

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *FLIPBOOK* UNTUK SISWA
DALAM PEMBELAJARAN MATERI DONGENG KELAS IV SDN
KRATON MOJO KEDIRI**

SKRIPSI

Digunakan untuk Penulisan guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Disusun oleh:

IRMA TRI IRIANI

19.1.01.10.0139

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2023

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari. Misalnya, dipergunakan untuk belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi di Indonesia. Bahasa nasional adalah bahasa yang menjadi standar di Negara Indonesia. Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia tidak mengikat pemakainya untuk sesuai dengan kaidah dasar. Bahasa Indonesia digunakan secara non resmi, santai dan bebas. Oleh karena itu, Bahasa Indonesia sangat penting pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari, dalam bentuk Pendidikan formal maupun non formal. Bahasa Indonesia di sekolah dasar dipelajari dalam bentuk buku tema, yang didalamnya berisi bacaan teks dan berbagai gambar. (Menurut Lase, 2019) megemukakan bahwa para guru dituntut menguasai keahlian, kemampuan beradaptasi dan teknologi baru. Keberhasilan kegiatan pembelajaran diukur dengan siswa yang dapat memahami materi pembelajaran yang telah dipelajari. Selain itu, salah satu aspek yang menentukan keberhasilan pembelajaran yaitu tersedianya fasilitas belajar seperti *e-modul*

Konsep *E-Modul* merupakan modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronik digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran (menurut

Herawati & Muhtadi, 2018). Pesatnya perkembangan teknologi membuat manusia berlomba-lomba untuk berinovasi akan suatu hal, salah satunya ialah *e-modul* (modul elektronik) ini sama halnya dengan modul cetak. *E-Modul* menyajikan bahan ajar secara ter-struktur dan rapi dalam format elektronik dimana di dalamnya terdapat media audio, visual, dan audio-visual yang bisa dinikmati oleh siswa dalam kegiatan belajar (Sugianto, 2013). *E-Modul* memiliki arti sebagai suatu bahan ajar berbasis digital yang digunakan dalam proses belajar guna memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi diri dalam kegiatan belajar (Arsyad, 2015). Pengaplikasian *e-modul* dalam proses pembelajaran merupakan suatu solusi cerdas yang dinilai mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sama dengan tujuan pembelajaran digital yang mampu membangun situasi serta suasana baru dalam proses pembelajaran.

Model inovasi pembelajaran yang mengarah kepada adaptasi teknologi memiliki arti bahwa pendidikan harus melakukan suatu terobosan baru, salah satunya dengan mengembangkan yang sudah ada. Inovasi pada pembelajaran serta kemajuan ilmu pengetahuan sudah sepatutnya terjadi sejalan dengan perkembangan teknologi sehingga memberikan kemudahan bagi manusia dalam berbagai aktivitas salah satunya aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa dan aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru. Dalam prosesnya, seorang guru mampu menyampaikan materi pelajaran agar siswa mampu memahami materi yang disampaikan sehingga terciptanya suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan berjalan sesuai dengan apa yang dikehendaki.

Sebab sejatinya, belajar merupakan aktivitas dan sarana penting serta berguna yang harus dilakukan oleh seseorang secara sungguh-sungguh untuk memperoleh pelajaran baru (Herawati & Muhtadi, 2018). Akan tetapi, masalah-masalah dalam proses pembelajaran seringkali muncul yang mengharuskan berbagai pihak terlibat guna mencari sebuah solusi cerdas untuk mengahadapinya. Beberapa dari hal tersebut, tentu saja akan terjadinya pergeseran pada aspek-aspek pembelajaran salah satunya ialah dalam ranah metode instruksional yang melakukan integrasi antara modul dengan perkembangan teknologi.

Pengaplikasian *e-modul* dinilai mampu dan efisien sebagai pembaruan dari penggunaan buku konvensional. Namun, *e-modul* tetap bisa berperan sebagai sumber informasi. *Flipbook* adalah salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pembuatan modul elektronik. *Flipbook* dapat diartikan sebagai suatu perangkat lunak yang memiliki manfaat ataupun peranan dalam hal penyuntingan dimana beberapa keunggulannya ialah dapat menyisipkan *hyperlink*, media gambar, video dan suara sebagai pelengkap objek multimedia pada halaman yang tersedia yang bisa dibolak-balik seperti buku cetak pada umumnya (Ihsan, 2014). Beberapa tujuan dari *flipbook* bagi siswa ialah meningkatkan pemahaman konsep akan materi yang disampaikan oleh guru ketika proses belajar berlangsung, meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kreatif siswa yang nantinya hasil belajar siswa mampu meningkat (Hayati et al, 2015). Guru dapat mengupayakan hal tersebut dengan menggunakan *e-modul* yang dapat membantu kreativitas guru dalam mengajar

pada saat pandemi seperti sekarang, yaitu dengan menggunakan *e-modul* yang berbasis *flipbook*. Alhasil, akan terciptanya suasana belajar yang kondusif, interaktif serta menarik bagi siswa yang nantinya akan meningkatkan pemahaman konsep bagi siswa berkat pengaplikasian modul yang inovatif yaitu modul elektronik (*e-modul*) berbasis digital *flipbook* dalam proses pembelajaran.

Merujuk pada penelitian yang relevan terhadap pengembangan *e-modul* berbasis aplikasi *flipbook*, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan *e-modul* berbasis aplikasi *flipbook* yaitu pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* untuk siswa dalam pembelajaran materi dongeng. Penelitian pengembangan *e-modul* ini dilakukan mengingat permasalahan yang terjadi di SDN Kraton Mojo Kabupaten Kediri yaitu kurangnya pemahaman materi oleh siswa belajar siswa karena modul yang digunakan hanya menggunakan buku cetak, dengan harapan modul elektronik berbasis aplikasi *flipbook* dapat meningkatkan pemahaman materi pada siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Permasalahan pembelajaran terjadi di SDN Kraton Mojo Kediri, sesuai dengan hasil penelitian awal yang telah dilaksanakan peneliti melalui analisis kebutuhan siswa pada observasi awal yang dilakukan dikelas IV, ditemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV. Permasalahan tersebut dimulai dari sumber belajar yang digunakan guru masih menggunakan buku tema dari pemerintah sehingga belum bervariasi. Guru cenderung menggunakan buku guru dan buku siswa. Sumber belajar yang kurang variatif ini menyebabkan siswa menjadi mengalami kesulitan belajar

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi dongeng, karena pembelajaran tersebut siswa menjadi kurang tertarik pada pembelajaran ini. Selain itu, terbatasnya media pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia juga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal. Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi (IT) dalam pembelajaran juga menjadi salah satu faktor kurang efektifnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan hasil penyebaran angket kebutuhan siswa di kelas IV. Jumlah siswa kelas IV SDN Kraton Mojo Kediri Tahun Ajaran 2022/2023 adalah sebanyak 16 siswa. Hasil dari angket kebutuhan siswa, 93,75% atau 15 dari 16 siswa menyukai pelajaran Bahasa Indonesia. 62,5% atau 10 dari 16 siswa mengalami kesulitan pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi dongeng, sehingga siswa tersebut merasa bahwa pembelajaran menjadi kurang menyenangkan/menarik tanpa menggunakan modul elektronik (*e-modul*).

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memecahkan permasalahan yang terjadi dengan mengembangkan *e-modul* berbasis *flipbook* untuk siswa dalam pembelajaran materi dongeng kelas IV SDN Kraton Mojo Kediri untuk mengoptimalkan pembelajaran. Pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* ini juga dapat meningkatkan minat baca dan semangat belajar siswa karena penampilan *e-modul* yang menarik. Penyajian *e-modul* ini tidak hanya berupa tulisan, namun juga akan disajikan gambar dan video yang dapat mempermudah belajar siswa. Pada penelitian ini, materi yang diangkat adalah materi dongeng cerita “Kelinci dan Kura-Kura”. Materi dongeng tersebut berisikan tentang

kelinci yang terkenal sebagai hewan yang jago berlari sehingga menjadi sombong sifatnya dan kura-kura yang bisa mengalahkan kelinci yang sombong.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flipbook* Untuk Siswa Dalam Pembelajaran Materi Dongeng Kelas IV SDN Kraton Mojo Kediri”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka masalah yang dapat di identifikasikan permasalahan yang terjadi adalah SDN Kraton Mojo Kediri sebagai berikut:

1. Sumber belajar yang dipakai guru belum bervariasi. Guru cenderung menggunakan buku guru dan buku siswa, padahal cakupan materi buku guru dan buku siswa kurang luas.
2. Pemanfaatan IT yang masih kurang pada pembelajaran dikelas, dibuktikan jarang nya penggunaan proyektor.
3. Kurangnya minat baca siswa sehingga siswa kurang tertarik dengan materi yang mengandung banyak bacaan.

Berdasarkan identifikasi masalah oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan *e-modul* berbasis *flipbook* untuk siswa dalam pembelajaran materi dongeng kelas IV SDN Kraton Mojo Kediri.

C. Rumusan Masalah

Penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana kevalidan *e-modul* berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi dongeng untuk siswa di kelas 4 SDN Kraton Mojo dalam belajar?
2. Bagaimana kepraktisan *e-modul* berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi dongeng untuk siswa di kelas 4 SDN Kraton Mojo dalam belajar?
3. Bagaimana keefektifan *e-modul* berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi dongeng untuk siswa di kelas 4 SDN Kraton Mojo dalam belajar?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan *e-modul* berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi dongeng untuk siswa di kelas 4 SDN Kraton Mojo dalam belajar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan *e-modul* berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi dongeng untuk siswa di kelas 4 SDN Kraton Mojo dalam belajar.
3. Untuk mengetahui keefektifan *e-modul* berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi dongeng untuk siswa di kelas 4 SDN Kraton Mojo dalam belajar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis bagi peneliti, siswa, guru dan sekolah tempat penelitian dilaksanakan.

1. Bagi guru:

Pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi dongeng untuk siswa di kelas 4 SDN Kraton Mojo ini diharapkan dapat digunakan sebagai pendukung dalam mengajar sehingga dapat menarik ketertarikan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi dongeng.

2. Bagi siswa:

Pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* yang dapat membantu siswa memahami materi dongeng dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

3. Bagi peneliti:

Diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung dan menambah pengetahuan peneliti tentang mengembangkan *e-modul* berbasis *flipbook* yang dapat digunakan untuk siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'adun. 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Al-Tabani, Trianto Ibnu Bader, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual (Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama, 2017).
- AM, Ichsan Anshory, Setiya Yunus Saputra, *And* Delora Jantung Amelia, Pembelajaran Tematik Integratif pada Kurikulum 2013 di Kelas Rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak, Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 4.1 (2018), 35-46.
- Borg, & Gall. (1983). *Educational research: An introduction*. In: New York Longman.
- Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2008 tentang Panduan Pengembangan Bahan Ajar.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*.
- FERIYANTI, Nindy; HIDAYAT, Sholeh; ASMAWATI, Luluk. Pengembangan e-modul matematika untuk siswa SD. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 2019, 6.1.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.

- Hamzah, Amir, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil* (Malang: Literasi Nusantara, 2019).
- Hidayah, Nurul, Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional, *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5.1 (2018), 138–155.
- Kurniawan, Heru, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia* (Jakarta: Prenamedia Group, 2015).
- Lake, A. C. R., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa. *Cakrawala Indonesia*, 8(1), 1-10.
- LASMINI, Kadek Mita; SUARNI, Ni Ketut; WIDIANA, I. Wayan. Buku Digital Berbasis Scrapbook Terhadap Literasi Baca Tulis Siswa Kelas III SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2022, 5.2.
- Nurjanah, S. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Handout Elektronik Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro Materi Teks Fabel Kelas VII SMP* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Sidiq, R. (2020). Pengembangan e-modul interaktif berbasis android pada mata kuliah strategi belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1-14.
- Sucini, E., Nurhayati, N., & Saripudin, A. (2022). Penggunaan E-Modul Berbantuan Flipbook dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis

Naskah Drama Berbasis Cerita Rakyat (The Use of Flipbook-based E-Modules in Improving Student's Ability to Write Folklore Drama Texts). *SAWERIGADING*, 28(2), 275-287.

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD (Bandung: Alfabeta, 2018).

Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.

WIDADARI, Putu Windy; JAMPEL, I. Nyoman. Digital Choice Board Pada Topik Cerita Fiksi Berbasis Literasi Baca Tulis Untuk Siswa Kelas IV. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2022, 5.2.

WIDIASTUTIK, Trisya. Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Kelas Xii Dengan Flip Pdf Profesional Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Tengah Pandemi Covid 19. *Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan*, 2021, 15.1: 35-41.