

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



Oleh:

SEYLLA ANTRIANA DEVI

NPM : 19101100181

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

SEYLLA ANTRIANA DEVI

NPM: 19101100181

Judul:

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *FLIPBOOK* MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH
DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 1 Juli 2025

Pembimbing I



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.

NIDN.0710059001

Pembimbing II



Kharisma Eka Putri, M.Pd

NIDN.0719109101

Skripsi oleh:

SEYLLA ANTRIANA DEVI

NPM: 19101100181

Judul:

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *FLIPBOOK* MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH
DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 17 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

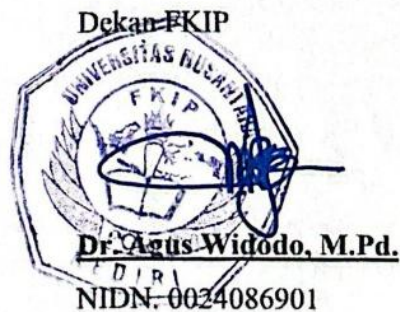
Panitia Penguji:

1. Ketua : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
2. Penguji I : Nurita Primasatya, M.Pd.
3. Penguji II : Kharisma Eka Putri, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Seylla Antriana Devi

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Kediri/8 April 2001

NPM : 19101100181

Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Juli 2025



SEYLLA ANTRIANA DEVI

NPM: 19101100181

MOTTO

"Dikecilkan di mata manusia bukan akhir, karena Tuhan selalu menyimpan cara indah untuk mengangkat yang bersabar dan berusaha."

"Keep walking, even when it's dark, your light might be just one more step away."

"Semua perjuangan akan ada harganya. Nikmati peluh, pelajari jatuh, dan peluk setiap rasa gagal. Karena justru di situlah karakter dibentuk. Tidak semua proses itu mudah, tapi percayalah, kamu akan kuat karenanya. *Suatu hari, cerita ini akan jadi kekuatan bagi orang lain juga.*"

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahilahirabbil'alamin. Dengan segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat serta hidayah-Nya kepada penulis berupa nikmat kesehatan, kesempatan dan kemudahan dalam terselesainya skripsi ini dengan tepat waktu. Semua ini juga tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Segala perjuangan sayang hingga berada dititik ini, saya mempersembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat menjalani dan mengerjakan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai ungkapan terima kasih. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada mamaku, Rika Aditya Rini terimakasih sebesar-besarnya penulis kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan juga doa yang di berikan selama ini. Terimakasih atas nasihat yang diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terimakasih atas kesabaran dan kebesaran hati penulis yang keras kepala. *Sehat dan kuat selalu ya ma!*
2. Adikku tercinta, Jeconia Octo Javanysh yang telah menghibur penulis dan membantu penulis disaat penyelesaian skripsi dengan kerandoman tingkahnya.
3. Kepada seorang yang tak kalah penting kehadirannya, M. Sofyan Aidin. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, berkontribusi banyak dalam karya tulis ini, baik tenaga, waktu maupun materi. Telah menjadi pendamping dalam segala hal dan mendukung dan mendengar keluh kesah, dan semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberikan keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
4. Kepada bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. dan ibu Kharisma Eka Putri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi serta meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing skripsi dari awal hingga akhir dengan sabar, tulus dan ikhlas.
5. Seluruh dosen PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu dan membimbing penulis selama menempuh gelar S1.

6. Teruntuk teman-teman seperjuangan, yang bernama Windy, Bella, Ifa, Silvi dan Hanisa yang selalu mendukung dan telah menemani saya dalam berjuang, berproses di Universitas Nusantara PGRI Kediri.
7. Teruntuk teman-teman dekatku Ditria, Fadiola, Mifta dan Hani. Terimakasih telah banyak membantu, menyemangati penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga kita kedepannya sukses selalu ya. *See you on top guys!*
8. Kepada diri saya sendiri, yang telah bertahan hingga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri. Namun penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri. Perjalanan menuju impian bukanlah lomba sprint, tetapi lebih seperti maraton yang memerlukan ketekunan, kesabaran, dan tekad yang kuat. Tidak hanya itu disaat kendala "*people come and go*" selalu menghantui pikiran yang selama ini menghambat proses penyelesaian skripsi ini yang juga memotivasi penulis untuk terus ambisi dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih sudah dapat bertahan dan mampu menyelesaikan studi ini. Apapun pilihan yang telah dipegang sekarang terimakasih sudah berjuang sejauh ini. terimakasih tetap memilih berusaha sampai titik ini dan tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Bebahagialah selalu apapun kekurangan dan kelebihanmu mari tetap berjuang untuk kedepan.

ABSTRAK

Seylla Antriana Devi : Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flipbook* Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Kelas III Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI, 2025.

Kata Kunci : *E-modul* berbasis *flipbook*, Perubahan Wujud Benda

Pengembangan *E-modul* berbasis *flipbook* ini dilatar belakangi oleh kurangnya variasi bahan ajar yang digunakan oleh guru. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah serta media papan tulis dan buku teks. Buku yang digunakan hanya memuat konsep-konsep dengan ilustrasi terbatas tanpa dukungan visual dinamis, seperti animasi. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik dan minat belajar siswa pun menurun.

Penelitian dan pengembangan menggunakan jenis *Research and Development (R&D)* mengacu model ADDIE yang meliputi beberapa tahapan *analyze, design, develop, implement dan evaluate*. Teknik pengumpulan data penelitian ini melalui instrumen berupa angket. Sedangkan teknik analisis data mencakup tahapan analisis data kebutuhan, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil uji kevalidan dari para validator diketahui *e-modul* memperoleh nilai kevalidan 90% di aspek materi dan 88% aspek bahan ajar, dengan rata-rata kevalidan 89%, berkategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan didasarkan respon siswa dan guru diperoleh persentase 93% dan 90% berkategori *e-modul* sangat praktis. Hasil uji keefektifan dari hasil post-test siswa, di uji coba terbatas, rata-rata nilai siswa 80 dengan ketuntasan belajar klasikal 90%. Sedangkan uji coba luas meningkat menjadi 90 dengan ketuntasan 95%. Kedua hasil memperlihatkan *e-modul* sangat efektif meningkatkan pemahaman siswa pada materi.

Maka disimpulkan, *e-modul* berbasis *flipbook* yang dikembangkan penelitian ini sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran materi perubahan wujud benda di kelas III SD.

KATA PENGANTAR

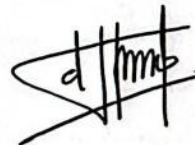
Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan. Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP yang selalu membantu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi yang selalu membantu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini;
5. Kharisma Eka Putri, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini;
6. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
7. Bapak/ibu guru SDN Mlancu 2 yang telah memberikan izin peneliti;
8. Semua pihak yang telah membantu proses kelancaran penyusunan skripsi;

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 17 Juli 2025



SEYLLA ANTRIANA DEVI

NPM: 19101100181

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
B. Kajian Penelitian Terdahulu	17
C. Kerangka Berpikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Model Pengembangan	20
B. Prosedur Pengembangan	20
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	23
D. Uji Coba Model/Produk	23
E. Validasi Produk	24
F. Instrumen Pengumpulan Data	24
G. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Data Produk Hasil Pengembangan	33

B. Hasil Uji Coba.....	42
C. Analisis Data	47
B. Kajian Produk Akhir	52
BAB V PENUTUP.....	57
A. Simpulan	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59

DAFTAR TABEL

3.1	Tabel jenis, instrumen dan responden penelitian	23
3.2	Tabel kisi-kisi angket ahli media	24
3.3	Tabel kisi-kisi angket ahli materi.....	25
3.4	Tabel kisi-kisi angket respon guru	26
3.5	Tabel kisi-kisi angket respon siswa.....	27
3.6	Tabel presentase hasil analisis kebutuhan.....	28
3.7	Tabel skala likert.....	29
3.8	Tabel kriteria kevalidan media dan materi.....	29
3.9	Tabel skala guttman	30
3.10	Tabel kriteria kepraktisan.....	30
3.11	Tabel kriteria keefektifan	30
4.1	Tabel hasil wawancara guru.....	34
4.2	Tabel hasil validasi ahli materi	41
4.3	Tabel hasil validasi ahli bahan ajar	42
4.4	Tabel hasil post test uji coba terbatas.....	43
4.5	Tabel angket respon siswa	44
4.6	Tabel hasil post test uji coba luas.....	45
4.7	Tabel angket respon siswa	46
4.8	Tabel angket respon guru	47

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar Perubahan Wujud Benda.....	13
2.2 Gambar Bagan kerangka berpikir	18
3.1 Gambar Tahapan Model ADDIE	19
4.1 Gambar Cover	36
4.2 Gambar Kompetensi Dasar	37
4.3 Gambar Materi	37
4.4 Gambar Video Pembelajaran	38
4.5 Gambar Rangkuman	38
4.6 Gambar Uji Kompetensi	39
4.7 Gambar Diagram Hasil Kevalidan	48
4.8 Gambar Diagram Kepraktisan.....	49
4.9 Gambar Diagram Keefektifan	50
4.10 Gambar Cover <i>E-modul</i>	50
4.11 Gambar Materi <i>E-modul</i>	51
4.12 Gambar Materi <i>E-modul</i>	51
4.13 Gambar Daftar Pustaka	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	62
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	64
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian di Sekolah Dasar	65
Lampiran 4. Surat Pemanfaat Produk dan Dokumentasi Penyerahan Produk	66
Lampiran 5. Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	68
Lampiran 6. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	70
Lampiran 7. Rubrik Penilaian	74
Lampiran 8. Bahan Ajar	78
Lampiran 9. Permohonan Validasi Instrumen Penelitian	84
Lampiran 10. Hasil Validasi Media	86
Lampiran 11. Hasil Validasi Materi.....	89
Lampiran 12. Hasil Respon Guru	92
Lampiran 13. Hasil Respon Siswa	95
Lampiran 14. Hasil Tes Evaluasi	96
Lampiran 15.LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)	98
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian	100
Lampiran 17. Hasil Cek Plagiasi.....	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada jenjang sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) termasuk ke dalam pelajaran yang harus diikuti seluruh siswa. Proses pembelajarannya menitik beratkan keterlibatan langsung peserta didik guna membina kemampuan dalam mengamati serta mengkaji fenomena alam secara rasional dan sistematis. Rom Harre dalam (Hendro Darmodjo, 1993) mengatakan, IPA adalah ilmu membahas keteraturan gejala alam berdasarkan hasil pengamatan dan terbukti kebenarannya”. Belajar IPA tidak sekadar menguasai materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa. Namun, kesulitan dalam memahami IPA di sekolah dasar kerap membuat siswa enggan belajar karena menganggapnya kurang menarik.

Berdasarkan (Simbolon, 2022), banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep IPA karena proses pembelajaran tidak terintegrasi dengan baik. Hal ini menjadikan maknanya sulit ditangkap secara menyeluruh. Selain itu, minimnya pemanfaatan fasilitas belajar dan tidak tersedianya LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) membuat aktivitas belajar hanya terbatas pada mencatat soal di papan tulis. Dalam materi seperti Perubahan Wujud Benda siswa dapat mengenal lingkungan sekitar. Akan tetapi pemahaman siswa tergolong masih rendah meskipun konsepnya telah diajarkan. Siswa hanya mengetahui dan menghafal konsep tanpa memahami isi didalamnya. (Kusnadi, 2023) menambahkan bahwa siswa sulit memahami konsep akademik pada pendekatan yang kerap dipakai guru yakni metode ceramah dan penggunaan konsep abstrak.

Berdasarkan observasi peneliti pada kelas III di SDN Mlancu 2 ditemukan bahwa 50% siswa belum menguasai materi perubahan wujud benda. Masalah tersebut muncul karena guru cenderung mengandalkan metode ceramah serta media papan tulis dan buku teks. Buku yang digunakan hanya memuat konsep-konsep dengan ilustrasi terbatas tanpa dukungan visual

dinamis, seperti animasi. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik dan minat belajar siswa pun menurun.

Selain melaksanakan observasi penelitian juga turut melaksanakan wawancara bersama guru kelas SDN Mlancu 2 yang dilaksanakan pada Bulan Juni 2024. Hasilnya yakni belum ada bahan ajar membuat siswa aktif dan masih menggunakan bahan ajar buku pegangan guru dan LKPD cetak yang ada di dalam buku tersebut. Menurut beliau, buku tersebut hanya berisi ringkasan materi dan latihan soal yang disusun berdasarkan tema dan subtema di buku tematik. Tampilan monoton membuat siswa cepat jenuh saat pembelajaran. Menurut siswa, media pembelajaran tersebut kurang membantu, karena mereka harus membaca teks panjang dan kurang visualisasi. Akibatnya, hasil belajar cenderung rendah. Agar hasil belajar meningkat perlu adanya media pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran sehingga pembelajaran bisa maksimal.

Modul ajar dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. (Asyihar, 2012) menyatakan media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan secara terencana guna menyampaikan pesan dan menciptakan suasana belajar kondusif maupun efektif. Sementara itu, (Musfiqon, 2012) menjelaskan media pembelajaran adalah alat bantu, baik berupa fisik maupun nonfisik, yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi secara lebih efisien dan tepat guna.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan salah satu solusinya adalah mengembangkan bahan ajar berupa *E-modul*. *E-modul* ialah bahan ajar dengan desain praktis yang mempunyai daya Tarik dan interaktif sehingga menambah motivasi belajar siswa serta aktif ketika kegiatan belajar mengajar. *E-modul* atau elektronik modul terdiri dari materi pembelajaran, gambar pendukung materi, *video* pendukung materi, soal latihan, dan kuis serta petunjuk penggunaan yang dapat memudahkan siswa dalam belajar. Pembuatan *E-modul* dapat melalui salah satu aplikasi yaitu *Flipbook*. *Flipbook* merupakan website yang dapat mengubah bahan ajar berbentuk PDF menjadi bahan ajar berbentuk elektronik yang dilengkapi gambar, *video*, animasi, serta link sehingga dengan penggunaan modul ini ketika pembelajaran dapat

menambah daya tarik siswa. *E-modul* disusun dengan harapan siswa dapat belajar secara mandiri. Menurut (Wibowo & Pratiwi, 2018) bahwa *E-modul* ialah bahan ajar tersusun dengan bahasa mudah dipahami dan dimengerti alhasil memudahkan belajar pada siswa.

Penggunaan *E-modul* berbasis *Flipbook* dalam muatan IPA terbukti meningkatkan kemandirian dan antusiasme siswa. Temuan (Damayanti, 2023) menunjukkan penggunaan *E-modul* dapat mendorong keaktifan siswa. Rata-rata observasi aktivitas guru mencapai 95% berkategori "sangat aktif", sementara aktivitas peserta didik mencapai 92,26% berkategori yang sama. Selain itu, hasil belajar klasikal pada uji coba kelompok kecil menunjukkan tingkat ketuntasan mencapai 100%. Hal itu diperkuat temuan (Istiqomah, 2022) mengidentifikasi *E-modul* memiliki karakteristik mudah digunakan, menarik, dan mudah dipahami peserta didik. Dengan demikian, *E-modul* dapat dimanfaatkan mandiri oleh siswa dengan tetap mendapat bimbingan guru.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dan kajian teori dari beberapa referensi diatas, peneliti merasa perlu dan penting dilakukan pengembangan *E-modul* yang memuat tentang pembelajaran materi perubahan wujud benda siswa kelas III SD. Pemanfaatan *E-modul* tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan *E-modul* berbasis *Flipbook* materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas III SD.

B. Batasan Masalah

penelitian ini, terdapat beberapa batasan yang ditetapkan agar fokus pengembangan e-modul dapat dilakukan secara terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Pertama, materi yang dikembangkan dalam e-modul dibatasi hanya pada subtema “Perubahan Wujud Benda” yang terdapat dalam kurikulum kelas III Sekolah Dasar pada semester genap. Kedua, subjek uji coba terbatas pada siswa kelas III SDN Mlancu 2, Kecamatan Kandangan, Kabupaten Kediri, pada tahun ajaran 2024/2025. Ketiga, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Keempat, media pembelajaran yang dikembangkan berbasis digital dalam

bentuk Flipbook menggunakan aplikasi Flip PDF Professional, sehingga penggunaannya memerlukan perangkat elektronik seperti laptop atau tablet. Kelima, evaluasi terhadap produk hanya difokuskan pada tiga aspek, yaitu validitas oleh ahli, kepraktisan berdasarkan tanggapan guru dan siswa, serta keefektifan yang dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan e-modul.

C. Rumusan Masalah

Didasarkan batasan masalah, masalah penelitian dirumuskan berikut.

1. Bagaimana validitas *E-modul* berbasis *Flipbook* materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas III sekolah dasar ?
2. Bagaimana kepraktisan *E-modul* berbasis *Flipbook* materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas III sekolah dasar ?
3. Bagaimana efektifitas *E-modul* berbasis *Flipbook* materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas III sekolah dasar ?

D. Tujuan Penelitian

Didasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini untuk :

1. Mengetahui validitas *E-modul* berbasis *Flipbook* materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas III sekolah dasar;
2. Mengetahui kepraktisan *E-modul* berbasis *Flipbook* materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas III sekolah dasar; dan
3. Mengetahui efektifitas *E-modul* berbasis *Flipbook* materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas III sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan sejumlah manfaat yang dapat dirasakan dari berbagai aspek. Beberapa di antaranya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran. Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital seperti *Flipbook* dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan kemandirian siswa. Selain itu, penelitian ini mendukung penerapan model

pengembangan ADDIE sebagai pendekatan sistematis dalam merancang media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

2. Secara Praktis

Dalam rangka meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran, penelitian ini memberikan sejumlah manfaat praktis yang dapat dirasakan oleh berbagai pihak yang terlibat. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

a. Bagi siswa

E-modul berbasis *Flipbook* yang dikembangkan memberikan manfaat nyata dalam membantu siswa memahami materi perubahan wujud benda secara konkret dan menyenangkan. Dengan tampilan visual menarik, video pembelajaran, dan navigasi interaktif, media ini mendukung pembelajaran mandiri yang fleksibel serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

b. Bagi guru

E-modul berbasis *Flipbook* merupakan media pembelajaran inovatif yang memudahkan penyampaian materi abstrak, seperti perubahan wujud benda, secara efektif dan menarik. Media ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka serta integrasi teknologi dalam pendidikan abad ke-21.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar, sejalan dengan perkembangan pendidikan digital. *E-modul* berbasis *Flipbook* yang dikembangkan menjadi contoh penerapan digitalisasi pembelajaran yang adaptif serta membuka peluang peningkatan kualitas pembelajaran IPA melalui media yang modern dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* untuk materi dan jenjang pendidikan lain. Penelitian ini juga memberikan gambaran aplikatif penerapan model ADDIE serta membuka peluang inovasi lanjutan, seperti integrasi evaluasi otomatis dan peningkatan interaktivitas media.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Mdia Pembelajaran *Flipbook* Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37.
- Asmi, A. R., & Surbakti, A. (2018). Pengembangan *E-modul* Berbasis Flip Book Maker Materi. dalam *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(2), 1-10.
- Dek Ngurah Laba L, Dimas Q, & Gde Putu A. O. (2019). Desain Penelitian Pengembangan Pendidikan. Jawa Tengah : NEM – Anggota IKAPI
- D Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D / Sugiyono. Bandung : Alfabeta.
- Kumalasari, M. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 1–11.
- Nurwildani, M. F., & Santosa, I. 2016. Analisis Efektifitas Model Pembelajaran Digital Pada Praktikum Mesin Ck6132d Cnc Lathe dengan Uji Paired Sample T-Test. *Engineering: Jurnal Bidang Teknik*, 7(2), 56–57.
- Oktavia, M., & Prasasty, A. T. 2019. Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan dan Modul dengan Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah*, 1(1), 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Riyadi, Agus (2019). Seri Sains Benda dan Sifatnya. Semarang : Alprin
- Ramadhina, Sarah Rizqi, and Khavisa Pranata (2022). "Pengembangan *E-modul* Berbasis Aplikasi *Flipbook* di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6.4 : 7265-7274.
- Raymond Chang (2005), Kimia Dasar Konsep – Konsep Inti Edisi Ketiga jilid 1, Jakarta : Erlangga
- Saputri, I. A. 2016. Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Praktikum Mata

Pelajaran Pemrograman Web Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Bantul.
Revista CENIC. Ciencias Biológicas, 152(3), 28.

Septi, A. (2021). *Pengembangan E-modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Belajar Di SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUN

Yosefina Uge Lawe, S.Si, M.Pd (2022). KONSEP DASAR IPA REFRENSI UNTUKMAHASISWA PGSD DAN GURU SD. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI (026/DIA/2021)