah yang dilakukan secara sadar, sistematis dan terarah menuju ke arah perubahan tingkah laku peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.

Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 sebagai acuan pembelajaran disekolah. Dengan diterapkannya kurikulum 2013, maka ada tuntutan terjadinya pembelajaran secara mandiri. Kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 juga memanfaatkan peran teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Permendikbud, 2013). Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam

pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan saintifik ilmiah. Dalam pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah, kegiatan yang dilakukan agar pengajaran bermakna terdiri dari kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, atau mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan. Dengan begitu pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik ini dapat menciptakan terlaksananya pembelajaran secara mandiri dimana paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru perlahan-lahan akan berubah menjadi berpusat pada siswa.

Dalam proses pembelajaran, membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai dalam membantu kegiatan pembelajaran siswa. Hal tersebut menuntut guru untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bahan ajar merupakan salah satu komponen yang dibutuhkan untuk terlaksananya proses pembelajaran. Pendidik harus mengupayakan mencari bahan ajar atau media yang dapat membantu kreatifitas pendidik dalam mengajar, yaitu menggunakan *e-modul*. Sesuai Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik tidaklah sulit. Menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu dapat memanfaatkan ilmu teknologi, seperti yang dijadikan sebagai bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 29 September 2022 dikelas IV-A ditemukan bahwa proses pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 dan poses pembelajaran hanya menggunakan berupa buku cetak dari pemerintah dan lembar kerja siswa. Kemudian proses pembelajaran belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis teknologi. Padahal penggunaan *e-modul* dapat

mempasilitasi siswa dalam belajar secara mandiri. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hariani, dkk (2020) bahwa bahan ajar *e-modul* dilengkapi petunjuk untuk belajar mandiri dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena siswa belajar sesuai kemampuannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 29 November 2022 dengan kepala sekolah yang bernama ibu Ramlah, S.Pd. di SD Negeri 104231 Batang Kuis, diketahui bahwa proses pembelajaran sudah menggunakan bahan ajar, baik berupa buku cetak dari pemerintah, dan lembar kerja siswa. Namun bahan ajar yang digunakan belum memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, seperti *e-modul* berbasis aplikasi *flipbook maker*. Padahal penggunaan modul elektronik sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dikatakan oleh Wulansari, dkk (2018, h. 2), *e-modul* merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik. Karena modul elektronik dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri didalam kelas, sehingga guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator.

Berdasarkan hasil observasi berupa dokumentasi diketahui bahwa rendahnya hasil belajar siswa kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis yang dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1. Hasil Ulangan Harian Tema 6 Subtema 1 Kelas IV-A Semester Genap T.A 2021/2022

No.	KKM	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	75	≥ 75	Tuntas	11 Siswa	32%
2.		< 75	Tidak Tuntas	19 Siswa	68%
Jumlah				30 Siswa	100%

Perolehan hasil ulangan harian Tema 6 Subtema 1 Semester Genap T.A 2021/2022 di atas menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis yang ditunjukkan melalui data dari 28 siswa hanya 11 siswa yang mendapat nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan persentase 32% dan sisanya 18 siswa mendapat nilai di bawah KKM dengan persentase 68%.

Permasalahan diatas menunjukan bahwa belum adanya penggunaan bahan ajar berbasis teknologi dalam proses pembelajaran sehingga ditemukan rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga diperlukan inovasi pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar yang menarik seperti *e-modul*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Koderi (2017), modul elektronik dikembangkan untuk memungkinkan peserta didik melakukan dan meningkatkan hasil belajar secara mandiri. Modul elektronik yang digunakan dalam pembelajaran harus dirancang oleh guru dengan sangat menarik, seperti guru menampilkan beberapa gambar dan video didalam modul agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Sejalan dengan peneliian yang dilakukan oleh Imansari & Sunaryantiningsih (2017), modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui komputer dan keberadaan *e-modul* dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukannya solusi untuk permasalahan tersebut dengan guru mengembangkan bahan ajar *e-modul* berbasis *Flipbook maker*.

Flipbook Maker adalah aplikasi untuk memuat *e-book*, *e-modul*, *e-peper* dan *e-magazine*. Tidak hanya berupa teks, dengan *flipbook Maker* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, *link* dan video pada lembar kerja. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan *file* berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *flipbook maker* yang dibuat lebih menarik. Selain itu, *flipbook maker* memiliki desain *template* dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *back sound*. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpisah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke *format* html, exe, zip, *screen saver*, dan app.

E-modul berbasis *flipbook maker* ini jika diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Fakta tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Smaldino (2014) pengembangan *e-modul* dapat meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa. Begitupula, penelitian yang dilakukan oleh Hayati, dkk (2015) bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 6 Subtema 1 di SD Negeri 104231 Batang Kuis”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang terdapat pada peserta didik sebagai berikut:

1. Guru belum memanfaatkan penggunaan bahan ajar berbasis teknologi dalam proses pembelajaran siswa secara mandiri.
2. Bahan ajar yang diberikan masih berupa buku cetak sehingga peserta didik kurang berperan aktif pada saat proses pembelajaran langsung.
3. Rendahnya hasil ulangan harian siswa kelas IV-A pada tema 6 subtema 1 semester genap T.A 2021/2022.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV-A SDN 104231 Batang Kuis.
2. Pengembangan bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *flipbook maker*.
3. Materi yang diambil tema 6 subtema 1 Pembelajaran 1.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis?
2. Bagaimanakah efektifitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis?
3. Bagaimanakah praktikalitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis.
2. Untuk mengetahui efektifitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis.
3. Untuk mengetahui praktikalitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

E-modul yang merupakan produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai instrumen untuk membantu kegiatan pembelajaran siswa.

2. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang bervariasi bagi peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri dan kreatif dalam proses pembelajaran untuk mencapai penguasaan kompetensi.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan tentang mengembangkan *e-modul* untuk bekal mengajar dan sebagai informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1. Bahan Ajar

2.1.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan disekolah. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam mengajar dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Berikut beberapa pengertian mengenai bahan ajar. Menurut Mailani (2020, h. 206), bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Rozi, dkk (2019, h. 202), bahan ajar merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Bahan ajar pada dasarnya memiliki beberapa peran baik bagi dosen, mahasiswa, dan pada kegiatan pembelajaran. Secara garis besar dapat disimpulkan definisi bahan ajar yaitu seperangkat materi baik tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis dengan menampilkan sosok utuh kompetensi yang akan dikuasai peserta didik untuk membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Jika guru bisa memanfaatkan bahann ajar dengan baik, maka guru dapat berbagi peran dengan bahan ajar. Dengan begitu, peran guru akan lebih mengarah sebagai manajer pembelajaran. Sebuah bahan ajar setidaknya mencakup unsur-unsur berikut:

1. Judul, materi pokok, indikator, tempat.
2. Petunjuk belajar (petunjuk peserta didik/guru).
3. Kompetensi yang akan dicapai.
4. Informasi pendukung.
5. Latihan-latihan.
6. Petunjuk kerja.
7. Evaluasi.

Agar bahan ajar menjadi bermakna, maka seorang guru dituntut untuk dapat secara kreatif mendesain suatu bahan ajar yang memungkinkan peserta didik dapat secara mudah memahami materi dan secara langsung dapat memanfaatkan sumber belajar yang tersedia. Lebih lanjut disebutkan bahwa bahan fungsi bahan ajar sebagai berikut :

1. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik.
2. Pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktifitas dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai.
3. Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

2.1.1.2 Jenis-Jenis Bahan Ajar

Jenis bahan ajar berkaitan erat dengan sumber bahan ajar, sumber bahan ajar merupakan tempat dimana bahan ajar dapat diperoleh peserta didik sebagai bahan ajar untuk mendapatkan materi pembelajaran dari setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Menurut Mailani (2020, h. 206), jenis bahan ajar dibedakan atas beberapa kriteria pengelompokan antara lain: (a) bahan ajar yang sengaja dirancang untuk belajar, seperti buku, handouts, LKS dan modul; (b) bahan ajar yang tidak dirancang namun dapat dimanfaatkan untuk belajar, misalnya kliping, koran, film, iklan atau berita.

Contoh jenis bahan ajar lainnya menurut Majid (2013, h. 176), antara lain sebagai berikut:

1. *Handout*. Handout adalah bahan tertulis yang disampaikan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. Biasanya diambil dari beberapa literatur yang dimiliki relevansi dengan materi yang diajarkan atau kompetensi dasar dan materi yang diajarkan atau kompetensi dasar dan materi pokok harus dikuasai oleh peserta didik.
2. Buku. Buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan. Isinya didapat dari berbagai cara, misalnya : hasil penelitian, hasil pengamatan, aktualisasi pengalaman, otobiografi, atau hasil imajinasi seseorang yang disebut sebagai fiksi.
3. Modul. Modul adalah sebuah buku yang tertulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak tentang segala komponen dasar bahan ajar yang telah disebutkan sebelumnya.
4. Radio. Radio *boardcasting* adalah media dengar yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar, dengan radio peserta didik bisa belajar sesuatu. Biasanya program radio dapat dirancang sebagai bahan ajar, pada jam tertentu guru merancang sebuah program pembelajaran melalui radio.
5. Video atau film. Video atau film adalah bahan ajar yang berbentuk audiovisual sehingga dapat menampilkan materi yang dipelajari secara keseluruhan sehingga setiap akhir penayangan video, peserta didik dapat menguasai satu atau lebih kompetensi dasar.
6. Multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah kombinasi dua atau lebih media (audio, teks, animasi dan video) oleh penggunaannya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Disamping itu, dapat memudahkan bagi penggunanya dalam mempelajari suatu materi tertentu.

Penggunaan bahan ajar modul dirasa tepat untuk pembelajaran individual, sehingga siswa dapat belajar meskipun tanpa didampingi oleh guru. Tetapi modul yang digunakan yaitu modul yang berbentuk *e-modul*, karena dengan

menggunakan *e-modul* ini lebih efektif dibandingkan dengan modul cetak. Dalam *e-modul* ini bisa ditambahkan multimedia yang menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan pembelajaran menjadi tidak monoton.

2.1.1.3 Prinsip-prinsip Bahan Ajar

Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah menguraikan bahwa ciri bahan ajar harus terdiri dari hal-hal berikut :

1. Prinsip relavasi artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitan atau hubungannya dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Misalnya, jika kompetensi yang diharapkan dikuasai peserta didik berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta, atau bahan hafalan.
2. Prinsip konsisten artinya keajegan. Jjika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik.
3. Prinsip kecakupan artinya materi yang diajarkan hendaklah cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang dianjurkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit kurang membantu mencapai standar kompetansi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

2.1.1.4 Peta Bahan Ajar

Langkah-langkah dalam pemetaan bahan ajar, yaitu :

1. Menentukan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Sebelum menentukan materi, terlebih dahulu perlu diidentifikasi aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dipelajari atau dikuasai peserta didik. Aspek tersebut perlu ditentukan karena setiap aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran.

2. Menentukan Materi Pokok

Setiap aspek standar kompetensi tersebut memerlukan materi pembelajaran atau bahan ajar yang berbeda-beda untuk membantu pencapaiannya. Sejalan dengan berbagai jenis aspek standar kompetensi, materi pembelajaran juga dapat membedakan menjadi jenis materi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Materi pembelajaran aspek kognitif meliputi : fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Materi pembelajaran aspek afektif meliputi : pemberian respon, penerimaan (apresiasi), internalisasi dan penelitian. Dan materi pembelajaran aspek motorik meliputi : gerakan awal, semi rutin dan rutin.

2.1.1.5 Standar Kelayakan Bahan Ajar

Bahan ajar yang baik harus memenuhi standar kelayakan yang telah ditetapkan. Standar kelayakan ini mencakup beberapa aspek utama bahan ajar yang harus diperhatikan. Beberapa aspek utama tersebut adalah aspek materi, aspek penyajian, dan aspek kebahasaan. Ketiga aspek ini diuraikan sebagai berikut :

1. Kesesuaian Kurikulum

- a. Bahan ajar pelajaran sesuai standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator kurikulum.

- b. Materi disajikan secara terpadu dengan konteks pendidikan dan konteks masyarakat.
 - c. Kesesuaian pengayaan materi dengan kurikulum.
2. Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pendidikan
 - a. Kesesuaian muatan materi dengan tujuan pendidikan.
 - b. Kesesuaian penggunaan materi dengan tujuan pendidikan.
 3. Kebenaran Materi menurut Ilmu yang Diajarkan
 - a. Kebenaran menerapkan prinsip kemampuan berdasarkan teori keilmuan yang diajarkan.
 - b. Kebenaran menerapkan prinsip-prinsip keilmuan tertentu.
 - c. Ketetapan penggunaan bahan bacaan dengan prinsip keilmuan tertentu.
 - d. Ketetapan materi berdasarkan perkembangan terbaru dari keilmuan tertentu.
 4. Kesesuaian Materi dengan Kondisi Jiwa
 - a. Struktur bahan ajar sesuai perkembangan kognitif anak.
 - b. Materi mengandung unsur edukatif.
 - c. Materi mengandung muatan karakter.

Berdasarkan aspek materi, bahan ajar yang dikembangkan hendaknya memperhatikan beberapa hal sebagaimana tercermin pada pedoman penilaian bahan ajar yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Tujuan pembelajaran harus dinyatakan secara eksplisit.
2. Penahapan pembelajaran dilakukan berdasarkan kerumitan materi.
3. Penahapan pembelajaran hendaknya dilakukan berdasarkan tahapan model tertentu yang dipilih dan digunakan dalam pembelajaran.

4. Penyajian materi harus membangkitkan dan perhatikan peserta didik.
5. Penyajian materi harus mudah dipahami siswa.
6. Penyajian materi harus mendorong keaktifan peserta didik untuk berfikir dan belajar.
7. Bahan kajian yang berkaitan harus dihubungkan dengan materi yang disusun.
8. Penyajian materi harus menodorong kreatifitas dan keaktifan peserta didik untuk berpikir dan bernalar.
9. Materi hendaknya disajikan berbasis penilaian formatif otentik.
10. Soal disusun setiap akhir pembelajaran.

Berdasarkan aspek kebahasaan, bahan ajar dikembangkan hendaknya memperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penyajian menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
2. Penggunaan bahasa yang dapat meningkatkan daya nalar dan daya cipta akan melalui penggunaan bahasa laras keilmuan.
3. Penggunaan bahasa (struktur dan isi) sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa siswa.
4. Paragraf dikembangkan secara efektifitas dan baku.
5. Kesesuaian ilustrasi visual dengan wacana materi keilmuan, dan kebenaran faktual.
6. Kejelasan dan kemenarikan grafemik dan ilustrasi visual yang terdapat dalam bahan ajar.
7. Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan membaca peserta didik.

Ketiga aspek utama pengembangan bahan ajar diatas memiliki peranan penting dalam mewujudkan bahan ajar yang sesuai tuntutan pendidikan yakni menciptakan generasi muda yang madani secara keilmuan dan berbudi pekerti luhur sesuai dengan karakter budaya bangsa.

2.1.2 Modul

Modul merupakan salah satu jenis dari bahan ajar yang berbasis cetakan yang sering dijumpai. Didalam proses pembelajaran sangat diperlukan adanya bahan ajar sebagai media pembelajaran dan alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan bagi pembelajar untuk memahami suatu materi pelajaran serta sebagai panduan bagi pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran. Menurut Oktaviara & Pahlevi (2019, h. 61), modul adalah bahan ajar yang disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar peserta didik dapat belajar mandiri dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik.

Menurut Wena (2016, h. 229), modul fiartikan sebagai unit pembelajaran berbentuk cetakan yang ditinjau dari wujud fisik berupa bahan pembelajaran cetak, fungsunya sebagai media belajar mandiri, dan isinya berupa satu unit materi pembelajaran, sedangkan Houston & Howson (dalam Wena 2016, h. 229), mengemukakan modul pembelajaran meliputi seperangkat tujuan pembelajaran.

Menurut Jerrold E (dalam Wena, 2016, h. 229), modul diartikan sebagai paket pembelajaran mandiri berisi satu topik atau unit materi pembelajaran dan memerlukan waktu belajar beberapa jauh untuk satu minggu. Badan penelitian dan pengembangan pendidikan dan kebudayaan, pengertian modul adalah satu unit program belajar mengajar terkecil, yang secara rinci menggariskan.

- a. Tujuan instruksional yang akan dicapai.
- b. Topik yang akan dijadikan pangkal proses belajar mengajar.
- c. Pokok-pokok yang akan dipelajari.
- d. Kedudukan dan fungsi modul dalam kesatuan program yang lebih luas.
- e. Peranan guru dalam proses belajar mengajar.
- f. Alat dan sumber belajar yang dipergunakan.
- g. Kegiatan belajar yang harus dilakukan dan dihayati siswa secara berurutan.
- h. Lembaran kerja yang harus diisi oleh siswa.
- i. Program evaluasi yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa modul adalah salah satu bentuk media cetak yang berisi satu unit pembelajaran yang dirancang oleh guru atau orang lain untuk memudahkan dalam proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik yang mempergunakannya dapat mencapai tujuan secara mandiri dengan sedikit bantuan dari guru.

Karakteristik modul sebagai bahan ajar yang dikemukakan oleh Rosid, yaitu:

- a. *Self Instructional*, yaitu peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri tidak tergantung pada orang lain.
- b. *Self Contained*, yaitu seluruh materi pembelajaran dari suatu kompetensi terdapat dalam satu modul secara utuh.
- c. *Stand Alone* atau berdiri sendiri, yaitu modul tidak tergantung pada bahan ajar lain dan tidak dipergunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

- d. *Adaptif*, yaitu memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi, fleksibel dipergunakan diberbagai tempat dan dapat digunakan dalam kurun waktu tertentu.
- e. *User Friendly*, yaitu bersahabat dengan pemakainya.

Dari pengertian modul tersebut maka dapat dijabarkan bahwa :

- a. Modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri.
- b. Kebahasaannya dibuat sederhana sesuai dengan level berfikir peserta didik atau tergantung dari jenjang dan tingkatnya.
- c. Digunakan secara mandiri, belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing individu secara efektif dan efisien.
- d. Memiliki karakteristik *stand alone* yaitu modul dikembangkan tidak tergantung pada media lain.
- e. Bersahabat dengan pemakai dan membantu memudahkan pemakai direspon atau diakses.

Penyusunan modul belajar harus mengacu pada kompetensi yang terdapat didalam tujuan yang ditetapkan. Terkait hal tersebut dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Analisis kebutuhan modul

Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis kompetensi/tujuan untuk menentukan jumlah dan judul modul yang dibutuhkan untuk mencapai suatu kompetensi tersebut. Analisis kebutuhan modul dapat dilakukan dengan langkah yaitu :

1. Tetapkan kompetensi yang terdapat di dalam garis besar program pembelajaran yang akan disusun modulnya.
2. Identifikasi dan tentukan ruang lingkup unit kompetensi tersebut.
3. Identifikasi dan tentukan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dipersyaratkan.
4. Tentukan judul modul yang akan ditulis.
5. Kegiatan analisis kebutuhan modul dilaksanakan pada periode awal perkembangan modul.

b. Penyusunan *Draf*

Penyusunan draf modul merupakan proses penyusunan dan pengorganisasian materi pembelajaran dari suatu kompetensi atau sub kompetensi yang telah ditetapkan. Langkah penulisan draf modul antara lain : a) tetapkan judul modul dan kompetensi modul, b) tetapkan tujuan akhir dan tujuan antara tujuan akhir yaitu kemampuan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah selesai mempelajari suatu modul, dan tujuan antara lain yaitu kemampuan spesifik yang menunjang tujuan akhir, c) tetapkan garis-garis besar atau *outline* modul dan d) periksa draf yang telah dihasilkan.

c. Uji coba

Uji coba draf modul adalah kegiatan penggunaan modul pada peserta terbatas, untuk mengetahui keterlaksanaan dan memanfaatkan modul dalam pembelajaran sebelum modul tersebut digunakan secara umum.

Uji coba draf modul bertujuan untuk : a) mengetahui kemampuan dan kemudahan peserta didik dalam memahami dan menggunakan modul, b) mengetahui efektivitas modul dalam membantu peserta didik mempelajari dan

menguasai materi pembelajaran dan c) mengetahui efisiensi waktu belajar dengan menggunakan modul.

Dari hasil uji coba tersebut diharapkan diperoleh masukan/saran sebagai bahan penyempurnaan draf modul yang diuji cobakan. Terdapat dua macam uji coba yaitu uji coba dalam kelompok kecil yang dilakukan hanya pada 2-4 orang peserta dan uji coba dalam kelompok besar yang dilakukan kepada peserta didik dengan jumlah 20-30 orang peserta.

d. Validasi

Validasi adalah proses permintaan persetujuan atau pengasahan terhadap kesesuaian modul dengan kebutuhan sehingga modul tersebut layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan pengakuan kesesuaian tersebut, maka validasi perlu dilakukan dengan melibatkan pihak praktisi yang ahli sesuai dengan bidang-bidang yang terkait modul.

e. Revisi

Revisi atau perbaikan merupakan proses penyempurnaan modul setelah memperoleh masukan/saran dari kegiatan uji coba dan validasi.

2.1.3 E-Modul (Modul Elektronik)

E-Modul merupakan bahan ajar versi elektronik dari modul yang telah dicetak yang bisa dibaca pada komputer dan dirancang dengan software yang diperlukan. Menurut Sandri & Mailani (2021, h. 80), *E-Modul* merupakan sarana pembelajaran yang mencakup materi, batasan-batasan, metode, cara mengevaluasi yang disusun secara teratur dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan sesuai dengan tingkat kerumitan secara elektronik.

Oktaviara & Pahlevi (2019, h. 61), *e-modul* 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, sedangkan menurut Wijayanto (2014, h. 61), modul elektronik atau *e-modul* merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau flashdisk dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik.

Menurut Prasetya, dkk (2017, h. 97) menyatakan bahwa media elektronik yang dapat diakses oleh siswa mempunyai manfaat dan karakteristik yang berbeda-beda. Jika ditinjau dari manfaatnya media elektronik sendiri dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan kapan dan dimana saja serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Salsabila terkait dengan media elektronik, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa modul elektronik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan presentase rata-rata 89%. Selain itu, modul elektronik mempunyai karakteristik berupa ukuran file yang relatif kecil sehingga dapat disimpan dalam *flashdisk* mudah untuk dibawa, bisa digunakan secara *offline*, dapat dipelajari kapan dan dimana saja asalkan ada komputer/laptop. Kemudian ada *link* yang membantu untuk menelusuri materi secara linier maupun non linier sehingga mengarahkan siswa menuju informasi tertentu. Di dalam modul elektronik juga dilengkapi animasi dan simulasi praktikum serta siswa dapat mengetahui ketuntasan belajar melalui evaluasi mandiri yang interaktif. Karakteristik modul elektronik seperti di atas perlu

dimiliki oleh siswa, karena modul elektronik berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa modul elektronik juga sangat mudah dibawa, modul elektronik hanya disimpan di PC atau laptop dan tidak memerlukan biaya yang sangat mahal.

Pemahaman terhadap media e-modul memerlukan pemahaman awal defenisi dari dua hal yaitu tentang media dan *e-modul*. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. pada defenisi ahli yang berbeda pula mendefenisikan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Briggs mengatakan bahwa media adalah alat untuk mmeberikan rangsangan bagi siswa supaya proses belajar terjadi, hal ini dikembangkan oleh Gegne.

Berdasarkan pemaparan mengenai pengertian modul dan modul elektronik, tidak terlihat adanya perbedaan prinsip pengembangan antara modul konvensional (cetak) dengan modul elektronik, perbedaan terlihat pada format penyajian secara fisik. Pada umumnya modul elektronik mengadaptasi komponen-komponen yang terdapat pada modul cetak.

Tabel 2.1
Perbandingan Antara Modul Elektronik Dengan Modul Cetak

Modul Elektronik	Modul Cetak
Format elektrtonik (dapat berupa file.doc, .exe, .swf, dll).	Format berbentuk cetak (kertas).
Ditampilkan menggunakan perangkat elektronik dan <i>software</i> khusus (laptop, PC, HP, Internet).	Tampilannya berupa kumpulan kertas yang bercetak.
Lebih praktis untuk dibawa.	Berbentuk fisik, untuk membawa dibutuhkan ruang untuk meletakkan.
Biaya lebih paraktis.	Biaya produksi lebih mahal.

Tahan lama dan tidak akan lapuk dimakan waktu.	Daya tahan kertas terbatas waktu.
Menggunakan sumber daya tenaga listrik.	Tidak perlu sumber daya khusus untuk menggunakannya.
Dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya.	Tidak dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya.

2.1.4 *Flipbook Maker*

Flipbook Maker adalah aplikasi untuk memuat *e-book*, *e-modul*, *e-peper* dan *e-magazine*. Tidak hanya berupa teks, dengan *flipbook Maker* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, *link* dan video pada lembar kerja. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan *file* berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *flipbook maker* yang dibuat lebih menarik. Selain itu, *flipbook maker* memiliki desain *template* dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *back sound*. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpisah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke *format* html, exe, zip, *screen saver*, dan app.

Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberi pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media *flipbook maker* dapat menambah minat belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi presentasi atau hasil belajar peserta didik. Penggunaan *flipbook maker* juga meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Kelebihan dari media ini bila dikaitkan pada proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

- a. Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.

- b. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.
- c. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.
- d. Siswa tidak jenuh membaca materi himpunan ini meskipun dalam bentuk buku karena adanya media *flipbook maker* ini.
- e. Penggunaan media *flipbook maker* tanpa *online* internet.

2.1.5 Bahan Ajar *E-modul* menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker*

Bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi *flipbook maker* ini adalah bahan ajar yang dapat diakses secara *offline*. Bahan ajar ini memiliki kelebihan yaitu lebih menarik. dengan menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* dapat ditambahkan multimedia berupa animasi, gambar-gambar bergerak, video maupun audio dll. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah produk berupa bahan ajar e-modul dengan menggunakan aplikasi *flipbook Maker* dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. E-Modul memposisikan peserta didik untuk berperan mandiri dalam pembelajaran.
- b. Petunjuk penggunaan, untuk menginformasikan penggunaan e-modul.
- c. Bagian-bagian pada e-modul antara lain :
 1. Halaman Judul
 2. Kata pengantar
 3. Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan Pembelajaran
 4. Daftar Isi
 5. Peta Konsep

6. Tujuan Pembelajaran
 7. Materi
 8. Rangkuman
 9. Penunjang materi seperti : kuis eksperimen mini, biografi tokoh, info, kotak ingatan
 10. Contoh soal dan uji kompetensi
 11. Glosarium
 12. Daftar pustaka
- d. Secara tersirat mengandung pesan spiritual, sosial, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013.
 - e. Berbentuk *Soft file* atau virtual.

2.1.6 Materi Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1

Tema yang dipilih dalam penelitian ini Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 yang akan diajarkan pada siswa kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis. Tema tersebut merupakan pembelajaran semester genap. Penelitian ini akan mengangkat Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 dimana materi didalamnya adalah Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Adapun kompetensi dasar yang terdapat pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 sebagai berikut :

Muatan : Bahasa Indonesia

Tabel 2.2
KD Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6. Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1. Menganalisis ciri-ciri puisi.
4.6. Menganalisis ciri-ciri puisi.	4.6.1. Membuat kesimpulan tentang ciri-ciri puisi.

Muatan: Ilmu Pengetahuan Alam

Tabel 2.3
KD Ilmu Pengetahuan Alam

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2. Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	3.2.1. Menganalisis siklus makhluk hidup.
4.2. Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.	4.2.1. Membuat skema tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan dengan topik penelitian yang diperlukan untuk mendukung penelitian dalam menemukan lebih banyak informasi sehingga dalam pelaksanaan penelitian nantinya peneliti memiliki bekal informasi yang cukup. Berikut penelitian relevan dengan topik penelitian yang diajukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan oleh Helna Satriawati (2015) yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Interaktif sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasar Kelas X SMKN 3 Yogyakarta”. Model pengembangan ini menggunakan 4D Models yang dimodifikasi menjadi 3D models. Produk yang dihasilkan ialah media pembelajaran diantaranya modul fisika elektronik yang dilengkapi Silabus, RPP, dan penilaian hasil belajar. peneliti menyimpulkan bahwa modul fisika elektronik layak digunakan. Kriteria pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan tidak diteliti dalam penelitian ini sehingga tidak diketahui poin peningkatan *pretest* dan *posttest*.

2. Penelitian oleh I Dewa Putu Leo Parlin (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *flipbook maker* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Materi Medan Magnet”. Adapun kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran berupa multimedia mampu meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran fisika yang nantinya akan meningkatkan peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik dan mencari inovasi-inovasi baru untuk memaksimalkan kemampuan peserta didik.
3. Penelitian oleh Hayatun Munaroh (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *flipbook maker* pada Materi Ekosistem untuk Memberdaya Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik Kelas X SMA”. Adapun kesimpulan penelitian ini adalah media sangat layak digunakan dan dapat digunakan untuk memberdayakan sikap peduli lingkungan peserta didik.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Sarina Marbun, Dorlince Simatupang, dan Jasper Simanjuntak salah satu dosen fip unimed dengan judul “Penggunaan Modul Digital Interaktif Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Mahasiswa PG PAUD”. Berdasarkan hasil yang diperoleh membuktikan bahwa penggunaan modul intraktif ternyata dapat meningkatkan aktivitas mahasiswa meliputi 1) Antusias mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan presentasi cukup tinggi yaitu dari 93% menjadi 94%, 2) Interaksi dengan dosen dari 35% menjadi 50%, 3) Interaktif antara mahasiswa dari 55% menjadi 78%, 4) Kerjasama kelompok dari 78% menjadi 88%, 5) Aktivitas kelompok dari 76%

menjadi 86%, 6) Partisipasi mahasiswa pada akhir pembelajaran dari 43% menjadi 48%.

2.3 Kerangka Berfikir

Dalam pengembangan E-modul ini kerangka berfikirnya berawal dari masalah yang ditemukan disaat pelaksanaan PLP. Salah satunya bahan ajar yang digunakan di sekolah tersebut yaitu buku paket yang dimana hanya berisi materi berupa teks saja tanpa dilengkapi gambar, animasi atau video. Siswa jadi sulit untuk memahami materi, karena pada bahan ajar yang digunakan terkadang kurang jelas dan juga siswa kurang berminat dan malas belajar.

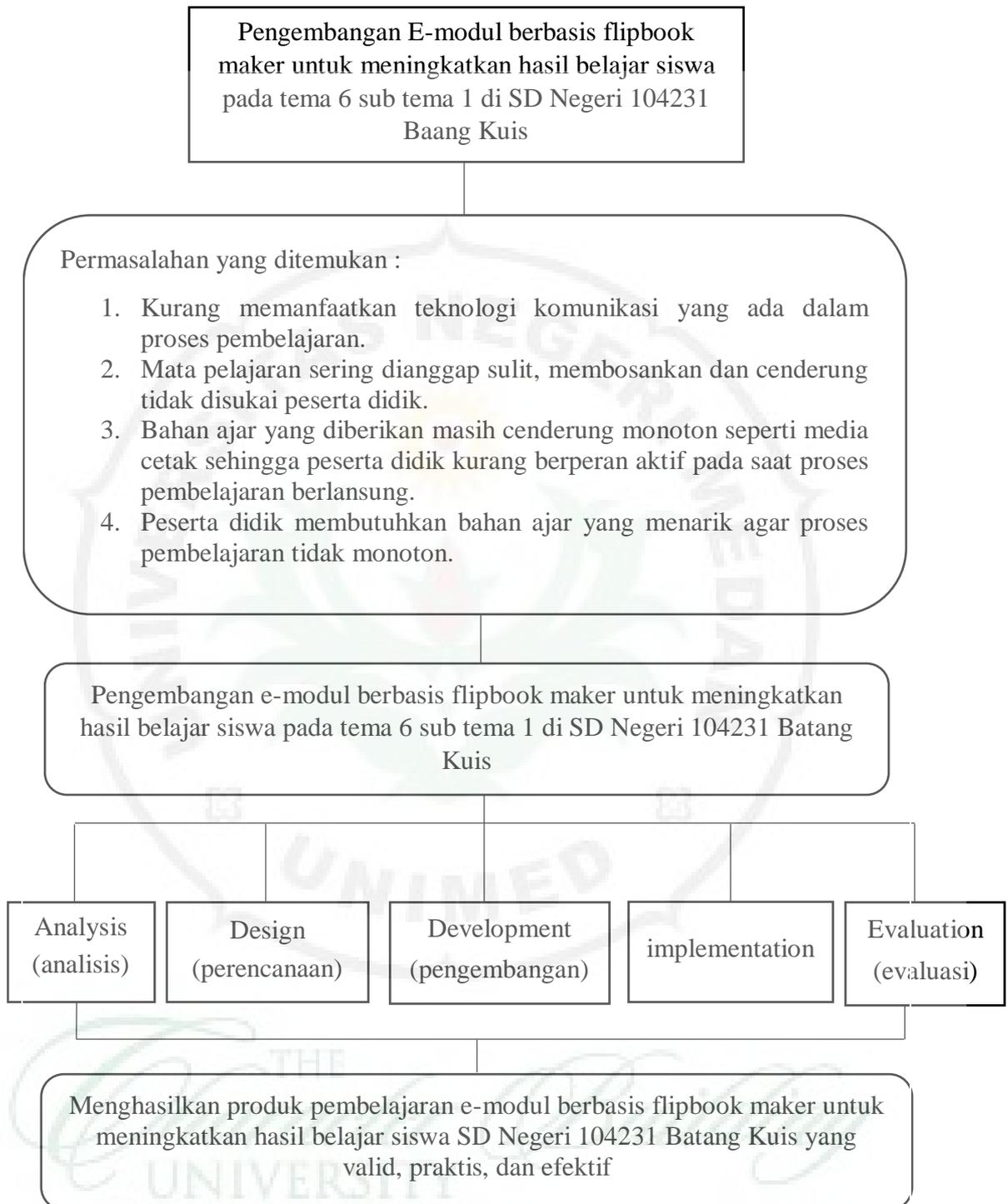
Merujuk dari masalah yang dipaparkan, peneliti mengembangkan *E-modul* berbasis *Flipbook Maker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema pada tema 6 sub tema 1. *E-modul* merupakan salah satu bahan ajar digital yang efektif, efisien, dan mengutamakan kemandirian siswa karena rangkaian kegiatan-kegiatan tersusun secara sistematis dan jelas sesuai dengan keadaan siswa.

Bahan ajar tersebut mampu menghadirkan beberapa bentuk materi pembelajaran seperti : teks, gambar, animasi, suara, video, dan simulasi kejadian nyata dalam satu bentuk atau satu wadah program, agar lebih mudah digunakan dan membuat materi pembelajaran tersebut mudah dipahami. Bahan ajar berbasis multimedia (menggunakan banyak media), dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan mudah, menarik dan dapat membuat peserta didik merasakan kejadian nyata melalui simulasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan E-modul berbasis *Flipbook Maker*. Pengembangan *E-modul* ini dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya yaitu: tahap analisis dimana

peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan peserta didik dan kurikulum, tahap desain dimana peneliti akan merancang produk yang akan dihasilkan serta merancang instrumen yang digunakan menilai produk, tahap pengembangan dimana peneliti menyiapkan pokok bahasan untuk belajar mengajar sesuai dengan produk yang dikembangkan, tahap implementasi dimana peneliti akan mengimplementasikan produk yang dikembangkan kedalam proses pembelajaran, dan tahap terakhir yaitu tahapan penyebaran instrumen evaluasi yang telah dikembangkan. Dengan melalui tahapan-tahapan ini diharapkan dapat menghasilkan instrumen evaluasi yang valid, efektif dan praktis. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat dari gambar bagan berikut ini:





Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). *Research and development* dengan model ADDIE yang meliputi *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Penelitian Pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan peneliti yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya masih rendah. Padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan dan sosial yang perlu dihasilkan melalui *Research and Development*.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 104231 Batang Kuis yang beralamat di Dusun II (dua), Sugiharjo, Kec. Batang Kuis, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Waktu penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 mulai awal Februari sampai Jun 2023.

3.3 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation* yang dijabarkan sebagai berikut:

3.3.1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini penelitian analisis pada beberapa aspek diantaranya analisis kebutuhan, dan analisis materi. Analisis ini sangat diperlukan untuk menentukan desain seperti apa yang akan dibuat dalam pengembangan produk *E-Modul* ini.

Penelitian melakukan analisis terhadap masalah yang sering terjadi pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Setelah melakukan pengamatan menggunakan angket survei kebutuhan guru serta melakukan pengamatan kepada peserta didik, peneliti nantinya berharap bahwa perlunya dikembangkan suatu perangkat pembelajaran yang mampu membantu peserta didik dalam belajar dan membantu guru dalam mengelola pembelajaran dengan lebih menarik.

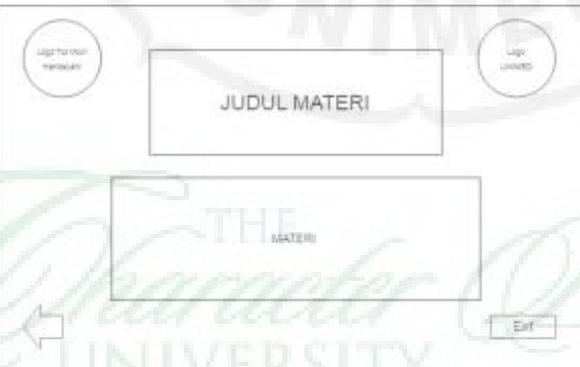
Nantinya peneliti juga melakukan analisis berdasarkan studi literatur tentang masalah-masalah pada proses pembelajaran di Indonesia. Salah satu masalah yang sering muncul adalah kesulitan siswa dalam menghubungkan konsep-konsep ilmu yang dipelajari untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti berharap nantinya perlu dibuat suatu perangkat pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman konsep dengan aplikasinya yaitu dengan bantuan *e-modul* yang mampu mengatasi masalah tersebut.

3.3.2. *Design* (Perencanaan)

Setelah langkah potensi dan masalah serta mengumpulkan informasi, selanjutnya pengembangan bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi

flipbook maker sebagai penunjang belajar mengajar dikelas. Sumber referensi untuk pengembangan bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *flipbook maker* diperoleh dari sumber yang mengacu pada materi yang digunakan. Kompetensi Dasar, Standar Kompetensi, Indikator pencapaian Kompetensi, Tujuan Pembelajaran, sesuai dengan kurikulum 2013. Storyboard *e-modul* dengan menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker* dapat dilihat pada table 3.1 berikut.

Tabel 3.1
Storyboard E-Modul dengan Menggunakan Aplikasi Flipbook Maker

No.	Desain	Keterangan
1.		<p>Pada tampilan satu terdapat menu judul, kompetensi, materi, tujuan pembelajaran, evaluasi, penulis, logo unimed, logo tut wuri handayani, exit dan penulis.</p>
2.		<p>Pada menu judul materi terdapat logo unimed, logo tut wuri handayani, judul materi, materi, dan exit.</p>
3.		<p>Tampilan pada kompetensi terdapat logo unimed, logo tut wuri handayani, kompetensi, inti, dasar, dan exit.</p>

4.		Pada tampilan evaluasi terdapat logo unimed, tut wuri handayani, teks, dan exit.
5.		Pada tampilan materi terdapat logo unimed, tut wuri handayani, bahasa indonesia, ilmu pengetahuan alam, exit.

3.3.3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produk. Tahap memproduksi *e-modul* berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Fungsi *storyboard* sangat penting karena sebagai panduan dalam memproduksi *e-modul*. *Storyboard* yang digunakan dalam memproduksi *e-modul* ini adalah *flipbook maker*. Tahap pengembangan ini, sebelum diterapkan langsung dalam pembelajaran terlebih dahulu dilakukan pengecekan dan validasi kepada ahli materi untuk menilai apakah konten sudah sesuai dengan indikator pembelajaran, serta ahli media untuk menilai kelayakan bahan ajar tersebut. Ahli

materi adalah dosen yang bertugas di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Unimed dan ahli media adalah dosen yang bertugas di Prodi Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Unimed.

3.3.4. Implementation (Penerapan)

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi, selanjutnya bahan ajar *e-modul* menggunakan *flipbook maker* dapat digunakan oleh guru dan siswa. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji lapangan yang dilakukan pada siswa kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis yang berjumlah 28 siswa dengan acuan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan bahan ajar *e-modul* berbasis *flipbook maker* serta melaksanakan penggunaan bahan ajar *e-modul* berbasis *flipbook maker*.

Untuk menguji media yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan bentuk *one-group pretest-posttest design*, yaitu siswa diberikan *pre-test* sebelum diberi treatment/perlakuan sebagai langkah akhir dari tahap implementasi untuk melihat hasil pemahaman siswa terkait materi yang sudah dijelaskan dalam bahan ajar *e-modul* berbasis *flipbook maker*. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keberadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2019, h. 110). Bahan ajar *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang dikembangkan akan dinilai oleh siswa kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis dalam hal kepraktisan media saat proses pembelajaran agar data yang diperoleh lebih akurat dan representatif.

Pada tahap ini dilakukan analisis seberapa praktis dan efektif produk bahan ajar tersebut digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa berdasarkan hasil uji coba sebelumnya.

3.3.5. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi media yang telah diimplementasikan yang meliputi evaluasi secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk merevisi media sesuai dengan penilaian dan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan berdasarkan angket respon siswa kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis, sedangkan evaluasi sumatif bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis terhadap materi yang disampaikan dengan media pembelajaran tematik model *Think Pair Share* berbasis *Articulate Storyline* melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pihak pengguna media. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media baru tersebut.

3.4 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah validator ahli media, validator ahli materi, ahli praktikalitas yaitu guru kelas IV-A dan siswa kelas IV-A yang berjumlah 28 siswa. Objek penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan *e-modul* ini menggunakan tiga jenis yaitu angket/lembar validitas dan tes hasil belajar.

3.5.1 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data secara tidak langsung dengan memanfaatkan formulir yang berisi pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada

seseorang/responden untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup berbentuk ceklist dengan skala *likert* yang terdiri dari 5 kategori pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2
Skala Likert

Nilai	Angka
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Lembar angket digunakan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari pengembangan bahan ajar *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1. Lembar angket untuk mengetahui validitas akan diberi kepada ahli materi dan ahli media. Lembar praktikalitas akan diberi kepada siswa kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis.

3.5.2 Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar merupakan alat ukur untuk memperoleh informasi hasil belajar peserta didik. Pada penelitian pengembangan ini, tes digunakan untuk mengetahui efektifitas bahan ajar *e-modul* berbasis *flipbook maker* melalui kemampuan dan pengetahuan siswa dalam pembelajaran tematik Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Selain menyusun bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *flipbook maker*, disusun juga instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai

e-modul yang dikembangkan. Berdasarkan pada tujuan penelitian, dirancang dan disusun instrument sebagai berikut :

3.6.1 Instrumen Validasi Ahli

3.6.1.1. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penilaian kontekstual serta berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *flipbook maker*. Angket validasi ahli materi yang diberikan diadaptasi dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). Angket validasi ahli materi ini menggunakan skala liker yang terdiri dari 5 penilaian yaitu (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) cukup baik, (4) baik, dan (5) sangat baik. Adapun kisi-kisi dari instrument validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Aspek Kelayakan Isi	a. Kesesuain dengan KD dan KI	2	1,2,3
	b. Keakuratan Materi	5	4,5,6,7,8
	c. Kemukthiran Meteri	2	9,10
	d. Mendorong Keingintahuan	2	11,12
Aspek Kelayakan	a. Teknik Penyajian	1	1
	b. Pendukung Penyajian	4	2,3,4,5
	c. Penyajian Pembelajaran	1	6
	d. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	2	7,8
Aspek Penilaian Kontekstual	a. Hakikat Kontekstual	2	1,2
	b. Komponen Kontekstual	7	3,4,5,6,7,8,9

Diadopsi dari BNSP (2006)

3.6.1.2. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kegrafikan, dan kebahasaan bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *flipbook maker*. Angket validasi media yang diberikan diadaptasi dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). Angket validasi ahli media ini terdiri dari 5 penilaian yaitu (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) cukup baik, (4) baik, dan (5) sangat baik. Adapun kisi-kisi dari instrument validasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
kegrafikan,	a. Ukuran Modul	2	1, 2
	b. Desain Sampul Modul	5	3, 4, 5, 6, 7
	c. Desain Isi Modul	7	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
Aspek Kelayakan Bahasa	a. Lugas.		1, 2, 3
	b. Komunikatif.		4
	c. Dialogis dan Interaktif.		5, 6
	d. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik.		7, 8
	e. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa.		9,10
	f. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.		11,12

Sumber: Diadopsi dari BNSP (2006)

3.6.2. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa ini menggunakan skala *likert* yang terdiri dari 5 penilaian yaitu (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) cukup baik, (4) baik, dan (5) sangat baik. Adapun kisi-kisi dari angket respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Lembar Respon Siswa

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Soal
Aspek Bahan Ajar	Ketertarikan	6	1, 2, 3, 4, 5, 6
	Materi	6	1, 2, 3, 4, 5, 6
	Bahasa	3	1, 2, 3

Sumber: Diadopsi dari BNSP (2006)

3.6.3. Tes Hasil Belajar

Instrumen tes hasil belajar berupa tes dalam bentuk pilihan berganda. Tes tersebut digunakan untuk menilai efektifitas dari bahan ajar *e-modul* berbasis *flipbook maker* melalui hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Berikut adalah kisi-kisi soal tes berbentuk pilihan berganda sebelum divalidasi antara lain :

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar

Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Pengetahuan						Nomor Soal
		C 1	C 2	C 3	C 4	C 5	C 6	
3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1. Mengidentifikasi ciri-ciri puisi	√						1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12, 19, 20, 22
	3.6.2. Menganalisis ciri-ciri puisi				√			23, 25, 27, 28, 29, 30.
3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	3.2.1. Mengidentifikasi siklus makhluk hidup.	√						5, 6, 7, 8, 13, ,
	3.2.2. Menganalisis siklus makhluk hidup.				√			14, 15, 16, 17, 18, 24, 26.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Validasi Produk

Analisis hasil validasi ahli materi dan ahli media dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\% \quad (\text{Diadopsi dari Eka dkk, 2013})$$

Keterangan :

P : Persentase Kelayakan

S : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

Dari persentase yang telah diperoleh kemudian dikonversikan ke tabel kriteria. Kriteria tersebut diperoleh dengan cara sebagai berikut :

Tabel 3.7
Kriteria Penilaian Validasi Produk

Persentase	Kriteria
85% - 100%	Sangat Layak
69% - 84%	Layak
53% - 68%	Cukup Layak
37% - 52%	Kurang Layak
20% - 36%	Tidak Layak

Sumber: Nana (2016, h. 91)

3.7.2 Analisis Respon Siswa

Analisis respon siswa dari data angket siswa terkait tanggapan produk dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\% \quad (\text{Diadopsi dari Eka dkk, 2013})$$

Keterangan :

P : Persentase Kelayakan

S : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

Dari persentase yang telah diperoleh kemudian dikonversikan ke tabel kriteria. Kriteria tersebut diperoleh dengan cara sebagai berikut :

Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Validasi Ahli

Persentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Baik
71% - 85%	Baik
56% - 70%	Cukup Baik
41% - 55%	Kurang Baik
25% - 40%	Tidak Baik

Sumber: Nana (2016, h. 91)

3.7.3 Analisis Keefektifan

Keefektifan bahan ajar *e-modul* berbasis *flipbook maker* ditentukan dengan melihat persentase ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Efektifitas} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Banyak Siswa Yang Mengikuti Tes}} \times 100\%$$

Hasil dari presentase keefektifan yang diperoleh, kemudian dicocokkan dengan kriteria presentase keefektifan yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.9
Kriteria Keefektifan

Presentase Keterlaksanaan	kategori
85% - 100%	Sangat Efektif
70% - 84%	Efektif
55% - 69%	Cukup Efektif
50% - 54%	Kurang Efektif
0% - 49%	Tidak Efektif

Sumber: Nana (2016, h. 91)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar pada tema 6 subtema 1 di SD Negeri 104231 Batang Kuis dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yang meliputi; 1) Tahap *Analysis* (analisis); 2) Tahap *Design* (perencanaan); 3) Tahap *Development* (pengembangan); 4) Tahap *Implementation* (penerapan); dan 5) Tahap *Evaluation* (perbaikan) yang hasil penelitian tersebut dijabarkan sesuai tahapan ADDIE sebagai berikut.

4.1.1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap *analysis* (analisis) merupakan langkah pertama yang dilakukan sebelum mengembangkan produk e-modul berbasis *flipbook maker*. Pada langkah tersebut dilakukan analisis kebutuhan peserta didik dan analisis materi yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara awal pada Jumat, 29 September 2022 di Kelas IV SD Negeri 104231 Batang Kuis dan diperoleh hasil sebagai berikut.

4.1.1.1. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pada analisis kebutuhan peserta didik, peneliti mengidentifikasi terlebih dahulu permasalahan dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 104231 Batang Kuis, khususnya kelas IV-A dan mengidentifikasi apa yang dibutuhkan oleh peserta didik serta pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai dari permasalahan yang ditemukan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada

Jumat, 29 September 2022 dikelas IV-A ditemukan bahwa poses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak dari pemerintah, kemudian proses pembelajaran belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis teknologi. Padahal penggunaan *e-modul* dapat memfasilitasi siswa dalam belajar secara mandiri, sebagaimana yang dikatakan oleh Hariani, dkk (2020) bahwa bahan ajar *e-modul* dilengkapi petunjuk untuk belajar mandiri dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena siswa belajar sesuai kemampuannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada Jumat, 29 November 2022 dengan kepala sekolah yang bernama ibu Ramlah, S.Pd. di SD Negeri 104231 Batang Kuis, diketahui bahwa proses pembelajaran sudah menggunakan bahan ajar, baik berupa buku cetak dari pemerintah, dan lembar kerja siswa. Namun bahan ajar yang digunakan belum memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, seperti *e-modul* berbasis aplikasi *flipbook maker*. Padahal penggunaan modul elektronik sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, sebagaimana dikatakan oleh Wulansari, dkk (2018, h. 2), *e-modul* merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik, karena modul elektronik dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri didalam kelas, sehingga guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator.

Pemanfaatan bahan ajar yang sederhana digunakan dapat menimbulkan pengalaman belajar yang monoton dan tidak menarik bagi peserta didik. Pembelajaran yang monoton membuat rendahnya semangat (minta dan motivasi) belajar siswa yang berdampak pada keaktifan siswa di kelas yang membuat kelas menjadi pasif. Rendahnya semangat siswa dalam belajar berdampak pada

pemahaman siswa pada materi yang diajarkan. Rendahnya pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran tematik membuat hasil belajar siswa rendah. Diketahui hasil Ujian Tengah Semester (UTS) Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023 siswa kelas IV-A pada pembelajaran tematik masih tergolong rendah ditunjukkan dengan data nilai dimana dari 30 siswa kelas IV-A diketahui bahwa hanya 11 siswa yang mendapat nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan persentase 32% dan sisanya 19 siswa mendapat nilai di bawah KKM dengan persentase 68% dengan perolehan nilai tertinggi adalah 86 dan perolehan nilai terendah adalah 48. Adapun nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di SD Negeri 104231 Batang Kuis yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah adalah 75.

Permasalahan diatas menunjukkan bahwa belum adanya penggunaan bahan ajar berbasis teknologi dalam proses pembelajaran sehingga ditemukan rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga diperlukan inovasi pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar yang menarik seperti *e-modul*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Koderi (2017), modul elektronik dikembangkan untuk memungkinkan peserta didik melakukan dan meningkatkan hasil belajar secara mandiri. Modul elektronik yang digunakan dalam pembelajaran harus dirancang oleh guru dengan sangat menarik, seperti guru menampilkan beberapa gambar dan video didalam modul agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Imansari & Sunaryantiningsih (2017), modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui komputer dan keberadaan *e-modul* dapat

meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukannya solusi untuk permasalahan tersebut dengan guru mengembangkan bahan ajar *e-modul* berbasis *Flipbook maker*.

E-modul berbasis *flipbook maker* ini jika diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Fakta tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Smaldino (2014) pengembangan *e-modul* dapat meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa. Begitupula, penelitian yang dilakukan oleh Hayati, dkk (2015) bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui *e-modul* berbasis *flipbook maker* tersebut diharapkan mampu membantu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan melalui *e-modul* berbasis *flipbook maker* siswa mendapatkan gambaran materi secara nyata sehingga memberi kemudahan dalam mendalami materi pembelajaran dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

4.1.1.2. Hasil Analisis Materi

Tahap analisis materi dilakukan untuk mengetahui materi yang akan diintegrasikan pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar, peneliti akan mengintegrasikan materi pada tema 6 subtema 1 materi pada dikarenakan diketahui rendahnya hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1.

4.1.2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merancang produk berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahap *design*

dilakukan pada bulan April 2023. Tahap *design* (perencanaan) dilakukan dengan membuat *flowchart e-modul* berbasis *flipbook maker*, mengumpulkan gambar, animasi, yang akan diintegrasikan ke *e-modul* berbasis *flipbook maker*, dan membuat *storyboard*. Tahap *design* diperoleh dari sumber yang mengacu pada materi yang digunakan dengan memperhatikan Kompetensi Dasar, Standar Kompetensi, Indikator pencapaian Kompetensi, Tujuan Pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013.

4.1.2.1. Membuat Flowchart

Flowchart disusun seperti alur dari struktur konsep *e-modul* yang akan dikembangkan. *Flowchart e-modul* berbasis *flipbook maker* dirancang dengan tujuan untuk menjelaskan alur *e-modul* yang disusun dalam format Ms. Word dan selanjutnya *flowchart* menjadi pedoman perancang dalam menyusun konsep media ke dalam *storyboard*.

4.1.2.2. Mengumpulkan Gambar

Pada kegiatan ini, peneliti akan mengumpulkan gambar dalam satu file di PC. Gambar yang dikumpulkan akan diintegrasikan ke *e-modul* berbasis *flipbook maker* sebagai komponen pendukung bahan ajar tersebut. Gambar yang pilih sesuai dengan tema *e-modul* berbasis *flipbook maker*. peneliti mencari gambar melalui website: <https://www.flaticon.com> dan untuk animasi peneliti mencari melalui website: <https://giphy.com>.

4.1.2.3. Membuat Storyboard

Storyboard e-modul berbasis *flipbook maker* disusun dalam format Ms. Word yang nantinya siap direalisasikan menjadi *e-modul* menggunakan aplikasi *flipbook maker*. *Storyboard* memuat tampilan bahan ajar dan komposisi teks

seperti cover bahan ajar, judul materi bahan ajar, kompetensi bahan ajar, dan evaluasi yang terdapat dalam bahan ajar.

4.1.3. Tahap *Development* (Pengembangan)

4.1.3.1. Hasil Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan tahap realisasi produk *e-modul* berbasis *flipbook maker* berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Tahap ini memastikan bahwa komponen dari bahan ajar yang telah disusun dalam *storyboard* siap untuk selanjutnya dikembangkan menjadi *e-modul* dengan aplikasi *flipbook maker*. *E-modul* berbasis *flipbook maker* disusun secara bertahap, dimulai dari bagian cover, *table of content*, kompetensi, materi, evaluasi, tujuan pembelajaran, dan profil pengembang. Hasil media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 E-Modul Berbasis Flipbook Maker

No.	Tampilan	Desain	Keterangan
1.	Cover E-modul		<p>Pada bagian cover bahan ajar terdapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo Tut Wuri Handayani yang terletak disebelah kiri dan Universitas Negeri Medan yang terletak disebelah kanan. 2. Judul bahan ajar dengan warna teks abu-abu dan bubble teks warna pink muda. 3. Kelas yaitu kelas IV SD. 4. Jenis tulisan yang digunakan yaitu: <ul style="list-style-type: none"> • Bold

			<ul style="list-style-type: none"> • Regular • Semi Bold • Semi Bold Italic <p>5. Tema background pada cover adalah perpustakaan.</p>
2.	Tabel of Content		<p>Pada bagian <i>table of content</i> didesain dengan <i>background</i> bertema “ruang kelas” sesuai dengan materi pembelajaran. Pada bagian tabel of content terdapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo Tut Wuri Handayani yang terletak disebelah kiri dan Universitas Negeri Medan yang terletak disebelah kanan. 2. Bagian yang akan dibahas pada <i>e-modul</i>. 3. Nomor halaman. 4. Tombol “kembali” disebelah kiri tampilan.
4.	Menu Kompetensi		<p>Pada menu kompetensi didesain dengan <i>background</i> bertema perpustakaan. Pada menu kompetensi terdapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo Tut Wuri Handayani yang terletak disebelah kiri dan Universitas Negeri Medan yang terletak disebelah kanan. 2. Menu

			<p>kompetensi inti dan kompetensi dasar.</p> <p>3. Nomor halaman.</p> <p>4. Jenis tulisan yang digunakan yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bold • Regular • Semi Bold • Semi Bold Italic <p>5. Tema background pada cover adalah perpustakaan.</p>
3.	Menu Materi		<p>Pada menu materi didesain dengan <i>background</i> bertema “perpustakaan”.. Pada bagian menu materi terdapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo Tut Wuri Handayani yang terletak disebelah kiri dan Universitas Negeri Medan yang terletak disebelah kanan. 2. Nomor halaman. 3. Tombol “kembali” disebelah kiri tampilan. 4. Jenis tulisan yang digunakan yaitu: <ul style="list-style-type: none"> • Bold • Regular • Semi Bold • Semi Bold Italic 5. Tema background pada cover adalah perpustakaan.

5.	Menu Tujuan Pembelajaran		<p>Pada bagian menu utama terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo Tut Wuri Handayani yang terletak disebelah kiri dan Universitas Negeri Medan yang terletak disebelah kanan. 2. Nomor halaman. 3. Tombol “Next”. 4. Jenis tulisan yang digunakan yaitu: <ul style="list-style-type: none"> • Bold • Regular • Semi Bold • Semi Bold Italic 5. Tema background pada cover adalah perpustakaan.
7.	Menu Evaluasi		<p>Pada menu evaluasi terdapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo Tut Wuri Handayani yang terletak disebelah kiri dan Universitas Negeri Medan yang terletak disebelah kanan. 2. Soal yang berkaitan dengan materi. 3. Nomor halaman. 4. Tombol “Next”. 5. Jenis tulisan yang digunakan yaitu: <ul style="list-style-type: none"> • Bold • Regular • Semi Bold • Semi Bold Italic 6. Tema background

			pada cover adalah perpustakaan.
--	--	--	---------------------------------

Sumber: Diolah oleh peneliti

4.1.3.2. Melakukan Validasi Ahli

Tahap validasi ahli dilakukan setelah produk berupa *e-modul* berbasis *flipbook maker* telah selesai direalisasikan. Validasi oleh ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook maker* berdasarkan penilaian validator ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian para ahli berupa saran dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap bahan ajar dan sebagai dasar untuk melakukan penelitian di tempat penelitian ketika produk tersebut sudah sangat layak atau layak digunakan tanpa revisi pada penilaian validator. Tahap validasi terdiri dari validasi ahli materi tematik dan ahli bahan ajar berbasis *flipbook maker*.

4.1.3.2.1 Hasil Validasi Ahli Materi

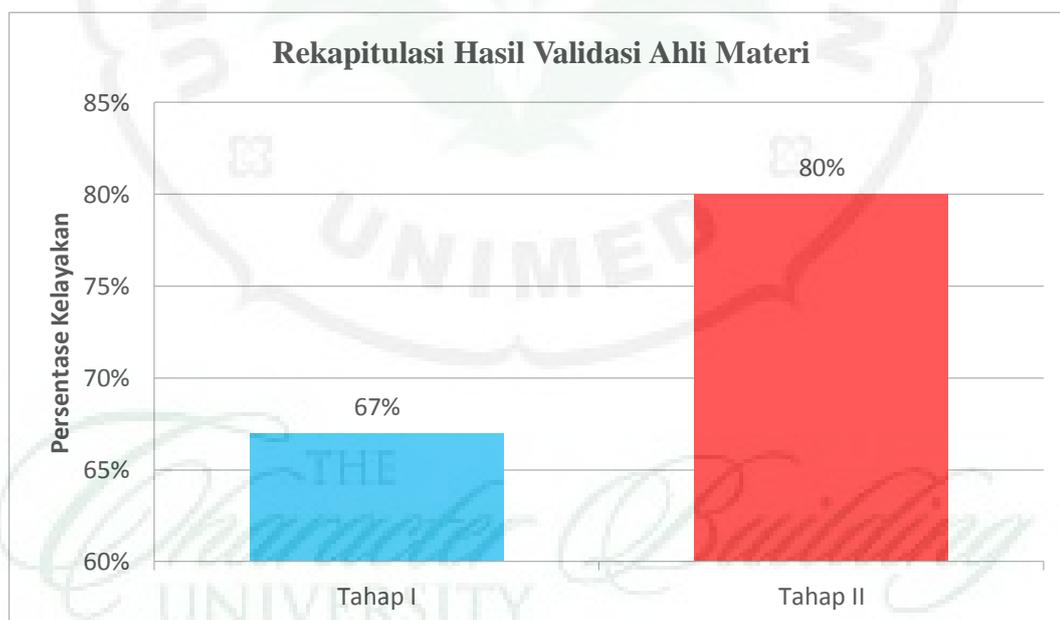
Insterumen validasi materi merupakan penilaian terhadap materi yang terdapat dalam *e-modul* berbasis *flipbook maker* oleh dosen ahli materi. Validasi Ahli materi dilakukan sebanyak 2 tahap. Tahap pertama dilakukan pada 23 Oktober 2023 dan tahap kedua dilakukan pada 25 Oktober 2023. Adapun dosen ahli materi tematik dalam validasi ini adalah Bapak Septian Prawijaya, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Medan.

Penilaian dilakukan terkait beberapa aspek diantaranya aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan penilaian kontekstual yang diperoleh rekapitulasi hasil validasi ahli materi pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Tahapan	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Tahap 1	111	165	67%	Layak digunakan
2.	Tahap 2	132	165	80%	Layak digunakan
Rata-rata persentase kelayakan				72%	Layak digunakan

Berdasarkan tabel 4.2 rekapitulasi hasil validasi ahli materi dapat dilihat dalam bentuk diagram pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan gambar 4.1 rekapitulasi hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil validasi pada tahap II lebih tinggi daripada tahap I di mana pada tahap I memperoleh persentase kelayakan 67% dalam kategori “layak digunakan dan perlu revisi”. Revisi dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli materi.

Adapun komentar dan saran perbaikan dari ahli materi tematik yaitu materi perlu ditambahi sesuai saran dari Ahli Materi diantaranya sebagai berikut.

1. Pindahkan menu tujuan pembelajaran setelah indikator.
2. Buat penomoran KD dan Indikator.
3. Ganti puisi yang ada kaitannya dengan siklus hidup makhluk hidup.

Tahap II memperoleh persentase kelayakan 80% dalam kategori “layak digunakan tanpa revisi”. Hal ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan revisi berdasarkan perbaikan dari ahli materi diperoleh hasil yang lebih baik dan menunjukkan bahwa e-modul berbasis *flipbook maker* layak digunakan.

4.1.3.2.2 Hasil Validasi Ahli Media

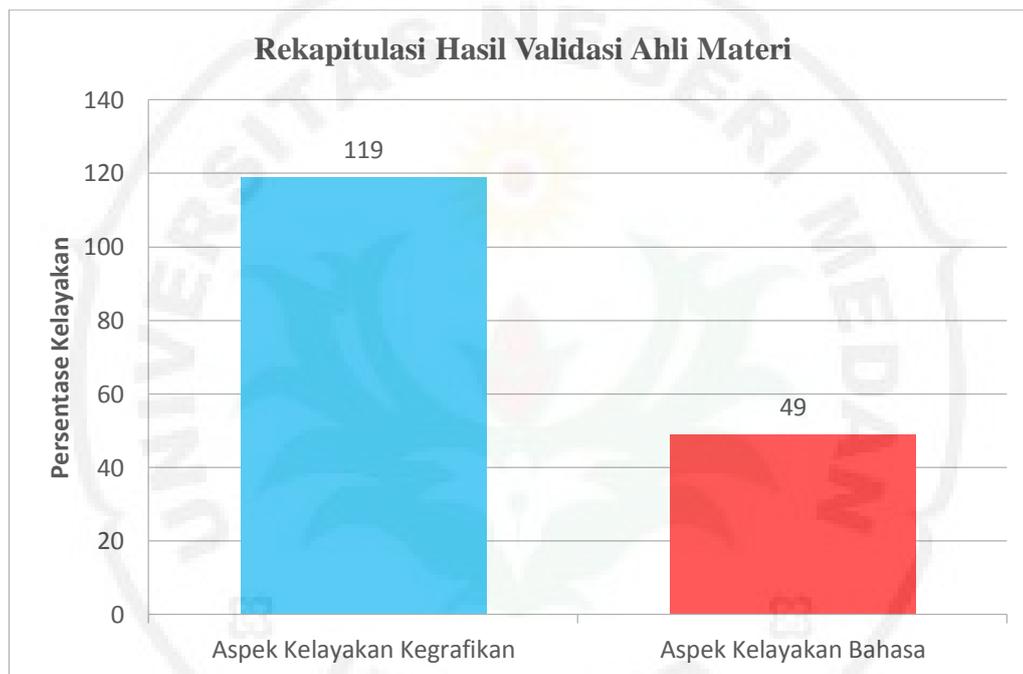
Ahli bahan ajar berbasis *flipbook maker* dalam validasi ini adalah Ibu Reni Rahmadani, S.Kom., M.Kom selaku dosen FT Universitas Negeri Medan dan ahli dibidangnya. Validasi ahli media dilakukan sebanyak 1 tahap. Tahap pertama dilakukan pada 29 Juni 2023. Penilaian media dilakukan meliputi beberapa aspek diantaranya: aspek kelayakan kegrafikan dan aspek kelayakan bahasa yang diperoleh rekapitulasi hasil validasi ahli media pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor yang Diperoleh
Aspek Kelayakan Kefrafikan	Ukuran E-LKPD	8
	Desain Sampul E-LKPD	34
	Desain Isi E-LKPD	77
Aspek Kelayakan Bahasa	Lugas	12
	Komunitif	5
	Dialogis dan interaktif	8
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	8
	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8
	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	8
Jumlah Skor		168

Persentase Kelayakan	81%
Kriteria Kelayakan	Sangat layak

Berdasarkan tabel 4.3 rekapitulasi hasil validasi media terhadap *e-modul* berbasis *flipbook maker* oleh ahli media dapat dilihat dalam bentuk diagram pada gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

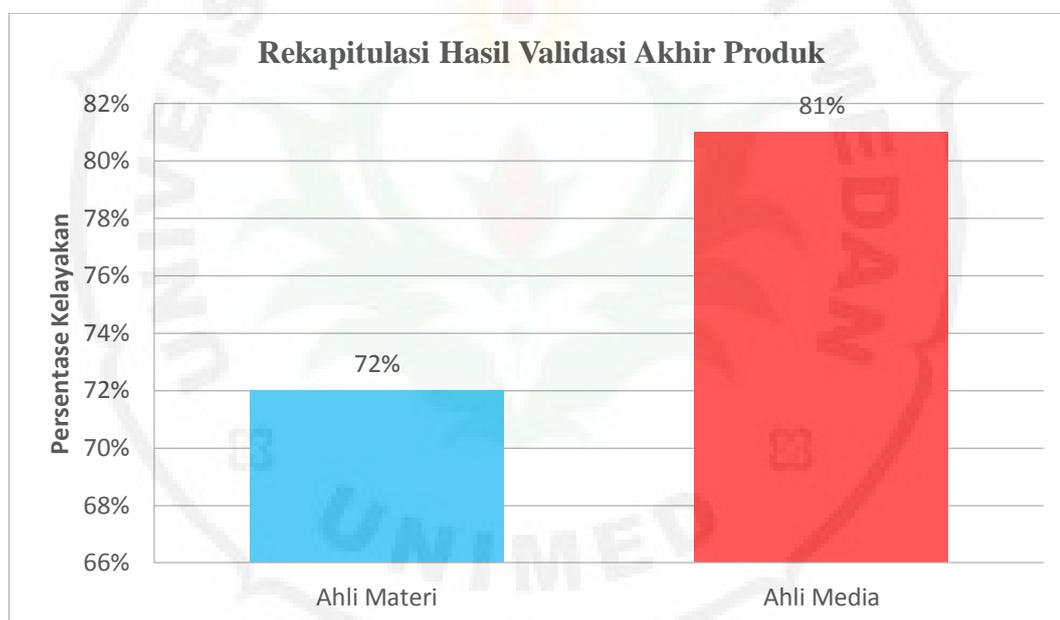
Berdasarkan gambar 4.2 rekapitulasi hasil validasi ahli media menunjukkan jumlah total 168 dengan persentase kelayakan 81% dalam kategori “sangat layak digunakan tanpa revisi”. Meskipun termasuk kategori sangat layak digunakan produk *e-modul* berbasis *flipbook maker* memiliki komentar dan saran dari ahli media yaitu perbaiki kesalahan dalam penulisan kalimat.

Sesuai hasil validasi kedua ahli yakni ahli materi dan ahli media terhadap *e-modul* berbasis *flipbook maker* direkapitulasi untuk mendapatkan rata-rata persentase kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Akhir Produk

No.	Ahli Validasi	Nama Validator	Hasil Akhir Validasi	
			Rata-rata Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	Septian Prawijaya, S.Pd., M.Pd	72%	Layak
2.	Ahli Media	Reni Rahmadani, S.Kom., M.Kom	81%	Sangat Layak

Berdasarkan 4.4. rekapitulasi hasil validasi akhir produk dapat dilihat dalam bentuk diagram pada gambar 4.3 berikut.

**Gambar 4.3 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Akhir Produk**

Berdasarkan gambar 4.3 rekapitulasi hasil validasi akhir produk diatas dapat disimpulkan bahwa persentase validasi produk yang meliputi ahli materi adalah 72% dan termasuk dalam kategori “Layak”. meskipun terdapat komentar dan saran perbaikan pada dari ahli materi dari segi kelayakan isi, kelayakan penyajian, aspek kontekstual. Pada validasi ahli media diperoleh persentase 81% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, meskipun pada tahap I validasi ahli media memiliki komentar dan saran perbaikan yaitu, perbaiki kesalahan dalam

penulisan kalimat. Hal ini menunjukkan bahwa hasil akhir produk dalam kategori layak dan sangat layak.

4.1.4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Tahap implementasi dalam penelitian ini adalah tahap di mana *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang sudah dikembangkan diterapkan kepada peserta didik di kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis. Tahap implementasi dilakukan setelah produk selesai direvisi sesuai dengan komentar dan saran perbaikan dari para ahli dan dinyatakan layak hingga sangat layak untuk digunakan. Tahap implementasi dilakukan untuk melihat praktikalitas dan efektivitas *e-modul* berbasis *flipbook maker*. Oleh sebab itu, dibutuhkan alat pengumpulan data berupa angket respon siswa untuk mengetahui praktikalitas *e-modul* berbasis *flipbook maker*, sedangkan instrument tes untuk mengetahui efektivitas *e-modul* berbasis *flipbook maker*.

4.1.4.1. Kalibrasi Instrumen Tes

Kalibrasi instrumen tes dilakukan dengan menguji validitas tes, dan realibilitas tes. Berikut ini adalah hasil dari kalibrasi instrumen tes.

4.1.4.1.1. Hasil Validasi Tes

Validitas berasal dari kata *Validity*, yang artinya suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Uji validitas dilakukan oleh dosen ahli tes dan dilakukan di kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa, sementara soal yang divalidkan sebanyak 30 butir soal dalam bentuk pilihan berganda. Setelah siswa kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis menjawab soal, peneliti melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *Product Momentum Person*.

Berdasarkan hasil validasi tes dilakukan perhitungan data diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka diketahui bahwa 18 soal dari 30 soal dinyatakan valid dan 12 soal tidak valid, dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Validitas Tes

No	r tabel	r hitung	Keterangan
1.	0,361	0,0935	Tidak Valid
2.	0,361	0,5405	Valid
3.	0,361	0,3294	Tidak Valid
4.	0,361	0,0834	Tidak Valid
5.	0,361	0,1741	Tidak Valid
6.	0,361	0,5437	Valid
7.	0,361	0,4705	Valid
8.	0,361	0,3912	Valid
9.	0,361	0,3917	Valid
10.	0,361	0,4122	Valid
11.	0,361	-0,15	Tidak Valid
12.	0,361	0,2118	Tidak Valid
13.	0,361	0,6335	Valid
14.	0,361	0,5234	Valid
15.	0,361	0,7069	Valid
16.	0,361	0,5498	Valid
17.	0,361	0,217	Tidak Valid
18.	0,361	0,4441	Valid
19.	0,361	0,3119	Tidak Valid
20.	0,361	0,5548	Valid
21.	0,361	0,4074	Valid
22.	0,361	0,0601	Tidak Valid
23.	0,361	0,5548	Valid
24.	0,361	0,3774	Valid
25.	0,361	-0,096	Tidak Valid
26.	0,361	-0,09	Tidak Valid
27.	0,361	0,1225	Tidak Valid
28.	0,361	0,4441	Valid
29.	0,361	0,5234	Valid
30.	0,361	0,7069	Valid
Total Soal Valid			18

Sumber: Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan tabel 4.5 hasil perhitungan validitas tes menunjukkan 18 soal yang dinyatakan valid dilihat dari hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan

uji coba instrumen tes diketahui bahwa tes dinyatakan valid sebagai instrument penelitian ditunjukkan pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Kategori Validitas Tes

No.	Kategori Validitas Tes	Nomor Soal	Jumlah
1.	Valid	2, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 23, 24, 28, 29, 30	18
2.	Tidak Valid	1, 3, 4, 5, 11, 12, 17, 19, 22, 25, 26, 27	12

Sumber: Diolah oleh Peneliti

4.1.4.1.2. Hasil Perhitungan Reliabilitas Tes

Uji reliabilitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur konsistensi kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Uji reliabilitas tes dalam penelitian ini dilakukan untuk menentukan tingkat kepercayaan, kestabilan atau konsistensi tes sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Uji reliabilitas menggunakan rumus Spearman Brown, dengan mengkonsultasikan harga r_i dengan harga r_{tabel} *Product Moment* dengan $N = 30$ pada taraf $\alpha = 0,05$ didapat $r_{\text{tabel}} = 0,361$. Maka diperoleh $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ yaitu $0,8060 > 0,266$, sehingga dapat dinyatakan secara keseluruhan soal tersebut *reliable* dan memiliki reliabilitas 0,8925 dengan kategori reliabilitas sangat tinggi. Untuk perhitungan reliabilitas lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Reliabilitas Tes

Pengambilan Keputusan				
r-hitung	r-tabel	Spearman	Kesimpulan	Kategori
0,8060	0,361	$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$ $r_i = \frac{2(0,806012038)}{1 + 0,806012038}$ $r_i = 0,892587669$	Reliabel	Sangat Tinggi

Sumber: Diolah oleh Peneliti

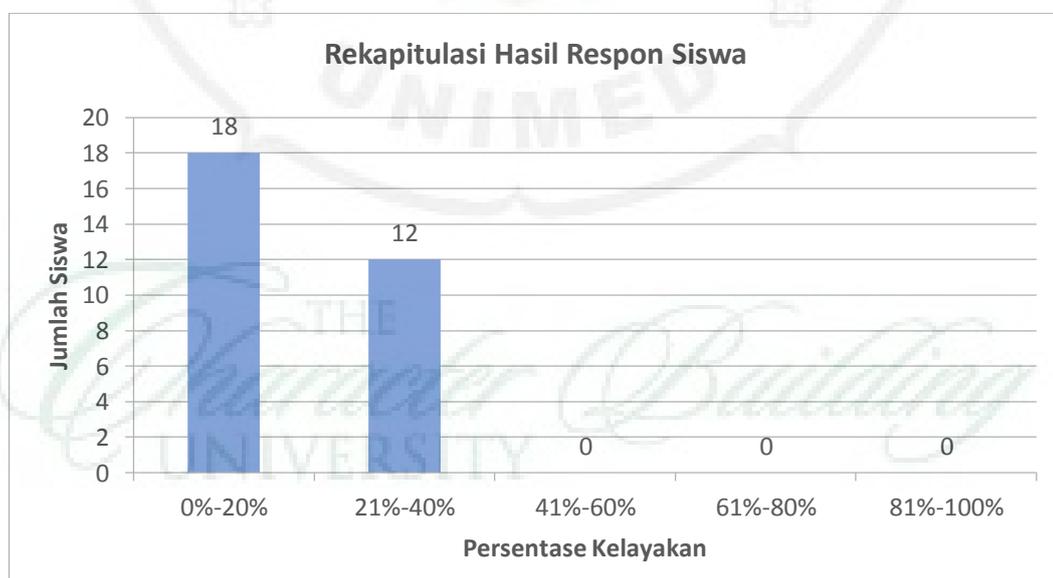
4.1.4.2. Hasil Uji Praktikalitas *E-Modul* Berbasis *Flipbook Maker*

Pada tahap ini diperoleh dari respon siswa terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *flipbook maker*. Menguji praktikalitas produk dilakukan oleh siswa kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis yang berjumlah 30 siswa. Praktikalitas dilakukan pada 29 November dan diperoleh hasil yang dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Hasil Respon Siswa

No	Persentase Kelayakan	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	81%-100%	18	Sangat praktis
2.	61%-80%	12	Praktis
3.	41%-60%	-	Cukup praktis
4.	21%-40%	-	Kurang praktis
5.	0%-20%	-	Tidak praktis
Jumlah Siswa		30	

Berdasarkan tabel 4.8 rekapitulasi hasil respon siswa dapat dilihat dalam bentuk diagram pada gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.4. Diagram Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

Berdasarkan gambar 4.4 rekapitulasi hasil respon siswa pada *e-modul* berbasis *flipbook maker* menunjukkan pada persentase kelayakan 0%-20% terdapat 0 siswa, pada persentase kelayakan 21%-40% terdapat 0 siswa, pada

persentase kelayakan 41%-60% terdapat 0 siswa, pada persentase kelayakan 61%-80% terdapat 12 siswa, dan pada persentase kelayakan 81%-100% terdapat 18 siswa.

4.1.4.3. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif

Tahap ini merupakan uji coba produk di lapangan yang sesungguhnya untuk mengetahui efektivitas *e-modul* berbasis *flipbook maker*. Uji coba produk dilakukan kepada peserta didik kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis yang berjumlah 30 siswa dengan acuan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Untuk mengetahui efektivitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* digunakan soal tes belajar berbentuk pilihan berganda sesuai materi pembelajaran yaitu Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 yang sebelumnya sudah divalidasi siswa kelas IV SD Negeri 104231 Batang Kuis dengan menggunakan rumus *Product Momentum Person*. Uji coba penggunaan *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang dikembangkan ini, peneliti melakukan tes berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis *flipbook maker*, sedangkan *posttest* dilakukan setelah pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis *flipbook maker*.

4.1.4.3.1. Hasil Nilai *Pretest*

Hasil *pretest* diolah dan dijadikan pedoman untuk mengetahui efektifitas produk. Pemberian *pretest* dilakukan pada 29 November 2023 di Kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 104231 Batang Kuis, menunjukkan data nilai dari 30 siswa hanya terdapat 12 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM atau tuntas dengan persentase 40% dan sisanya 18 siswa memperoleh nilai di bawah KKM atau tidak tuntas dengan

persentase 60%. Pada nilai *pretest* diperoleh nilai tertinggi adalah 72 dan nilai terendah adalah 55 dengan nilai rata-rata yaitu 61,8.

4.1.4.3.2. Hasil Nilai *Posttest*

Setelah dilaksanakan *pretest* selanjutnya siswa kelas IV A diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* berbasis *flipbook maker*. Selama dalam proses penelitian berlangsung pembelajaran dengan *e-modul* berbasis *flipbook maker* terdapat perubahan terhadap kelas. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*. Data yang diperoleh nilai hasil belajar siswa kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis menunjukkan dari 30 siswa terdapat 22 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM atau tuntas dengan persentase 73% dan sisanya 8 siswa memperoleh nilai di bawah KKM atau tidak tuntas dengan persentase 27%. Pada nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 55 dengan nilai rata-rata yaitu 85.

Keefektifan *e-modul* berbasis *flipbook maker* dalam penelitian ini dapat diketahui dari hasil tes belajar siswa melalui *posttest*. Kriteria keefektifan berpedoman pada KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) sebesar 75 yang telah diterapkan di sekolah, dengan kategori 22 siswa tuntas dari KBM dan 8 siswa kurang dari KBM. Mengetahui Efektifitas dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Efektifitas} &= \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KBM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{22}{30} \times 100\% = 73\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang dikembangkan efektif dengan persentase 73%.

4.1.5. Tahap *Evaluation* (Perbaikan)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan model ADDIE. Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat kevalidan setiap proses penilaian produk *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang telah dilakukan pada saat validasi dan uji coba lapangan. Penilaian produk *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli praktikalitas yaitu respon peserta didik dan hasil tes peserta didik.

Validasi ahli materi dilakukan 2 tahap, di mana pada tahap 1 diperoleh hasil 67% yang termasuk dalam kategori “layak” dengan komentar dan saran pindahkan menu tujuan pembelajaran setelah indikator, buat penomoran KD dan Indikator, ganti puisi yang ada kaitannya dengan siklus hidup makhluk hidup, sedangkan tahap 2 diperoleh hasil 80% yang termasuk dalam kategori “layak”. Berdasarkan hasil validasi ahli materi didapatkan hasil akhir bahwa materi yang disusun telah layak diintegrasikan ke dalam bahan ajar.

Validasi ahli media dilakukan 1 tahap diperoleh hasil 81% yang termasuk dalam kategori “layak” dengan sedikit saran dan perbaikan terkait bahan ajar yaitu perbaiki kesalahan dalam penulisan kalimat. Berdasarkan hasil validasi ahli media didapatkan hasil akhir bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah layak digunakan dalam pembelajaran.

Praktikalitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* didapatkan berdasarkan hasil respon siswa pada persentase kelayakan 0%-20% terdapat 0 siswa, pada persentase kelayakan 21%-40% terdapat 0 siswa, pada persentase kelayakan 41%-

60% terdapat 0 siswa, pada persentase kelayakan 61%-80% terdapat 12 siswa, dan pada persentase kelayakan 81%-100% terdapat 18 siswa. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan *e-modul* berbasis *flipbook maker* dalam penelitian ini dapat diketahui dari hasil tes belajar siswa melalui *posttest*. Kriteria keefektifan berpedoman pada KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) sebesar 75 yang telah diterapkan di sekolah, dengan kategori 22 siswa tuntas dari KBM dan 8 siswa kurang dari KBM. Perhitungan tersebut memperoleh persentase 73% yang menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *flipbook maker* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

4.2. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar pada tema 6 subtema 1 di SD Negeri 104231 Batang Kuis. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan gagasan pemikiran Dick and Carry yang pada awalnya digunakan untuk merancang sistem pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu 1) *Analysis* (analisis); 2) *Design* (perencanaan); 3) *Development* (pengembangan); 4) *Implementation* (penerapan); dan 5) *Evaluation* (perbaikan).

4.2.1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap pertama yang harus dilakukan untuk mengumpulkan informasi atau data yang berkaitan dengan masalah yang

dihadapi. Analisis dalam penelitian ini dilakukan terhadap empat aspek yakni: analisis kebutuhan peserta didik dan analisis materi. Berdasarkan analisis informasi dan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian membutuhkan inovasi pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar yang menarik seperti *e-modul*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Koderi (2017), modul elektronik dikembangkan untuk memungkinkan peserta didik melakukan dan meningkatkan hasil belajar secara mandiri. Modul elektronik yang digunakan dalam pembelajaran harus dirancang oleh guru dengan sangat menarik, seperti guru menampilkan beberapa gambar dan video didalam modul agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Imansari & Sunaryantiningsih (2017), modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui komputer dan keberadaan *e-modul* dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukannya solusi untuk permasalahan tersebut dengan guru mengembangkan bahan ajar *e-modul* berbasis *Flipbook maker*.

4.2.2. Design (Perencanaan)

Pada tahap ini peneliti menyusun *flowchart* bahan ajar *e-modul* berbasis *Flipbook maker* dengan tujuan untuk menjelaskan alur bahan ajar yang disusun dalam format Ms dan mengumpulkan gambar yang akan diintergrasikan ke dalam *e-modul* berbasis *Flipbook maker* dalam satu file di PC. Gambar yang pilih sesuai dengan tema *e-modul* berbasis *flipbook maker*. peneliti mencari gambar melalui website: <https://www.flaticon.com> dan untuk animasi peneliti mencari melalui website: <https://giphy.com>. Selanjutnya membuat *Storyboard* yang memuat

tampilan bahan ajar dan komposisi teks seperti cover bahan ajar, judul materi bahan ajar, kompetensi bahan ajar, dan evaluasi yang terdapat dalam bahan ajar.

4.2.3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini merupakan tahap realisasi produk *e-modul* berbasis *Flipbook maker* berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat secara bertahap, dimulai dari bagian cover, *table of content*, kompetensi, materi, evaluasi, tujuan pembelajaran, dan profil pengembang. Peneliti menggunakan berbagai aplikasi dan perangkat lunak seperti *software flipbook maker* untuk menyusun bahan ajar, dan *pixellab* untuk mengedit gambar/foto agar hilang latar belakangnya (format PNG), dan *canva*. Setelah *e-modul* berbasis *Flipbook maker* selesai dibuat, peneliti mempublish produk bahan ajar tersebut ke dalam bentuk HTML.

Pada tahap pengembangan ini bahan ajar akan divalidasi baik dari aspek kelayakan kegrafikan dan aspek kelayakan bahasa. Hal ini dilakukan untuk menguji kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang telah dibuat. Uji kelayakan dilakukan oleh dosen ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dilakukan 2 tahap dikarenakan terdapat komentar dan saran perbaikan yang bertujuan untuk menghasilkan produk materi bahan ajar yang layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV A SD Negeri 104231 Batang Kuis.

Validasi ahli materi tematik pada pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini dilakukan oleh Bapak Septian Prawijaya, S.Pd., M.Pd selaku dosen FIP Universitas Negeri Medan. Validasi materi dilakukan dua pertemuan, Pada tahap I dilakukan pada tanggal 23 Oktober 2023 dan diperoleh skor persentase 87% yang menunjukkan kategori “layak digunakan dan perlu revisi”. Adapun komentar dan saran perbaikan dari ahli materi tematik yang berisikan poin-poin sebagai berikut.

1. Pindahkan menu tujuan pembelajaran setelah indikator.
2. Buat penomoran KD dan Indikator.
3. Ganti puisi yang ada kaitannya dengan siklus hidup makhluk hidup.

Pada tahap II dilakukan pada tanggal 23 Oktober 2023 dan diperoleh skor persentase 80% yang menunjukkan kategori “layak digunakan tanpa revisi” dan tidak ada komentar serta saran perbaikan lagi.

Validasi ahli *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini dilakukan oleh Ibu Reni Rahmadani, S.Kom., M.Kom selaku dosen FT Universitas Negeri Medan dan ahli dibidangnya. Validasi materi dilakukan satu pertemuan. Pada tahap I dilakukan pada tanggal 19 Juni 2023 dan diperoleh skor persentase 81% yang menunjukkan kategori “layak digunakan tanpa revisi”, namun memiliki komentar dan saran perbaikan dari ahli yaitu perbaiki penulisan kalimat.

Sesuai tahapan di atas menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *flipbook maker* telah telah selesai dikembangkan dan sudah divalidasi kelayakannya sehingga *e-modul* berbasis *flipbook maker* sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

4.2.4. Implementation (Penerapan)

Pada tahap ini, *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang telah dinyatakan layak oleh validator, diuji coba kepada siswa kelas IV A SD Negeri 104231 Batang Kuis pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran di kelas sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya baik dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, kegiatan

penutup. Pada tahap implementasi dapat terlihat praktikalitas dan efektivitas penggunaan bahan ajar yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Efektivitas pembelajaran adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan dan sikap dengan mudah, menyenangkan, dan dapat terselesaikan tujuan pembelajaran sesuai harapan (Andini & Supardi, 2018, h. 2). Menurut Fathurrahman, dkk (2019, h. 844) menjelaskan bahwa peningkatan hasil belajar dan segala upaya yang dapat merangsang anak belajar dapat disebut sebagai efektivitas suatu pembelajaran.

Pendapat lain dikemukakan oleh Supriyono & Abu Ahmadi (2014, h. 1) bahwa keefektifan pengembangan sebagai sesuatu yang merujuk pada daya dan hasil seluruh komponen pembelajaran yang optimal. Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa efektivitas merupakan peningkatan hasil belajar dan upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Tingkat kepraktisan berada dalam kategori “Sangat Praktis”. Hal tersebut dikarenakan pada siswa memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 94% yang menunjukkan termasuk dalam kategori “sangat praktis tanpa revisi”. Tingkat efektivitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* dilihat berdasarkan hasil *posttest*. Hasil *posttest* memperoleh persentase 73% yang menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *flipbook maker* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

4.2.5. Evaluation (perbaikan)

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti telah mengembangkan dan menghasilkan produk berupa *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang telah uji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Hasil

kelayakan produk berbeda-beda setiap tahapan. Validasi ahli materi dilakukan 2 tahap, di mana tahap I memperoleh nilai 67% dan termasuk dalam kategori “layak digunakan dan perlu revisi”, sedangkan tahap II memperoleh nilai 80% dan termasuk dalam kategori “layak digunakan tanpa revisi”. Validasi ahli media dilakukan I tahap, di mana memperoleh nilai 81% dan termasuk dalam kategori “layak digunakan tanpa revisi”. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada setiap tahapan setelah dilakukan revisi sehingga menghasilkan produk yang berkualitas.

Tingkat praktikalitas bahan ajar secara keseluruhan berada pada persentase 94% di mana tingkat tersebut berada dikategori “sangat praktis”. Tingkat efektifitas media berada dikategori “efektif”. Hal ini diperoleh dari hasil *posttest*, di mana menunjukkan efektifitas 73% yang termasuk dalam kategori “efektif”. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan bahan ajar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4.3. Kelebihan dan Kekurangan Produk

4.3.1. Kelebihan Produk

Kelebihan produk *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema pembelajaran 1 ini sebagai berikut.

1. *E-modul* berbasis *flipbook maker* tema 6 subtema 1 mampu di publish secara link HTML.
2. *E-modul* berbasis *flipbook maker* tema 6 subtema 1 mendukung pembelajaran di kelas dengan segala bentuk model dan metode yang digunakan oleh guru.

3. *E-modul* berbasis *flipbook maker* tema 6 subtema 1 dinyatakan sangat layak oleh validator dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.
4. *E-modul* berbasis *flipbook maker* tema 6 subtema 1 mempunyai keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 104231 Batang Kuis.
5. *E-modul* berbasis *flipbook maker* tema 6 subtema 1 dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran dalam pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) dan pembelajaran tatap muka.

4.3.2. Kekurangan Produk

Kekurangan produk *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema pembelajaran 1 ini sebagai berikut.

1. Penggunaan *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema pembelajaran 1 membutuhkan jaringan internet yang stabil.
2. *E-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema pembelajaran 1 tidak memiliki keterhubungan jaringan media antara guru dan peserta didik seperti Google Classroom, SPADA Dikti, maupun SIPDA Universitas Negeri Medan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. *E-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema pembelajaran 1 ini layak digunakan, di mana 67% validasi oleh ahli materi dan 81% validasi oleh ahli media dengan kategori sangat layak.
2. *E-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema pembelajaran 1 ini praktis digunakan dalam pembelajaran, di mana pada uji praktikalitas dari respon siswa memperoleh persentase kelayakan 94% dengan katagori sangat praktis.
3. *E-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema pembelajaran 1 ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari analisis hasil belajar siswa dengan menggunakan *E-modul* berbasis *flipbook maker* diketahui memiliki persentase keefektifan sebesar 73%.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang dikemukakan, diberikan beberapa saran antara lain:

1. Bagi Peserta Didik

E-modul berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dirancang dan disesuaikan secara khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, akan lebih baik jika siswa dapat

memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal dan memahami materi pelajaran.

2. Bagi Guru

E-modul berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dapat dijadikan acuan bagi guru untuk mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa di kelas. Oleh karena itu, guru harus mampu menguasai teknik penggunaan dan pengembangan media secara tepat, serta akurat sehingga dapat menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai perangkat pembelajaran bagi siswanya di setiap pembelajaran dan mendemonstrasikan secara utuh materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Bagi Sekolah

E-modul berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di SD Negeri 105382 Galang, sehingga diharapkan sekolah akan lebih terbuka dan berupaya untuk beradaptasi terhadap perubahan dan pembaharuan dalam dunia pendidikan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan *E-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 selanjutnya diharapkan dilakukan dengan 1 penelitian pengembangan lebih lanjut pada sampel penelitian yang lebih representatif agar hasil pengembangan media pembelajaran interaktif lebih optimal dan maksimal, serta lebih layak digunakan lebih jauh lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, D. M., & Supardi, E. (2018). Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran dengan Variabel Kontrol Latar Belakang Pendidikan Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(2), 1–7.
- BNSP. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Kerangka Dasar*. Pusat Kurikulum.
- Fathurrahman, A., Sumardi, Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan Teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 843–850.
- Hariani, P. P., Wastuti, Y., & Ngayomi, S. (2020). Pemanfaatan ELearning Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 3(2), 41.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11–16. jurnal.untirta.ac.id/index.php/VOLT
- Koderi. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis SAVI Untuk Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 206–223. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v19i3.6709>
- Mailani, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Matematika Kelas Rendah Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(4), 204–2015.
- Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana, S. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(2).
- Prasetya, I. G. A. S., Wirawan, I. M. A., & Sindu, I. G. P. (2017). Pengembangan E-Modul pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI dengan Model Problem Based Learning di SMK Negeri 2 Tabanan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(1), 96–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i1.9885>
- Rozi, F., Nurhairani, & Prawijaya, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Pendidikan Ipa Sd Kelas Tinggi Mahasiswa Prodi PGSD FIP UNIMED. *ESJ (Elementary School Journal)*, 9(3), 200–209.

- Sandri, E., & Mailani, E. (2021). Pengembangan E-Modul Bercirikan Etnomatematika Suku Simalungun Berbasis Hots Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 098167. *Jurnal Sekolah PGSD Unimed*, 5(4), 78–86.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyono, W., & Abu Ahmadi, H. (2014). *Psikologi Belajar*. PT. Rineka Cipta.
- Wena, M. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. PT. Bumi Aksara.
- Wijayanto. (2014). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Dengan Model Project Based Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prosiding Mathematics and Sciences Forum 2014*, 625 – 628.
- Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 1–7. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.6463>

Lampiran 1. Hasil Observasi Awal

Lembar Observasi Awal Aktivitas Guru dan Siswa

Nama Sekolah : SD Negeri 104231 Batang Kuis
 Mata Pelajaran : Tematik
 Tema : 6
 Subtema : 1
 Hari/Tanggal : Jumat/ 29 September 2022
 Kelas : IV-A

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Pernah	Tidak Pernah	
1.	Guru mengajar menggunakan kurikulum 2013 berbasis tematik	✓		Guru mengajar menggunakan kurikulum 2013 dengan menggunakan tema
2.	Guru menggunakan media dalam mengajar		✓	Guru tidak menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran
3.	Saat mengajar guru tidak menggunakan media berbasis IT		✓	Guru tidak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi saat proses pembelajaran
4.	Guru bertanya kepada siswa dan memberikan kesempatan siswa bertanya	✓		Selama proses pembelajaran guru selalu bertanya kepada siswa dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya seputar materi yang telah disampaikan oleh guru
5.	Guru memotivasi/menarik minat siswa untuk mengikuti proses belajar	✓		Guru memberikan apresiasi seperti memberikan tepuk tangan untuk siswa yang bisa menjawab pertanyaan guru
6.	Guru berfokus pada buku paket saat mengajar.	✓		Pada saat proses pembelajaran siswa hanya berfokus pada buku paket yang disediakan di sekolah yaitu buku Tema 6
7.	Guru saat mengajar cenderung	✓		Guru cenderung menggunakan metode

	menggunakan model ceramah			ceramah saat menyampaikan materi
8.	Sistem pembelajaran berpusat pada guru		✓	Saat pembelajaran terdapat siswa yang bertanya kepada guru dan menjawab pertanyaan guru sehingga sistem pembelajaran tidak hanya berpusat kepada guru tetapi siswa juga walaupun lebih cenderung guru.
10.	Siswa mendengarkan penjelasan guru selama guru menyampaikan materi secara seksama	✓		Siswa mendengarkan penjelasan guru selama guru menyampaikan materi dengan diam dan fokus
11.	Siswa bertanya kepada guru	✓		Terdapat beberapa siswa yang bertanya kepada guru selama proses pembelajaran
12.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang guru berikan	✓		Terdapat dua sampai siswa yang menjawab pertanyaan guru
13.	Siswa aktif selama proses pembelajaran		✓	Siswa cenderung pasif saat pembelajaran walaupun ada dua siswa yang bertanya dan mampu menjawab pertanyaan guru

Medan, 29 September 2022

Guru kelas IV-A

Peneliti

Iwan Sutomo
NIP.Elysa Bella Sitopu
NIM. 1193311149

Lampiran 2. Hasil Wawancara Awal dengan Guru

Lembar Wawancara Awal dengan Guru

Nama Sekolah : SD Negeri 104231 Batang Kuis

Nama : Ramlah

Hari/Tanggal : Jumat/29 September 2022

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapakah jumlah siswa kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis?	Untuk kelas Ibu ada 28 siswa di mana ada ... laki-laki dan ... perempuan
2.	Apakah kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis menggunakan kurikulum 2013?	Iya, sekolah kami ini masih menggunakan kurikulum 2013
3.	Apakah bahan ajar sudah cukup tersedia, baik berupa buku cetak dari pemerintah, lembar kerja siswa?	Sudah lengkap
4.	Apakah disekolah ini sudah pernah menggunakan/memanfaatkan bahan ajar teknologi seperti menggunakan aplikasi <i>flipbook maker</i> ini?	Belum pernah
5.	Bagaimana pendapat Ibu dengan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa?	Sangat mempengaruhi sekali, Sebab kehadiran media sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu, dan bisa digunakan sebagai alat bantu yang berfungsi melancarkan jalannya kegiatan belajar mengajar.

Guru kelas IV-A

Medan, 29 September 2022

Peneliti

Iwan Sutomo
NIP.

Elysa Bella Sitopu
NIM. 1193311149

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 104231 Batang kuis
 Kelas / Semester : IV (Empat) / 2
 Tema 6 : Cita-Citaku
 Sub Tema 1 : Aku dan Cita-Citaku
 Pembelajaran : 1
 Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

- 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

Indikator :

- 3.6.1 Menganalisis ciri-ciri puisi.
 3.6.2 Mengidentifikasi ciri-ciri puisi
 4.6.1 Membuat kesimpulan tentang ciri-ciri puisi.

IPA

- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

Indikator :

- 3.2.1 Mengidentifikasi siklus makhluk hidup.
 4.2.1 Membuat skema tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati gambar yang terdapat pada *e-modul* siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri puisi dengan benar.
2. Melalui diskusi dengan kelompok siswa mampu menganalisis ciri-ciri puisi dengan benar.
3. Melalui kegiatan membuat kesimpulan, siswa dapat menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi secara terperinci.
4. Melalui kegiatan melakukan pengamatan gambar yang terdapat pada *e-modul*, siswa mampu mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik.
5. Melalui kegiatan menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan, siswa mampu membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan benar.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Cita-Citaku". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<p>Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati gambar yang terdapat pada halaman 1 tentang seorang anak yang sedang membayangkan cita-citanya. Dengan bimbingan guru siswa membahas tentang berbagai pekerjaan yang menjadi cita-cita antara lain menjadi seorang guru, arsitek, dokter hewan, penyanyi, dan pilot. ▪ Guru mengaitkan kegiatan ini dengan judul tema Cita-Citaku dan judul Subtema Aku dan Cita-Citaku ▪ Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus ketertarikan siswa tentang topik Cita-Citaku. Pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> - Apakah yang dimaksud dengan cita-cita? - Apakah kamu memiliki cita-cita? 	35 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah cita-citamu? ▪ Siswa mengamati beberapa gambar kegiatan yang dilakukan oleh berbagai profesi. Siswa lalu mencoba mengidentifikasi keahlian-keahlian yang dibutuhkan oleh profesi tersebut sesuai dengan bidangnya. Siswa menuliskan keahlian-keahlian tersebut di kolom yang tersedia pada setiap gambar. ▪ Siswa kemudian menuliskan pada kolom yang terdapat pada halaman 3 tentang pekerjaan yang menjadi cita-citanya serta menuliskan kegiatan-kegiatan yang dilakukan profesi yang dipilihnya tersebut. ▪ Siswa membaca teks puisi berjudul “Citacitaku”. Dengan bimbingan guru, siswa mencoba mengidentifikasi ciri-ciri puisi. Guru membimbing siswa untuk berdiskusi dalam kelompok dan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan untuk menemukan ciri-ciri puisi. ▪ Siswa menyajikan hasil pengamatannya dan hasil diskusinya dalam bentuk sebuah kesimpulan tentang ciri-ciri puisi. ▪ Kegiatan ini digunakan sebagai kegiatan untuk memahamkan kepada siswa tentang ciri-ciri puisi (Bahasa Indonesia KD 3.6 dan 4.6) ▪ Siswa mengamati bagian-bagian puisi yang terdapat pada halaman 5. Siswa lalu menuliskan bagian-bagian puisi tersebut menjadi sebuah bait puisi dan menuliskannya pada kolom yang terdapat pada halaman yang sama. ▪ Siswa membaca dan memahami teks informasi tentang cita-cita mulia menjadi seorang dokter hewan. Dengan bimbingan guru, siswa membahas tentang profesi menjadi seorang dokter hewan serta tugas-tugas seorang dokter hewan. ▪ Siswa mengamati beberapa gambar hewan peliharaan yang terdapat pada halaman 6. Siswa mengamati gambar anak-anak hewan dan hewan yang sudah dewasa. Dengan bimbingan guru, siswa lalu 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	mendiskusikan bagaimana hewan-hewan tersebut mengalami pertumbuhan.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Cita-Citaku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Cita-Citaku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- E-modul
- Smartphone
- Infokus

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Guru Kelas IV-A

(Ramlah S.Pd)

NIP :

(Iwan Sutomo)

NIP :

LAMPIRAN 1

F. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengidentifikasi ciri-ciri puisi.
- Menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi.
- Mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya.

G. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Model : Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

LAMPIRAN 2**A. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR****Penilaian Sikap**

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1	Sultan Haykal												
2	Aisy Anindya												
3												
dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

1. Membuat Kesimpulan dari Pengamatan dan Diskusi

Bentuk penilaian: Penugasan

Instrumen Penilaian: rubrik

KD Bahasa Indonesia 3.6 dan 4.6

Tujuan Kegiatan Penilaian:

- Mengukur pengetahuan siswa dalam mengidentifikasi ciri-ciri puisi.

Ciri-ciri puisi adalah sebagai berikut:

.....

.....

.....

.....

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang ciri-ciri puisi	Menyebutkan dengan benar semua ciri puisi.	Menyebutkan 3 ciri puisi dengan benar.	Menyebutkan 2 ciri puisi dengan benar.	Hanya dapat menyebutkan 1 ciri puisi.
Keterampilan menuliskan hasil kesimpulan pengamatan dan diskusi tentang ciri-ciri puisi dengan benar dan bahasa	Menuliskan semua ciri-ciri puisi dengan benar dan runtut.	Menuliskan 3 ciri-ciri puisi dengan bahasa yang runtut .	Menuliskan dengan benar 2 ciri-ciri puisi dan bahasa kurang runtut.	Menuliskan dengan benar 1 ciri-ciri puisi dengan bahasa kurang runtut.

yang runtut				
----------------	--	--	--	--

2. Menyusun Tahapan Perkembangan Hewan

Bentuk penilaian: Penugasan

Instrumen Penilaian: daftar periksa/rubrik

KD IPA 3.2 dan 4.2

Tujuan Kegiatan Penilaian:

- Mengukur pemahaman siswa tentang tahapan perkembangan hewan.
- Mengembangkan keterampilan siswa dalam membuat skema siklus hidup makhluk hidup.

Tahapan pertumbuhan hewan adalah sebagai berikut:

.....

.....

.....

.....

.....

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang tahapan pertumbuhan hewan.	Mampu menyusun 4 gambar tahapan pertumbuhan hewan dengan sangat tepat.	Mampu menyusun 3 gambar tahapan pertumbuhan hewan dengan tepat.	Mampu menyusun 2 gambar tahapan pertumbuhan hewan.	Tidak mampu menyusun tahapan pertumbuhan hewan dengan tepat.
Keterampilan menyajikan kesimpulan tentang tahapan pertumbuhan hewan.	Kesimpulan ditulis dengan tepat dan meliputi 4 tahapan sesuai dengan gambar.	Kesimpulan ditulis dengan tepat meliputi 3 tahapan sesuai dengan gambar.	Kesimpulan ditulis dengan tepat meliputi 2 tahapan sesuai dengan gambar.	Kesimpulan ditulis dengan kurang tepat dan tidak meliputi tahapan sesuai dengan gambar.

Lampiran 4. Tes Hasil Belajar (Sebelum Validasi)

SOAL TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Soal

Berikan tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, atau b, atau c, atau d yang kamu anggap benar!

- Berikut ini adalah struktur fisik dari sebuah puisi, kecuali...
 - Diksi
 - Imaji
 - Rima
 - Amanat
 - Mimik, penghayatan, dan intonasi
 - Penghayatan, ekspresi, dan rima
 - Intonasi, ekspresi, dan vokal
 - Di bawah ini merupakan jenis-jenis puisi lama, kecuali...
 - Pantun
 - Mantra
 - Karmina
 - Balada
 - Berikut ini adalah jenis-jenis puisi baru, kecuali...
 - Balada
 - Elegi
 - Epigram
 - Seloka
 - Di bawah ini merupakan beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika membaca puisi, kecuali...
 - Vokal, ekspresi, dan rima
- Perhatikan puisi di bawah ini untuk mengisi soal 5-8!**
- Cita-citaku
 Aku punya sebuah harapan besar
 Aku ingin menjadi seorang guru
 Kini aku tekun dalam belajar
 Aku ingin mewujudkan cita-citaku
 Menjadi guru itu mulia
 Mengajar dan mendidik para siswa
 Aku akan semangat meraih cita-citaku
 Belajar dengan giat sepanjang waktu
5. Puisi adalah jenis sastra dengan bahasa yang terikat oleh irama, rima, serta susunan bait dan larik. Judul karya sastra di atas adalah

- a. Guruku
b. Cita-citaku
c. Semangat
d. Giat belajar
6. Secara umum, ciri-ciri puisi memiliki bait-bait yang terdiri dari beberapa baris. Umumnya, setiap bait terdiri dari empat baris atau larik. Pada puisi di atas terdiri dari Bait
- a. 8
b. 2
c. 4
d. 10
7. Pada puisi berjudul “cita-citaku” yang menceritakan tentang
- a. Semangat terus belajar
b. Suka duka guru
c. Menfaat menjadi seorang guru
d. Cita-cita menjadi seorang guru
8. Rima yaitu persamaan bunyi pada beberapa kata dalam sebuah kata. Rima pada bait pertama puisi diatas adalah
- a. r – u – r – u
b. ar – ru – ar – ku
c. a – b – a – b
d. sar – ru – jar – ku
9. Bacalah puisi di bawah ini!
Aku tak bisa mengulang waktuku
- Tapi aku bisa menggenggamnya
Merencanakan hal-hal yang baru
Dari sekarang hingga esokan tiba
Bersama dengan sang waktu
Aku pasti bisa meraih mimpi
Melewati masa-masa sulitku
Dan menari-nari dengan sanang hati
Aku akan menaklukkan waktu
Untuk sebuah cita-cita
Meninggalkan cerita kenangan bersamamu
Menuju kehidupan yang sesungguhnya
Wahai... waktuku, temanilah aku
Berputar mengelilingi roda
kesejukan
Memeluk manis masa depanku
Merapaki jalan yang penuh rintangan
Tema dalam puisi di atas adalah...
- A. Mimpi
B. Cita-cita
C. Rintangan
D. Waktu
10. Bacalah puisi di bawah ini!
Sekolahku Nan Indah
Kupandangi sekolahku yang indah menawan
Lama kupandangi tak terasa
Disitu aku belajar

- Disitu aku mendapat ilmu
 Banyak guru isinya
 Guru yang bermutu
 Guru yang memberi ilmu
 Untuk bekal murid nanti
 Terimakasih sekolah dan Guruku
 Kau sangat berjasa kepadaku
 Tanpamu ku tak akan tahu tentang
 dunia ini
 Terima kasih sekolahku nan indah
 Dari puisi di atas, tema dari puisi
 tersebut adalah...
- Guru
 - Sekolah
 - Murid
 - Ilmu
11. Berikut ini yang merupakan tahapan metamorfosis kupu-kupu adalah
- Telur – jentik-jentik – larva – kupu-kupu
 - Telur – larva – pupa – kupu-kupu
 - Telur – kepompong – larva – kupu-kupu
 - Telur – ulat – kepompong – kupu-kupu
12. Belalang adalah contoh hewan yang mengalami metamorfosis
- Lengkap
 - Sempurna
 - Tidak sempurna
 - Cacat
13. Contoh hewan yang bias ditenak masyarakat dengan aman adalah
- Sapi, ayam dan ular
 - Elang, kelinci, dan bebek
 - Gajah, kerbau dan sapi
 - Ayam, bebek dan kelinci
14. Bagian – bagian dari ayam berikut ini dapat dimanfaatkan manusia sebagai bahan konsumsi, kecuali
- Bulunya
 - Dagingnya
 - Kulitnya
 - Telurnya
15. Perubahan bentuk dalam siklus kehidupan hewan disebut
- Daur hidup
 - Metamorfosis
 - Perkembangbiakan
 - Pertumbuhan
16. Daur hidup suatu hewan yang mengalami perubahan bentuk disebut
- Metamorfosis
 - Simbiosis
 - Ekositem
 - Fertilasi
17. Langkah pertama dalam menyusun sebuah karya puisi adalah
- Menentukan jumlah bait

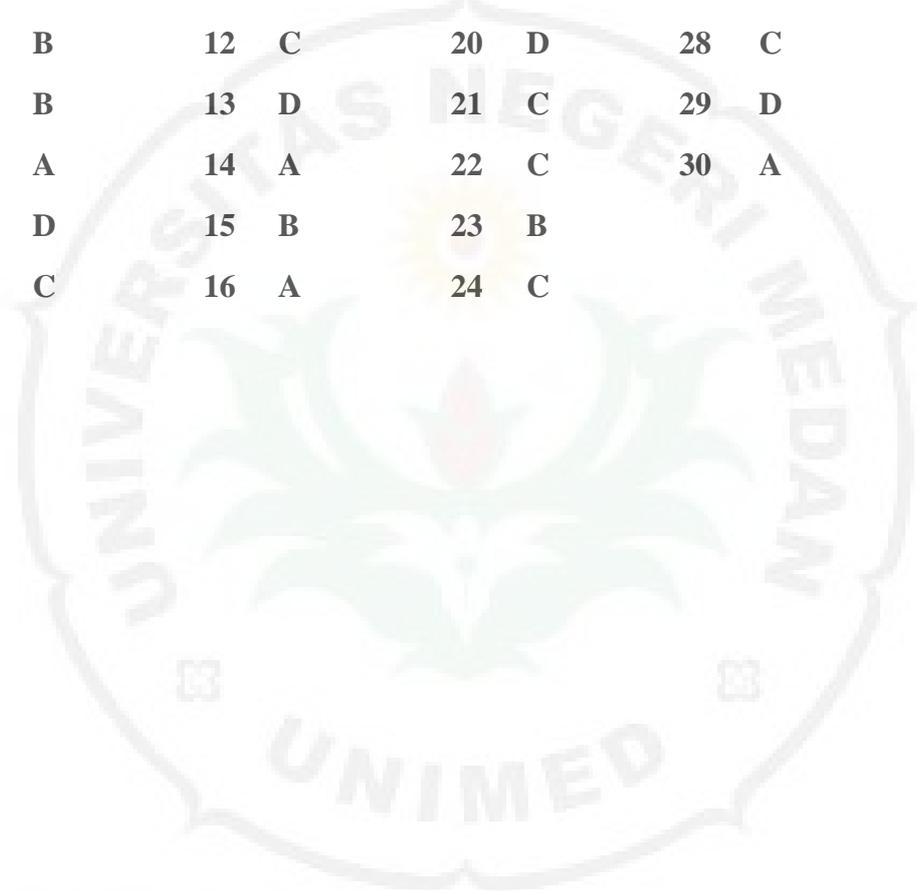
- B. Menentukan diksi
 C. Menentukan tema
 D. Menentukan judul
18. Karya sastra yang diungkapkan dalam kata-kata yang indah, dan terkait oleh aturan tertentu seperti baris, bait, dan rima disebut
- A. Prosa
 B. Drama
 C. Puisi
 D. Dongeng
19. Berikut ini yang termasuk keutamaan sebuah puisi, kecuali
- A. Diksi puisi
 B. Makna puisi
 C. Panjang puisi
 D. Bentuk puisi
20. Bacalah potongan puisi berikut!
- Kau berada di belakang kemudi
 Kau terbangkan burung besi
 Melintas lautan
 Melampaui daratan
 Kata burung besi dalam puisi di atas maknanya adalah
- A. Kereta api
 B. Garuda
 C. Kapal laut
 D. Pesawat terbang
21. Yang termasuk unsur-unsur pembangunan puisi di tunjukkan oleh
1. Rima
 2. Nada
 3. Bait
 4. Tema
- A. 1 dan 3
 B. 2 dan 4
 C. 1 dan 4
 D. 1,2 dan 3
22. Berikut cara untuk menentukan makna puisi adalah
- A. Mengidentifikasi tema puisi
 B. Mencatat bahasa kiasan pada puisi
 C. Membaca puisi secara berulang – ulang
 D. Menganalisis ungkapan emosi pada puisi
23. Berikut yang bukan unsur ekstrinsik puisi adalah
- A. Amanat penyair dalam puisi
 B. Profesi penyair
 C. Keadaan sosial penyair
 D. Peran panyair dalam masyarakat
24. Ciri-ciri yang bukan jenis puisi lama adalah
- A. Jumlah kata dalam satu baris
 B. Punya persajakan yang teratur
 C. Jumlah beris dalam satu bait
 D. Banyak suku kata tiap baris
25. Bunyi vokal akhir pada baris – baris puisi disebut
- A. Bait

- B. Rima
C. Baris
D. Irama
26. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan dari hewan sering disebut dengan metamorphosis. Metamorphosis adalah proses perkembangan makhluk hidup, ketahui fase dan jenisnya. Ayam dan itik mendapatkan keturunan dengan cara
- A. Ovipar
B. Ovovivivar
C. Vivivar
D. Fragmentasi
27. Daur hidup suatu hewan yang mengalami perubahan bentuk dinamakan metamorfosis. Contoh daur hidup hewan adalah diawali dengan tahapan telur hingga sampai dewasa. Hewan yang mengalami perubahan bentuk tubuh dalam pertumbuhannya disebut mengalami metamorphosis. Hewan dibawah ini yang mengalami metamorfosis adalah
- A. Katak
B. Ayam
C. Kucing
D. Gajah
28. Kupu – kupu merupakan salah satu contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna sama halnya dengan
- A. Ayam
B. Kecoa
C. Nyamuk
D. Capung
29. Metamorfosis tidak sempurna adalah metamorfosis yang tidak mengalami fase larva dan pupa. Hewan yang bermetamorfosis tidak sempurna akan langsung menuju fase imago atau dewasa. Jenis metamorfosis ini disebut juga hemimetabola. Kelompok hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah
- A. Nyamuk dan katak
B. Lipas dan jangkrik
C. Capung dan lalat
D. Belalang dan kupu-kupu
30. Daur hidup adalah rangkaian tahapan yang dilalui oleh suatu makhluk hidup, mulai dari masa remaja hingga dewasa. Sementara daur hidup hewan yaitu rangkaian tahapan yang dilalui oleh hewan, sejak lahir hingga menjadi hewan dewasa. **Mengapa serangga mengalami metamorfosis, sedangkan hewan mamalia tidak?**

- A. Karena sejak lahir hingga dewasa, bentuk tubuh hewan mamalia tidak berubah, perbedaannya hanya pada bertambahnya ukuran tubuh, sedangkan serangga mengalami tahapan daur hidup yang berubah bentuk, dari telur, larva, pupa, nimfa, hingga dewasa.
- B. Karena sejak lahir hingga dewasa hewan mamalia mengalami tahapan daur hidup yang berubah bentuk, dari telur, larva, pupa, nimfa, hingga dewasa. Sedangkan serangga sejak lahir hingga dewasa, bentuk tubuh hewan mamalia tidak berubah, perbedaannya.
- C. Karena hewan mamalia mengalami daur hidup tanpa perubahan bentuk.
- D. Karena sejak lahir hingga dewasa serangga mengalami daur hidup tanpa perubahan bentuk

Lampiran 5. Kunci Jawaban**KUNCI JAWABAN**

1	D	9	D	17	C	25	B
2	D	10	B	18	C	26	A
3	A	11	D	19	C	27	D
4	B	12	C	20	D	28	C
5	B	13	D	21	C	29	D
6	A	14	A	22	C	30	A
7	D	15	B	23	B		
8	C	16	A	24	C		



THE
Character Building
UNIVERSITY

Lampiran 6. Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan E-modul Berbasis *Flipbook Maker*
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 6
Subtema 1 Di SDN 104231 Batang Kuis

Materi Pelajaran : Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam

Sasaran Program : Siswa Kelas IV A

Peneliti : Elysa Bella Sitopu

Nama Siswa :

Hari/Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

Lembar respon ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat para siswa tentang “Pengembangan *E-modul Berbasis Flipbook Maker* Pada Tema 6 Subtema 1 Untuk Kelas IV-A SDN 104231 Batang Kuis. Pendapat dari siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas e-modul ini. Untuk itu kami mohon para siswa dapat memberikan tanda “√” dibawah kolom skor penilaian berikut dengan pendapat masing-masing.

Keterangan :

Sangat Baik = SB

Baik = B

Cukup Baik = CB

Tidak Baik = TB

Sangat Tidak Baik = STB

B. LEMBAR RESPON SISWA

No	Pertanyaan	STB	TB	CB	B	SB
1	E-modul ini menjelaskan suatu konsep menggunakan ilustrasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.				✓	
2	E-modul ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari.				✓	
3	Penyajian materi dalam e-modul dimulai dari yang mudah kesukar dan dari yang kongkret ke abstrak.				✓	
4	Dalam e-modul ini terdapat beberapa bagian untuk saya menemukan konsep sendiri.				✓	
5	E-modul ini membuat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong saya untuk berpikir.				✓	
6	Penyajian materi dalam e-modul ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman-teman lain.				✓	
7	Materi e-modul ini mendorong keingintahuan saya.				✓	
8	E-modul ini mendorong saya untuk merangkum materi sendiri pada kolom "Refleksi".					✓
9	E-modul ini membuat tes formatif yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi ciri-ciri puisi dan siklus makhluk hidup.				✓	
10	Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam e-modul ini jelas dan mudah dipahami.					✓
11	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.				✓	
12	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.				✓	
13	Tampilan e-modul ini menarik.				✓	
14	E-modul ini membuat saya senang mempelajari bahasa indonesia dan ipa.					✓
15	Dengan menggunakan e-modul ini dapat menambah keinginan untuk belajar.					✓
16	Dengan menggunakan e-modul ini membuat elajar saya lebih terarah dan runtut.					✓
17	Dengan adanya ilustrasi di setiap awal materi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi.				✓	

18	Dengan menggunakan e-modul ini dapat membuat belajar bahasa indonesia dan ipa tidak membosankan.				✓	
----	--	--	--	--	---	--

$$\text{PERSENTASE kELAYAKAN (P)} = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$\text{PERSENTASE kELAYAKAN (P)} = \frac{77}{90} \times 100\%$$

$$\text{PERSENTASE kELAYAKAN (P)} = 85\%$$

Dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Persentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Baik
71% - 85%	Baik
56% - 70%	Cukup Baik
41% - 55%	Kurang Baik
25% - 40%	Tidak Baik

Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK
MENINGKATKA HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 6 SUBTEMA 1 DI SDN
104231 BATANG KUIS



UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Nama Validator	: Septian Pratiwi, S.Pd, M.Pd
NIP	: 19880913200504002
Hari/Tanggal	: 25 October 2023

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
MEDAN
2023

THE
Character Building
UNIVERSITY

A. KISI-KISI INSTRUMEN LEMBAR PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI

Adapun di bawah ini dicantumkan kisi-kisi instrumen lembar penilaian validasi ahli materi yaitu sebagai berikut.

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Aspek Kelayakan Isi	a. Kesesuaian dengan KD dan KI	2	1,2,3
	b. Keakuratan Materi	5	4,5,6,7,8
	c. Kemukthiran Materi	2	9,10
	d. Mendorong Kemingintahuan	2	11,12
Aspek Kelayakan	a. Teknik Penyajian	1	1
	b. Pendukung Penyajian	4	2,3,4,5
	c. Penyajian Pembelajaran	1	6
	d. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	2	7,8
Aspek Penilaian Kontekstual	a. Hakikat Kontekstual	2	1,2
	b. Komponen Kontekstual	7	3,4,5,6,7,8,9

B. KRITERIA PENILAIAN

Pada lembar peniaian validasi ahli materi ini, terdapat kriteria penilaian untuk menentukan bahwa media bahan ajar e-modul berbasis *Flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV-A layak atau tidak digunakan. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut.

Persentase	Kriteria
85% - 100%	Sangat Layak
69% - 84%	Layak
53% - 68%	Cukup Layak
37% - 52%	Kurang Layak
20% - 36%	Tidak Layak

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan E-modul Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 6 Subtema 1 Di SDN 104231 Batang Kuis

Materi Pelajaran : Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam

Sasaran Program : Siswa Kelas IV-A

Peneliti : Elysa Bella Sitopi

Pembimbing : Lidia Sumaniharuk, S.Si, MPd

Tanggal/Validasi : 25 Oktober 2023

A. Petunjuk Pengisian

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Pengembangan E-modul Berbasis *Flipbook Maker* Pada Tema 6 Subtema 1 Untuk Kelas IV-A". Aspek penilaian materi e-modul ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi dan penyajian bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) serta aspek kontekstual. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas e-modul ini. Untuk itu kami mohon bapak dapat memberikan tanda "√" dibawah kolom skor penilaian berikut dengan pendapat bapak/ibu.

Keterangan :

Sangat Baik	= SB
Baik	= B
Cukup Baik	= CB
Tidak Baik	= TB
Sangat Tidak Baik	= STB

IDENTITAS AHLI MATERI

Nama Validator : Setiawan Prawidaya, S.Pd, M.Pd
 NIP : 198808132008041002
 Jabatan : Dosen FIP UNMED
 Instansi :

LEMBAR PENILAIAN

I. ASPEK KELAYAKAN ISI

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIRAN PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN				
		STB	TB	CB	B	SB
A. Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	1. Kelengkapan materi.				<input checked="" type="checkbox"/>	
	2. Keluasan materi.				<input checked="" type="checkbox"/>	
	3. Kedalaman materi.				<input checked="" type="checkbox"/>	
B. Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan defenisi.				<input checked="" type="checkbox"/>	
	5. Kemerarikan penyajian materi.					<input checked="" type="checkbox"/>
	6. Kemudahan materi dipahami siswa.				<input checked="" type="checkbox"/>	
	7. Pemberian evaluasi dalam mengukur kemampuan siswa				<input checked="" type="checkbox"/>	
C. Kemutakhiran Materi	8. Kesesuaian materi.					<input checked="" type="checkbox"/>
	9. Menggunakan contoh yang terdapat pada kehidupan sehari-hari					<input checked="" type="checkbox"/>
	10. Kemutakhiran pustaka.				<input checked="" type="checkbox"/>	
D. Mendorong Keinginan Tahuan	11. Menodorong rasa ingin tahu.				<input checked="" type="checkbox"/>	
	12. Menciptakan kemampuan bertanya.				<input checked="" type="checkbox"/>	
Skor Total					60	

II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIRAN PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN				
		STB	TB	CB	B	SB
A. Teknik Penyajian	1. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar.				✓	
	2. Keruntutan konsep.				✓	
E. Pendukung Penyajian	3. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar.					✓
	4. Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar.				✓	
	5. Kunci jawaban soal latihan.					✓
	6. Umpan balik soal latihan.				✓	
	7. Pengantar.				✓	
	8. Daftar Pustaka.				✓	
	9. Rangkuman				✓	
F. Penyajian Pembelajaran	10. Keterlibatan Peserta Didik.				✓	
C. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	11. Keterkaitan antar kegiatan belajar/sub kegiatan/paragraf/linea.				✓	
	12. Keutuhan makna dalam kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/paragraf/linea.					✓
Skor Total					60	

III. PENILAIAN KONTEKSTUAL

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN				
		STB	TB	CB	B	SB
A. Hakikat Kontekstual	1. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa					✓
	2. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa					✓
B. Komponen Kontekstual	3. Konstruktivisme (<i>constructivism</i>)					✓
	4. Menemukan (<i>Inquiry</i>)					✓
	5. Bertanya (<i>Questioning</i>)					✓
	6. Masyarakat belajar (<i>Learning Community</i>)					✓
	7. Pemodelan (<i>Modelling</i>)					✓
	8. Refleksi (<i>Reflection</i>)					✓
	9. Penilaian yang sebenarnya (<i>Authentic Assessment</i>)					✓
Skor Total		45				

$$\text{PERSENTASE KELAYAKAN (P)} = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$\text{PERSENTASE KELAYAKAN (P)} = \dots \times 100\%$$

$$\text{PERSENTASE KELAYAKAN (P)} = \dots$$

Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Untuk Perbaikan

B. Kesimpulan

E-modul pembelajaran ini dinyatakan *):

1. Layak diuji cobakan dilapangan tanpa ada revisi.
- ② Layak diuji cobakan dilapangan denga revisi.
3. Tidak layak diuji cobakan dilapangan.

Keterangan:

*): Lingkari salah satu

Medan, 25 Oktober 2023

Validator Materi



SEPTIAN PRATIWIYAYA, S.Pd., M.Pd
NIP: 198309132015041002



LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan E-modul Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 6 Subtema 1 Di SDN 104231 Batang Kuis

Materi Pelajaran : Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam

Sasaran Program : Siswa Kelas IV-A

Peneliti : Elysa Bella Sitopa

Pembimbing : Lidia Simanihuruk, S.Si, M.Pd

Tanggal/Validasi : 23 Oktober 2023

A. Petunjuk Pengisian

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Pengembangan E-modul Berbasis *Flipbook Maker* Pada Tema 6 Subtema 1 Untuk Kelas IV-A". Aspek penilaian materi e-modul ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi dan penyajian bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) serta aspek kontekstual. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas e-modul ini. Untuk itu kami mohon bapak dapat memberikan tanda "√" dibawah kolom skor penilaian berikut dengan pendapat bapak/ibu.

Keterangan :

Sangat Baik	= SB
Baik	= B
Cukup Baik	= CB
Tidak Baik	= TB
Sangat Tidak Baik	= STB

THE
Character Building
UNIVERSITY

A. KISI-KISI INSTRUMEN LEMBAR PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI

Adapun di bawah ini dicantumkan kisi-kisi instrumen lembar penilaian validasi ahli materi yaitu sebagai berikut.

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Aspek Kelayakan Isi	a. Kesesuaian dengan KD dan KI	2	1,2,3
	b. Keakuratan Materi	5	4,5,6,7,8
	c. Kemukthiran Meteri	2	9,10
	d. Mendorong Keingintahuan	2	11,12
Aspek Kelayakan	a. Teknik Penyajian	1	1
	b. Pendukung Penyajian	4	2,3,4,5
	c. Penyajian Pembelajaran	1	6
	d. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	2	7,8
Aspek Penilaian Kontekstual	a. Hakikat Kontekstual	2	1,2
	b. Komponen Kontekstual	7	3,4,5,6,7,8,9

B. KRITERIA PENILAIAN

Pada lembar peniaian validasi ahli materi ini, terdapat kriteria penilaian untuk menentukan bahwa media bahan ajar e-modul berbasis *Flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV-A layak atau tidak digunakan. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut.

Persentase	Kriteria
85% - 100%	Sangat Layak
69% - 84%	Layak
53% - 68%	Cukup Layak
37% - 52%	Kurang Layak
20% - 36%	Tidak Layak

IDENTITAS AHLI MATERI

Nama Validator :

NIP :

Jabatan :

Instansi :

LEMBAR PENILAIAN

I. ASPEK KELAYAKAN ISI

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIRAN PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN				
		STB	TB	CB	B	SB
A. Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	1. Kelengkapan materi				✓	
	2. Keluasan materi.				✓	
	3. Kedalaman materi.			✓		
B. Keakuratan Materi	4. Kekuratan konsep dan defenisi.				✓	
	5. Kemenarikan penyajian materi.				✓	
	6. Kemudahan materi dipahami siswa.				✓	
	7. Pemberian evaluasi dalam mengukur kemampuan siswa			✓		
C. Kemutakhiran Materi	8. Kesesuaian materi.				✓	
	9. Menggunakan contoh yang terdapat pada kehidupan sehari-hari			✓		
	10. Kemutakhiran pustaka.			✓		
D. Mendorong Keinginan Tahunan	11. Menodorong rasa ingin tahu.				✓	
	12. Menciptakan kemampuan bertanya.			✓		
Skor Total					60	

II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIRAN PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN				
		STB	TB	CB	B	SB
A. Teknik Penyajian	1. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar.				✓	
	2. Keruntutan konsep.			✓		
E. Pendukung Penyajian	3. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar.				✓	
	4. Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar.				✓	
	5. Kunci jawaban soal latihan.				✓	
	6. Umpan balik soal latihan.				✓	
	7. Pengantar.				✓	
	8. Daftar Pustaka.				✓	
	9. Rangkuman				✓	
F. Penyajian Pembelajaran	10. Keterlibatan Peserta Didik.			✓		
C. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	11. Ketertautan antar kegiatan belajar/sub kegiatan/alinea.			✓		
	12. Keutuhan makna dalam kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/alinea.				✓	
Skor Total					60	

III. PENILAIAN KONTEKSTUAL

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN				
		STB	TB	CB	B	SB
A. Hakikat Kontekstual	1. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa.				✓	
	2. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa.				✓	
B. Komponen Kontekstual	3. Konstruktivisme (<i>constructivism</i>)			✓		
	4. Menemukan (<i>Inquiry</i>)			✓		
	5. Bertanya (<i>Questioning</i>)			✓		
	6. Masyarakat belajar (<i>Learning Community</i>)			✓		
	7. Pemodelan (<i>Modelling</i>)			✓		
	8. Refleksi (<i>Reflection</i>)			✓		
	9. Penilaian yang sebenarnya (<i>Authentic Assessment</i>)			✓		
Skor Total					45	

$$\text{PERSENTASE KELAYAKAN (P)} = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$\text{PERSENTASE KELAYAKAN (P)} = \dots \times 100\%$$

$$\text{PERSENTASE KELAYAKAN (P)} = \dots$$

Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Untuk Perbaikan
- KD, Indikator, Tujuan	- Label Tujuan pembelajaran dikelembang modest - indikator & KD belum ada nomor	- Hapuslah istilah indikator - buat penomoran KD, indikator
- Tujuan - Ruri	- Ruri belum terintegrasi dengan materi IPA	- ganti ruri 78' dan hitungnya agar kelas hitung masalah hitung.

B. Kesimpulan

E-modul pembelajaran ini dinyatakan *):

1. Layak diuji cobakan dilapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diuji cobakan dilapangan dengan revisi.
- ③ Tidak layak diuji cobakan dilapangan.

Keterangan :

*): Lingkari salah satu

Medan, 23 Oktober 2023
Validator Materi

[Signature]
11

SEPTIAN PRANANTHA S.Ed., M.Pd
NIP. 19670514 2015041002

THE
Character Building
UNIVERSITY

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Septian Prawijaya, S.Pd., M.Pd

NIP : 198809132015041002

Jabatan : Dosen FIP Universitas Negeri Medan

Menyatakan bahwa materi untuk penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 6 Subtema 1 Di SDN 104231 Batang Kuis" dari mahasiswa :

Nama : Elysa Bella Sitopu

NIM : 1193311149

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

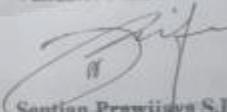
Telah (~~Layak~~/Tidak Layak) digunakan untuk mengambil data yang diperlukan dalam penelitian dengan catatan sebagai berikut :

- Pemrosesan KP, kekhawatiran harus benar
- Tujuan pembelajaran belum ditampikan
- RPP yang disajikan belum terintegrasi dengan materi IPA

Demikian surat keterangan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Sekian dan terimakasih

Medan, 23 Oktober 2023

Validator Materi



Septian Prawijaya S.Pd., M.Pd

NIP. 198809132015041002

THE
Character Building
UNIVERSITY

Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Media

74

Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 6 SUBTEMA 1
DI SDN 104231 BATANG KUIS



Nama Validator	: Rini, Rahmadani, S. Kom
NIP	: 199308092019032023
Hari/Tanggal	: 29 - Juni - 2023

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan
Medan
2023

THE
Character Building
UNIVERSITY

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan E-modul Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 6 Subtema 1 Di SDN 104231 Batang Kuis

Materi Pelajaran : Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam

Sasaran Program : Siswa Kelas IV-A

Peneliti : Elysa Bella Sitopu

Pembimbing : Lidia Simanihuruk, S.Si, MPd

Tanggal/Validasi : 29 Juni 2023

A. Petunjuk Pengisian

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Pengembangan E-modul Berbasis *Flipbook Maker* Pada Tema 6 Subtema 1 Untuk Kelas IV-A". Aspek penilaian materi e-modul ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi dan penyajian bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) serta aspek kontekstual. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas e-modul ini. Untuk itu kami mohon bapak dapat memberikan tanda "√" dibawah kolom skor penilaian berikut dengan pendapat bapak/ibu.

Keterangan :

Sangat Baik = SB
 Baik = B
 Cukup Baik = CB
 Tidak Baik = TB
 Sangat Tidak Baik = STB

THE
 Character Building
 UNIVERSITY

A. KISI-KISI INSTRUMEN LEMBAR PENILAIAN VALIDASI MEDIA

Adapun dibawah ini dicantumkan kisi-kisi instrument lembar penilaian validasi media yaitu sebagai berikut :

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
kegrafikan,	d. Ukuran Modul	2	1, 2
	e. Desain Sampul Modul	5	3, 4, 5, 6, 7
	f. Desain Isi Modul	7	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
Aspek Kelayakan Bahasa	g. Lugas.	3	1, 2, 3
	h. Komunikatif	1	4
	i. Dialogis dan Interaktif	2	5, 6
	j. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik.	2	7, 8
	k. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	2	9, 10
	l. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	2	11, 12

B. KRITERIA PENILAIAN

Pada lembar peniaian validasi ahli materi ini, terdapat kriteria penilaian untuk menentukan bahwa media bahan ajar e-modul berbasis *Flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV-A layak atau tidak digunakan. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut.

Persentase	Kriteria
85% - 100%	Sangat Layak
69% - 84%	Layak
53% - 68%	Cukup Layak
37% - 52%	Kurang Layak
20% - 36%	Tidak Layak

I. ASPEK KELAYAKAN KEGRAFIKAN

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIRAN PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN				
		STB	TB	CB	B	SB
A. Ukuran E-Modul.	1. Kesesuaian ukuran E-modul dengan standard ISO				✓	
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi E-modul				✓	
B. Desain Sampul E-Modul (Cover).	3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.				✓	
	4. Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik.				✓	
	5. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.			✓		✓
	6. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca					
	a. Ukuran huruf judul E-modul lebih dominan dan profesional dibandingkan ukuran E-modul, nama pengarang.				✓	
	b. warna judul E-modul kontras dengan warna latar belakang				✓	
	7. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.				✓	
	8. Ilustrasi sampul E-modul					

C. Desain E-Modul.	a. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter obyek.						✓
	b. Bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita.						✓
	9. Konsistensi Tata Letak.						
	a. Penempatan unsur tata letak konsistensi berdasarkan pola.						✓
	b. Pemisah antar paragraph jelas.						✓
	10. Unsur Tata Letak Harmonis.						
	a. Bidang cetak dan margin proposional.						✓
	b. Margin dua halaman yang berdampingan proposional.						✓
	c. Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai.						✓
	11. Unsur Tata Lengkap.						
	a. Judul kegiatan belajar, sub judul, kegiatan belajar, dan angka halaman/foto.						✓
	b. Ilustrasi dan keterangan gambar (caption).						✓
	12. Tata Letak Mempercepat Halaman.						
	a. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.						✓
	b. Penempatan judul, sub judul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu.						✓

pemahaman.							
13. Tipografi Isi E-modul Sederhana							
a. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.					✓		
b. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan.					✓		
c. Lebar susunan teks normal.						✓	
d. Spasi baris susunan teks normal.					✓		
e. Spasi antar huruf (<i>kerning</i>) normal.					✓		
14. Tipografi Isi E-Modul Memudahkan Pemahaman.							
a. Jenjang/hieraki judul-judul jelas, konsistensi dan proposional.					✓		
b. Tanda pemotong kata (<i>hyphenation</i>).					✓		
15. Ilustrasi Isi.							
a. Mampu mengungkapkan makna/arti dari objek.					✓		
b. Bentuk akurat dan proposional sesuai dengan kenyataan.					✓		
c. Kreatif dan dinamis.					✓		
Skor Total						145	

II. ASPEK KELAYAKAN BAHASA

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN				
		STB	TB	CB	B	SB
a. Lugas	1. Ketetapan struktur kalimat.				✓	
	2. Keefektifan kalimat.					
	3. Kebakaran istilah.					
b. Komunitif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi.					✓
	5. Kemampuan memotivasi peserta didik.				✓	
c. Dialogis dan Interaktif	6. Kemampuan mendorong berpikir kritis.					
	7. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.					✓
d. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	8. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.					
	9. Ketetapan tata bahasa.				✓	
e. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	10. Ketetapan ejaan.					
	11. Konsistensi penggunaan istilah.				✓	
f. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	12. Konsistensi penggunaan simbol.					
	Skor Total	60				

$$\text{PERSENTASE KELAYAKAN (P)} = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$\text{PERSENTASE KELAYAKAN (P)} = \dots \times 100\%$$

$$\text{PERSENTASE KELAYAKAN (P)} = \dots$$

Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Untuk Perbaikan
Terdapat typo		Perbaiki typo

D. Kesimpulan

E-modul pembelajaran ini dinyatakan *):

4. Layak diuji cobakan dilapangan tanpa ada revisi.
5. Layak diuji cobakan dilapangan dengan revisi.
6. Tidak layak diuji cobakan dilapangan.

Keterangan :

*): Lingkari salah satu

Medan, 29 Juni 2023
Validator Materi



NIP: 196303012003032012

Lampiran 11. Hasil Belajar

TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1		PRETEST
Nama	: M. Eza Naetilah	
Hari	:	
Tanggal	:	
LEMBARAN SOAL		

Petunjuk Soal

Berikan tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, atau b, atau c, atau d yang kamu anggap benar!

1. Di bawah ini merupakan jenis-jenis puisi lama, kecuali...

- A. Pantun
B. Mantra
C. Karmina
 D. Balada

Perhatikan puisi di bawah ini untuk mengisi soal 2-4!

Cita-citaku

Aku punya sebuah harapan besar

Aku ingin menjadi seorang guru

Kini aku tekun dalam belajar

Aku ingin mewujudkan cita-citaku

Menjadi guru itu mulia

Mengajar dan mendidik para siswa

Aku akan semangat meraih cita-

citaku

Belajar dengan giat sepanjang waktu

Secara umum, ciri-ciri puisi memiliki bait-bait yang terdiri dari beberapa baris.

Umumnya, setiap bait terdiri dari empat baris atau larik. Pada puisi di atas terdiri dari Bait

- a. 8
b. 2

B = 10

- c. 4
d. 10

3. Pada puisi berjudul "cita-citaku" yang menceritakan tentang

- a. Semangat terus belajar
b. Suka duka guru
c. Menfaat menjadi seorang guru
 d. Cita-cita menjadi seorang guru

4. Rima yaitu persamaan bunyi pada beberapa kata dalam sebuah kata. Rima pada bait pertama puisi diatas adalah

- a. r - u - r - u
b. ar - ru - ar - ku
 c. a - b - a - b
d. sar - ru - jar - ku

5. Bacalah puisi di bawah ini!

Aku tak bisa mengulang waktuku

Tapi aku bisa menggenggamnya

Merencanakan hal-hal yang baru

Dari sekarang hingga esokan tiba

Bersama dengan sang waktu

Aku pasti bisa meraih mimpi

Melewati masa-masa sulitku

Dan menari-nari dengan sanang hati

Aku akan menaklukkan waktu

88

Untuk sebuah cita-cita

Meninggalkan cerita kenangan
bersamamu

Menuju kehidupan yang sesungguhnya

Wahai... waktuku, temanilah aku

Berputar mengelilingi roda kesejukan

Memeluk manis masa depanku

Merapaki jalan yang penuh rintangan

Tema dalam puisi di atas adalah...

A. Mimpi

B. Cita-cita

C. Rintangan

D. Waktu

6. Bacalah puisi di bawah ini!

Sekolahku Nan Indah

Kupandangi sekolahku yang indah

menawan

Lama kupandangi tak terasa

Disitu aku belajar

Disitu aku mendapat ilmu

Banyak guru isinya

Guru yang bermutu

Guru yang memberi ilmu

Untuk bekal murid nanti

Terimakasih sekolah dan Guruku

Kau sangat berjasa kepadaku

Tanpamu ku tak akan tahu tentang dunia
ini

Terima kasih sekolahku nan indah

Dari puisi di atas, tema dari puisi tersebut
adalah...

A. Guru

B. Sekolah

C. Murid

D. Ilmu

7. Contoh hewan yang bias ditenak
masyarakat dengan aman adalah

A. Sapi, ayam dan ular

B. Elang, kelinci, dan bebek

C. Gajah, kerbau dan sapi

D. Ayam, bebek dan kelinci

8. Bagian - bagian dari ayam berikut ini
dapat dimanfaatkan manusia sebagai
bahan konsumsi, kecuali

A. Bulunya

B. Dagingnya

C. Kulitnya

D. Telurnya

9. Perubahan bentuk dalam siklus
kehidupan hewan disebut

A. Daur hidup

B. Metamorfosis

C. Perkembangbiakan

D. Pertumbuhan

10. Daur hidup suatu hewan yang mengalami
perubahan bentuk disebut

A. Metamorfosis

B. Simbiosis

C. Ekositem

D. Fertilasi

11. Karya sastra yang diungkapkan dalam
kata-kata yang indah, dan terkait oleh
aturan tertentu seperti baris, bait, dan
rima disebut

A. Prosa

B. Drama

C. Puisi

D. Dongeng

12. Bacalah potongan puisi berikut!

Kau berada di belakang kemudi
Kau terbangkan burung besi
Melintas lautan
Melampaui daratan

Kata burung besi dalam puisi diatas
magnanya adalah

- A. Kereta api
- B. Garuda
- C. Kapal laut
- D. Pesawat terbang

13. Yang termasuk unsur-unsur
pembangunan puisi di tunjukkan oleh
.....

- | | |
|---------|---------|
| 1. Rima | 3. Bait |
| 2. Nada | 4. Tema |

- A. 1 dan 3
- B. 2 dan 4
- C. 1 dan 4
- D. 1,2 dan 3

14. Berikut yang bukan unsur ekstrinsik puisi
adalah

- A. Amanat penyair dalam puisi
- B. Profesi penyair
- C. Keadaan sosial penyair
- D. Peran panyair dalam masyarakat

15. Ciri-ciri yang bukan jenis puisi lama
adalah

- A. Jumlah kata dalam satu baris
- B. Punya persajakan yang teratur
- C. Jumlah beris dalam satu bait
- D. Banyak suku kata tiap baris

16. Kupu - kupu merupakan salah satu
contoh hewan yag mengalami
metemorfosis sempurna sama halnya
dengan

- A. Ayam
- B. Kecoa
- C. Nyamuk
- D. Capung

17. Metamorfosis tidak sempurna adalah
metamorfosis yang tidak mengalami fase
larva dan pupa. Hewan yang
bertemorfosis tidak sempurna akan
langsung menuju fase imago atau
dewasa. Jenis metamorfosis ini disebut
juga hemimetabola. Kelompok hewan
yang mengalami metemorfosis tidak
sempurna adalah

- A. Nyamuk dan katak
- B. Lipas dan jangkrik
- C. Capung dan lalat
- D. Belalang dan kupu-kupu

18. Daur hidup adalah rangkaian tahapan
yang dilalui oleh suatu makhluk hidup,
mulai dari masa remaja hingga
dewasa. Sementara daur hidup hewan
yaitu rangkaian tahapan yang dilalui oleh
hewan, sejak lahir hingga menjadi hewan
dewasa. Mengapa serangga mengalami
metamorfosis, sedangkan hewan
mamalia tidak?

- A. Karena sejak lahir hingga dewasa,
bentuk tubuh hewan mamalia tidak
berubah, perbedaannya hanya pada
bertambahnya ukuran tubuh,

TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1		POSTEST
Nama	: Restu Azhari	
Hari	:	
Tanggal	:	
LEMBARAN SOAL		

Petunjuk Soal

Berikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban a, atau b, atau c, atau d yang kamu anggap benar!

✓ Bacalah puisi di bawah ini!

Aku tak bisa mengulang waktuku
Tapi aku bisa menggenggamnya
Merencanakan hal-hal yang baru
Dari sekarang hingga esok tiba
Bersama dengan sang waktu
Aku pasti bisa meraih mimpi
Melewati masa-masa sulitku
Dan menari-nari dengan sanang hati
Aku akan menaklukkan waktu
Untuk sebuah cita-cita
Meninggalkan cerita kenangan
bersamamu
Menuju kehidupan yang sesungguhnya
Wahai... waktuku, temanilah aku
Berputar mengelilingi roda kesejukan
Memeluk manis masa depanku
Merapaki jalan yang penuh rintangan

Tema dalam puisi di atas adalah...

- A. Mimpi
- B. Cita-cita
- C. Rintangan

~~X~~ Waktu

✓ Bacalah puisi di bawah ini!

Sekolahku Nan Indah

Kupandangi sekolahku yang indah
menawan

Lama kupandangi tak terasa

Disitu aku belajar

Disitu aku mendapat ilmu

Banyak guru isinya

Guru yang bermutu

Guru yang memberi ilmu

Untuk bekal murid nanti

Terimakasih sekolah dan Guruku

Kau sangat berjasa kepadaku

Tanpamu ku tak akan tahu tentang dunia
ini

Terima kasih sekolahku nan indah

Dari puisi di atas, tema dari puisi tersebut
adalah...

- A. Guru
- ~~X~~ Sekolah
- C. Murid
- D. Ilmu

3/ Contoh hewan yang bias ditenak
masyarakat dengan aman adalah

- A. Sapi, ayam dan ular
- B. Elang, kelinci, dan bebek
- C. Gajah, kerbau dan sapi
- ~~X~~ Ayam, bebek dan kelinci

B=18

100

4. Bagian – bagian dari ayam berikut ini dapat dimanfaatkan manusia sebagai bahan konsumsi, kecuali
- A. Bulunya
 - B. Dagingnya
 - C. Kulitnya
 - D. Telurnya
5. Perubahan bentuk dalam siklus kehidupan hewan disebut
- A. Daur hidup
 - B. Metamorfosis
 - C. Perkembangbiakan
 - D. Pertumbuhan
6. Daur hidup suatu hewan yang mengalami perubahan bentuk disebut
- A. Metamorfosis
 - B. Simbiosis
 - C. Ekositem
 - D. Fertilasi
7. Karya sastra yang diungkapkan dalam kata-kata yang indah, dan terkait oleh aturan tertentu seperti baris, bait, dan rima disebut
- A. Prosa
 - B. Drama
 - C. Puisi
 - D. Dongeng
8. Bacalah potongan puisi berikut!
- Kau berada di belakang kemudi
Kau terbangkan burung besi
Melintas lautan
Melampaui daratan
Kata burung besi dalam puisi diatas maknanya adalah
- A. Kereta api
 - B. Garuda
 - C. Kapal laut
 - D. Pesawat terbang
9. Yang termasuk unsur-unsur pembangunan puisi di tunjukkan oleh
- 1. Rima
 - 2. Nada
 - 3. Bait
 - 4. Tema
- A. 1 dan 3
 - B. 2 dan 4
 - C. 1 dan 4
 - D. 1,2 dan 3
10. Berikut yang bukan unsur ekstrinsik puisi adalah
- A. Amanat penyair dalam puisi
 - B. Profesi penyair
 - C. Keadaan sosial penyair
 - D. Peran panyair dalam masyarakat
11. Ciri-ciri yang bukan jenis puisi lama adalah
- A. Jumlah kata dalam satu baris
 - B. Punya persajakan yang teratur
 - C. Jumlah beris dalam satu bait
 - D. Banyak suku kata tiap baris
12. Di bawah ini merupakan jenis-jenis puisi lama, kecuali...
- A. Pantun
 - B. Mantra
 - C. Karmina
 - D. Balada

Perhatikan puisi di bawah ini untuk mengisi soal 13-15!

Cita-citaku

Aku punya sebuah harapan besar

Aku ingin menjadi seorang guru

Kini aku tekun dalam belajar

Aku ingin mewujudkan cita-citaku

Menjadi guru itu mulia

Mengajar dan mendidik para siswa

Aku akan semangat meraih cita-citaku

Belajar dengan giat sepanjang waktu

13. Secara umum, ciri-ciri puisi memiliki bait-bait yang terdiri dari beberapa baris. Umumnya, setiap bait terdiri dari empat baris atau larik. Pada puisi di atas terdiri dari Bait

a. 8

b. 2

c. 4

d. 10

14. Pada puisi berjudul "cita-citaku" yang menceritakan tentang

a. Semangat terus belajar

b. Suka duka guru

c. Menfaat menjadi seorang guru

d. Cita-cita menjadi seorang guru

15. Rima yaitu persamaan bunyi pada beberapa kata dalam sebuah kata. Rima pada bait pertama puisi diatas adalah

a. r - u - r - u

b. ar - ru - ar - ku

c. a - b - a - b

d. sar - ru - jar - ku

16. Kupu - kupu merupakan salah satu contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna sama halnya dengan

A. Ayam

B. Kecoa

C. Nyamuk

D. Capung

17. Metamorfosis tidak sempurna adalah metamorfosis yang tidak mengalami fase larva dan pupa. Hewan yang bermetamorfosis tidak sempurna akan langsung menuju fase imago atau dewasa. Jenis metamorfosis ini disebut juga hemimetabola. Kelompok hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah

A. Nyamuk dan katak

B. Lipas dan jangkrik

C. Capung dan lalat

D. Belalang dan kupu-kupu

18. Daur hidup adalah rangkaian tahapan yang dilalui oleh suatu makhluk hidup, mulai dari masa remaja hingga dewasa. Sementara daur hidup hewan yaitu rangkaian tahapan yang dilalui oleh hewan, sejak lahir hingga menjadi hewan dewasa. Mengapa serangga mengalami metamorfosis, sedangkan hewan mamalia tidak?

A. Karena sejak lahir hingga dewasa, bentuk tubuh hewan mamalia tidak berubah, perbedaannya hanya pada bertambahnya ukuran tubuh

sedangkan serangga mengalami tahapan daur hidup yang berubah bentuk, dari telur, larva, pupa, nimfa, hingga dewasa.

- B. Karena sejak lahir hingga dewasa hewan mamalia mengalami tahapan daur hidup yang berubah bentuk, dari telur, larva, pupa, nimfa, hingga dewasa. Sedangkan serangga sejak lahir hingga dewasa, bentuk tubuh hewan mamalia tidak berubah, perbedaannya.
- C. Karena hewan mamalia mengalami daur hidup tanpa perubahan bentuk.
- D. Karena sejak lahir hingga dewasa serangga mengalami daur hidup tanpa perubahan bentuk.

Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian



Keterangan: Siswa sedang mengisi pretest



Keterangan: Proses pembelajaran menggunakan e-modul berbasis flipbook maker



Keterangan: Siswa sedang mengisi Posttest

UNIMED
THE
Character Building
UNIVERSITY

Lampiran 13. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jln. Willem Iskandar Psr. V. Kotak Pos No. 1589-Medan 20221
Telp.(061)6623943,6613365,6613276,6618754, Fax.(061).6614002
Laman : <https://fip.unimed.ac.id>

Nomor : 7037 /UN33.1.2/PP/2023
Hal : Izin Penelitian

Medan, 24 November 2023

Kepada Yth. : Kepala Sekolah SD Negeri 104231 Batang Kuis
Jl. Batang Kuis
Desa Sudiharjo
Kec. Batang Kuis
Kab. Deli Serdang
di
Tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa di bawah ini :

N a m a : Elysa Bella Sitopu
N I M : 1193311149
Jurusan/Prodi : S1 PGSD UNIMED
Judul : Pengembangan *E-modul Berbasis Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 6 Sub Tema 1 di SD Negeri 104231 Batang Kuis.

Mohon kiranya Saudara memberi izin kepada yang bersangkutan guna mengumpulkan data yang dibutuhkan. Penelitian ini dimaksudkan untuk penyelesaian Skripsi.

Demikian disampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Umum & Keuangan



Dr. Zuraida Lubis, M.Pd., Kons
NIP. 196302161987032001

Lampiran 14. Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SD NEGERI NO. 104231 SUGIHARJO
KECAMATAN BATANG KUIS
 Dusun Dua Desa Sugiharjo Kode Pos 20372
 Email: sdn104231sugiharjo@gmail.com

Nomor : 421.2/083.12/PD/2023
 Lamp : -
 Hal : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth :
 Dkan FIP UNIMED
 Di
 Medan

Dengan Hormat,

Sesuai dengan Surat dari Fakultas Ilmu Pendidikan UNIMED Nomor : 7837/UN33.1.2/PP/2023 Tanggal 24 November 2023 perihal di pokok surat, dengan ini SD Negeri 104231 Dusun II, Sugiharjo, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, menerangkan bahwa :

Nama : Elysa Bella Sitopu
Nim : 1193311149
Jurusan/Prodi : SI PGSD UNIMED
Judul : Pengembangan E-modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 6 Sub Tema 1 di SDN 104231 Batang Kuis

Benar telah melakukan Penelitian di SD Negeri 104231 Batang Kuis pada tanggal 24 s.d 27 November 2023. Demikian surat ini kami perbuat dengan sebenarnya untuk diperlukan seperlunya.

Batang Kuis, 27 November 2023
 Kepala Sekolah SD Negeri 104231 Sugiharjo



Rahmah, S.Pd
NIP. 196812211990072003

RIWAYAT HIDUP

Penulis, Elysa Bella Sitopu lahir di Bartong, Kab. Serdang Bedagai pada tanggal 1 Juni 2001. Penulis lahir dari orang tua Azir Sitopu dan Rapiah, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SD Negeri 102122 Bartong, melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Sipispis dan melanjutkan pendidikan SMA Negeri 1 Sipispis (lulus tahun 2019) dan hingga akhirnya bisa menempuh pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri di Universitas Negeri Medan, Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Tahun 2019. Dengan semangat, ketekunan dan motivasi yang tinggi untuk terus berusaha dan belajar, penulis berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 6 Subtema 1 Di SDN 104231 Batang Kuis”**.

