

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN E-MODUL AJARAN BERBASIS *FLIPBOOK*
TERHADAP PEMAHAMAN SISWA MATERI PERUBAHAN CUACA
PADA KELAS III SDN 1 AISYIYAH MATARAM
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menulis Skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

Maria Ulfa
NIM 117180117

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2024

Maria Ulfah “**Pengembangan E-Modul Ajaran Berbasis *Flipbook* Terhadap Pemahaman Siswa Materi Perubahan Cuaca Pada Kelas III SDN 1 Aisyiyah Mataram Tahun Ajaran 2023/2024**”. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Nursina Sari, M.Pd
Pembimbing 2 : Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-modul pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif yaitu E-Modul berbasis *Flipbook* terhadap pemahaman siswa pada materi perubahan cuaca siswa kelas III SDN 1 Aisyiyah. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Borg and Gall* atau yang disebut dengan pengembangan *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa E-modul berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN 1 Aisyiyah pada materi perubahan cuaca berhasil dikembangkan dengan rata-rata validasi ahli materi 1 rata-rata nilai 0,65% “valid”, ahli materi 2 rata-rata nilai 0,70 % “valid”, dan validasi ahli E-modul sebesar 56% “cukup layak” digunakan sedangkan untuk uji coba terbatas respon siswa memperoleh nilai dengan skor rata-rata sebesar 0,88% kemudian untuk uji coba lapangan untuk skor N-Gain skor 0,72% yang termasuk kedalam kategori praktis.”. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan data yang diperoleh keterampilan menulis siswa kelas III SDN 1 Aisyiyah pada materi perubahan cuaca dinyatakan efektif pada pembelajaran.

Kata kunci : E-Modul Berbasis *Flipbook* , Pemahaman Siswa.

Maria Ulfah. "The Development of Flipbook-Based E-Teaching Module on Students' Understanding of Weather Changes at the 3rd Grade of SDN 1 Aisyiyah Mataram in Academic Year 2023/2024." A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Advisor 1 : Nursina Sari, M.Pd
Advisor 2 : Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRACT

The purpose of this project is to create an e-learning module that is legitimate, useful, and efficient—more precisely, an e-module based on a flipbook—that would improve third-grade students at SDN 1 Aisyiyah's comprehension of weather variations. The Borg and Gall approach, commonly referred to as Research and Development (R&D), is employed in this developmental study. The findings demonstrate that the Flipbook-based E-Module was effectively created to enhance third-grade pupils' comprehension of weather variations. The validation results from the first content expert showed an average score of 0.65% ("valid"), and from the second content expert, an average score of 0.70% ("valid"). The E-Module expert validation yielded a score of 56%, indicating it is "fairly suitable" for use. In the limited trial, students achieved an average score of 0.88%, and in the field test, the N-Gain score was 0.72%, categorized as "practical." Therefore, based on the data obtained, it can be concluded that the Flipbook-based E-Module effectively supports 3rd-grade students' understanding of weather changes at SDN 1 Aisyiyah.

Keywords: *Flipbook-Based E-Module, Students' Understanding*

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
UPT P3B
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suatu negara maju dapat dibentuk melalui proses Pendidikan Undang-Undang system Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susunan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya bangsa, dan Negara.

Bedasarkan pada defenisi Pendidikan menurut Undang-Undang maka dikatakan bahwa Pendidikan merupakan sebuah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Mengingat hal ini, tidak mengherankan bahwa berbagai Lembaga Pendidikan formal dan informal telah didirikan untuk meningkatkan standar Pendidikan manusia.

Kamus besar Bahasa Indonesia mengartikan belajar sebagai proses belajar untuk menjadikan seseorang atau makhluk hidup cerdas. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses individu yang mengubah rangsangan dari lingkungan seseorang menjadi berbagai informasi dan dapat gilirannya dapat menghasilkan hasil belajar yang tersimpan dalam memori jangka Panjang.

Menurut tafanao (2018), perhatian peserta didik dalam proses belajar dapat meningkat jika menggunakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai pengantar modul Pendidikan dan alat bantu mengajar guru. Proses belajar mengajar yang dibantu dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran dapat mengatasi kebosanan dan proses pembelajaran. Oleh karena itu pendidik dituntut dapat membagikan proses motivasi saranan. Apabila hal tersebut digunakan dengan baik, maka tujuan pendidik akan tercapai. Selain media pembelajaran, terdapat bahan ajar dapat menunjang terlaksananya proses pembelajaran, seperti buku, rekaman, gambar, atau video yang dapat diunduh melalui aplikasi youtube. Hal tersebut mengarah pada dunia Pendidikan yang menuntut inovasi yang sebanding dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengabaikan nilai-nilai kemanusiaan.

Menurut Santi & Al Bahij (2017: 149) media adalah alat yang dapat dipahami untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat mendorong pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa seperti itu sehingga proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran media merupakan penyampaian pesan dan dapat mendorong pikiran, perasaan, dan keinginan siswa mendorong proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan teori perkembangan anak, usia sekolah dasar pada rentang usia 7 – 12 tahun berada dalam tahap usia operasional konkret. Pada tahap ini, anak memiliki pandangan yang berbeda dengan pandangan orang dewasa, jadi sebagai seorang guru harus mampu membentuk konsep siswa dengan tepat

(Juwantara, 2019). Dalam hal ini, siswa hanya mampu berpikir secara konkret/nyata berdasarkan pengalaman yang dialami maupun dari benda-benda nyata yang ada disekitarnya (Haifaturrahmah *et al.* 2020). Sehingga, dalam proses belajar mengajar terutama di sekolah dasar perlu adanya media sebagai alat bantu/perantara obyek yang bersifat abstrak menjadi konkret (Hariani *et al.* 2021).

Pada pemanfaatan media, adalah suatu benda atau alat yang digunakan untuk membantu seorang guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya biasa dengan menggunakan gambar, peta atau semacamnya. Dengan adanya media dapat mendorong semangat peserta didik untuk menjadi lebih giat dalam belajar dan juga dapat dengan mudah dipahami apa yang akan disampaikan atau diajarkan oleh guru tersebut.

Menurut Santi & Al Bahij (2017: 151) manfaat dari menggunakan media pendidikan berguna untuk menumbuhkan keinginan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan kenyataan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, dan dengan sifat yang unik pada siswa dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda. Salah satu media yang digunakan peneliti menggunakan *flipbook* maker adalah salah satu software yang dapat digunakan untuk menyajikan modul dapat tampilan elektronik.

Menurut Rahmi (2018), e-modul adalah media pembelajaran mandiri yang disusun dalam bentuk digital, dirancang untuk mencapai kompetensi belajar yang ingin dicapai, dan membuat peserta didik lebih interaktif melalui

penggunaan aplikasi. Oleh karena itu, perlu dikembangkan *e-flipbook* sebagai *4usic4* yang memungkinkan peserta didik memiliki media belajar mandiri yang dapat digunakan dimanapun, sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi sementara yang dilakukan, diketahui bahwa siswa kelas III SDN 1 Aisyiyah Mataram kurang mampu untuk menyebutkan dan menjelaskan tahapan materi perubahan cuaca. Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan, hal itu disebabkan kurangnya visualisasi yang jelas dan menarik dalam pembelajaran dan masih kegiatan belajar mengajar terletak pada buku cetak. Hal itu dapat membuat siswa kesulitan memahami materi yang dipelajari. Selain itu, pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif juga dapat menurunkan minat belajar siswa dan mengurangi kualitas proses pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi, hal ini di perkuat dari penelitian sebelumnya, Agung Bayu Hari Seno (2023) dilihat dari hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi perubahan cuaca pada kelas III bahwa mayoritas dari sebanyak 22 siswa terdapat 13 siswa (56,25%) mendapatkan nilai dibawah KKM (≤ 68). Dengan demikian bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas III dalam materi perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia belum mencapai hasil yang maksimal. Guru hanya memanfaatkan bahan ajar yang tersedia di sekolah seperti buku, sebab terbatasnya sarana media pembelajaran untuk peserta didik.. Perbedaan kemampuan siswa juga menjadi masalah dalam pembelajaran, yakni beberapa siswa memiliki kemampuan yang lebih baik

dalam memahami materi. Sedangkan untuk siswa lain mungkin membutuhkan bantuan lebih banyak. Dari permasalahan tersebut membuat guru kesulitan dalam memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Referensi belajar siswa pada materi perubahan cuaca belum lengkap dalam membahas materi tersebut. Buku-buku yang tersedia seringkali tidak memberikan gambaran yang cukup jelas untuk materi tersebut. Mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan dan berkurangnya minat belajar para siswa.

Modul yang dikembangkan akan dikonversikan ke *flipbook*. *Flipbook* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengenal perubahan cuaca secara visual dengan menggulung dan memutar halaman, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Modul berbasis *flipbook* juga memfasilitasi pembelajaran mandiri, siswa dapat belajar sendiri dengan melihat teks dan gambar dengan mengikuti urutan proses materi perubahan cuaca. Penggunaan dalam modul pembelajaran sangat relevan bagi kelas siswa kelas III SDN, karena memungkinkan siswa untuk memahami perubahan cuaca melalui modul yang menarik dan berbeda dari buku paket atau buku siswa. Modul berbasis *flipbook* dapat digunakan sebagai bahan ajar yang dapat diakses kapan saja oleh siswa, sehingga mereka dapat mempelajari materi perubahan cuaca diluar jam.

Berdasarkan permasalahan diatas dengan mengembangkan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi perubahan cuaca pada siswa kelas III SDN, dapat menjadi alternatif dengan cara pembelajaran yang lebih

menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan *flipbook*, dapat menambah minat dan motivasi belajar siswa. Modul ini dapat menjadi salah satu sumber belajar berkualitas dan dapat diakses oleh siswa saja dan kapan saja. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas, dan untuk menambah keterampilan mereka dalam materi perubahan cuaca. Selain itu, modul berbasis *flipbook* juga dapat membantu guru dalam mengajar karena dapat mempermudah pembelajaran dan memberikan pembelajaran yang lebih menarik

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti melakukan pengembangan modul yang berjudul **“Pengembangan E-Modul Ajaran Berbasis *Flipbook* Terhadap Pemahaman Siswa Materi Perubahan Cuaca Pada Kelas III SDN 1 Aisyiyah Mataram Tahun Ajaran 2023/2024”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan E-Modul Ajaran Berbasis *Flipbook* Terhadap Pemahaman Siswa Materi Perubahan Cuaca Pada Kelas SDN 1 Aisyiyah Mataram?
2. Bagaimana hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan e-modul berbasis *flipbook* pada materi perubahan Cuaca Pada siswa kelas III SDN 1 Aisyiyah Mataram?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah mengetahui bagaimana proses Pengembangan Modul Ajaran Berbasis *Flipbook* Terhadap

Pemahaman Siswa Materi Perubahan Cuaca Pada Kelas III SDN 1 Aisyiyah Mataram:

1. Untuk mengetahui pengembangan E-Modul Ajaran Berbasis *Flipbook* Terhadap Pemahaman Siswa Materi Perubahan Cuaca Pada Kelas III SDN 1 Aisyiyah Mataram?
2. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan e-modul berbasis *flipbook* pada materi perubahan Cuaca Pada siswa kelas III SDN 1 Aisyiyah Mataram?

1.4 Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat berguna dalam sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan selain itu penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a. Mendapat suasana belajar yang inovatif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran
- b. Menumbuhkan motivasi belajar siswa

2. Bagi Guru

Adapun manfaat bagi guru pada penelitian ini antara lain:

- a. Sebagai referensi dalam menggunakan e-modul pembelajaran di kelas yang lebih kreatif inovatif pada kegiatan belajar mengajar
- b. Menjadi inspirasi pembuatan e-modul pembelajaran tematik

3. Bagi Sekolah

Di harapkan penggunaan e-modul ini dapat menjadi sarana perbaikan dalam pelaksanaan belajar mengajar yang kreatif serta menyenangkan dan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pembelajaran di Sekolah.

1.5 Spesifik Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang diharapkan pada penelitian ini berupa E-Modul Ajar Berbasis *Flipbook* Terhadap Pemahaman Siswa Materi Perubahan Cuaca Pada Kelas III SDN 1 Aisyiyah adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan dalam pembelajaran berupa e-modul berbasis *Flipbook* dalam bentuk aplikasi (*software*)
2. Pada bagian evaluasi siswa, dalam e-modul berbasis *flipbook* menyajikan soal untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa setelah menggunakan *flipbook*.
3. Konten (Isi)
Bagian ini memuat konten ilustratif berupa gambar dan video serta disertai konten *link* yang tertaut laman web; Memuat masalah kontekstual terkait lingkungan; Terdapat fitur yang melatih kemampuan membuat poster.
4. Konstruk Tampilan
 - a). *Flitbook* memiliki efek bolak-balik tampak seolah membuka buku atau majalah
 - b). Pada setiap sub-bab materi memiliki nuansa warna (*header* dan *footer*) yang berbeda.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan e-modul *flipbook* dilakukan sebagai 9usic tercapainya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan semangat serta meningkatkan motivasi belajar pada siswa, dengan adanya media pembelajaran *flipbook* ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Semua pernyataan yang dapat divalidasi melalui eksperimen penelitian dianggap sebagai asumsi penelitian. Berikut ini adalah asumsi penelitian:

- a. Pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi perubahan cuaca sebagai e-modul pembelajaran siswa kelas III
- b. Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena media pembelajaran membantu pembelajaran
- c. E-Modul berbasis *Flibook* untuk mengajarkan materi yang akan dibahas selama proses pembelajaran.
- d. Mengembangkan e-modul pembelajaran ini terdapat keterbatasan yaitu media pembelajaran berbasis *Flipbook* ini hanya dapat digunakan pada tema 5 Pada Kelas III di SDN 1 Aisyiyah Mataram

1.8 Batasan Operasional

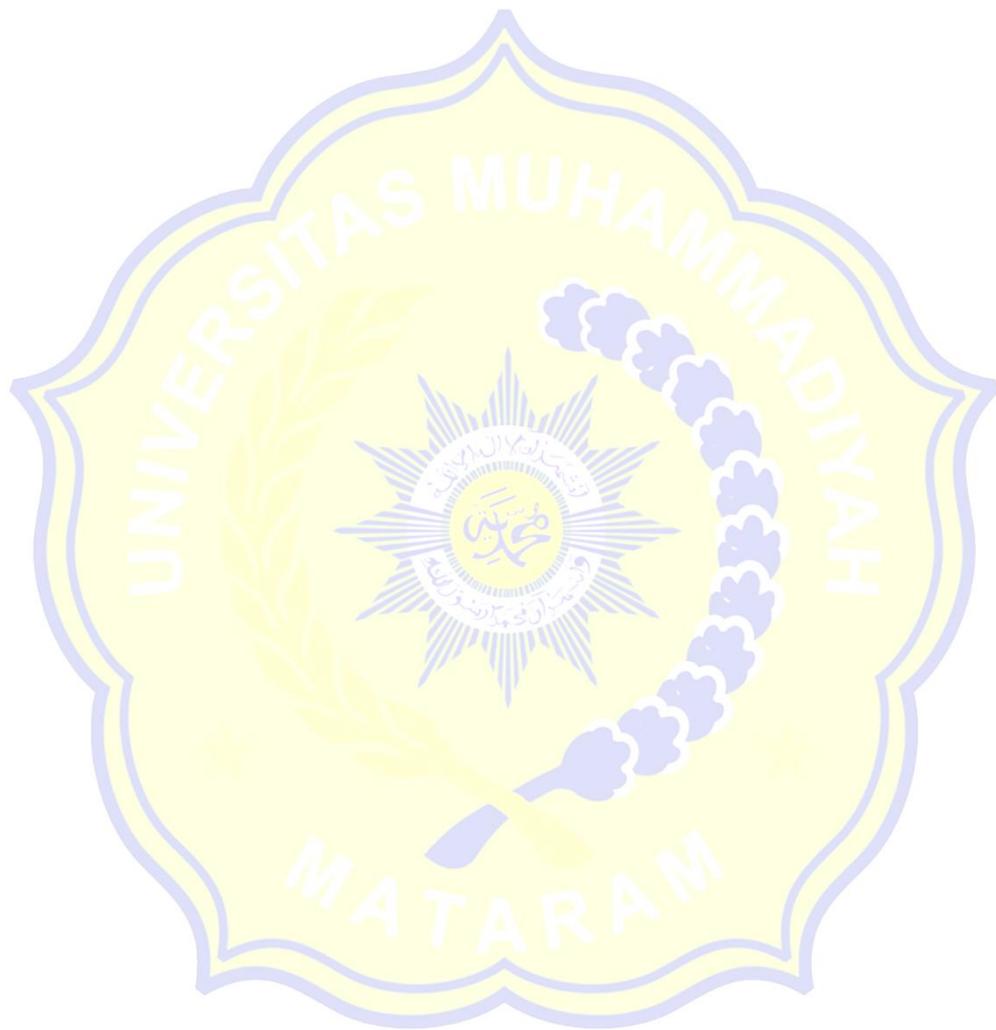
Istilah-istilah yang dipake pada judul penelitian pengembangan ini dijelaskan sebagai berikut:

1. E-Modul berbasis *Flipbook* Materi Perubahan cuaca adalah media pembelajaran yang memperkenalkan materi cuaca, Media ini memuat tentang bagaimana siswa mengambil informasi tentang cuaca sekitar lingkungan, menyajikan perubahan cuaca.
2. Perubahan cuaca merupakan sebuah fenomena alam yang terjadi pada bumi, pergantian suhu, udara, dan keadaan di lingkungan sekitar
3. Pengembangan media ini lebih kepada materi perubahan cuaca 5. Tema yang diangkat tema yaitu tema 5.

Agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda terhadap istilah – istilah yang sering di gunakan, maka di perlukanya adanya definisi istilah, sebagai berikut :

- a. Menurut Ritchey dan Klien (2007), pengembangan merupakan pemeriksaan menyeluruh terhadap proses pengembangan dan penilaian yang bertujuan untuk membangun landasan bagi terciptanya produk pendidikan, alat bantu pembelajaran, dan inovasi atau peningkatan model yang ada. Dalam konteks ini, pengembangan mencakup penciptaan atau peningkatan media pendidikan melalui aktivitas seperti analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pembuatan produk, validasi produk, dan uji coba untuk menyempurnakan produk.
- b. Modul e-learning mencakup semua elemen yang memfasilitasi penyampaian pesan atau sumber daya untuk mendorong pengalaman belajar yang lebih kreatif, inventif, dan berhasil.

- c. *Flipbook* adalah e-modul berbentuk buku digital 3 (tiga) dimensi yang didalamnya memuat teks, gambar, video, atau lagu, dan animasi bergerak.
- d. Motivasi merupakan suatu perubahan sikap pada diri seseorang dengan adanya reaksi guna mendapat apa yang di impikan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan nilai analisis data tentang pengujian pengembangan media pembelajaran animasi bergerak berbasis kearifan lokal yang dilihat dari penilaian validator dan siswa, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil dari validator ahli yaitu ahli materi 1 skor 65% dapat dikategorikan "valid", ahli media 2 skor 70% dapat dikategorikan "Valid".
2. Berdasarkan hasil nilai angket respon siswa pada uji coba terbatas untuk melihat kepraktisan e-modul berbasis *Flipbook* yang dilakukan pada 10 siswa di kelas IV SDN 1 Aisyiyah 88%. Dengan demikian e-modul berbasis *Flipbook* dapat dikatakan "Sangat Praktis".
3. Berdasarkan hasil nilai pada uji keefektifan yang dilakukan maka didapatkan hasil perhitungan N-Gain yang memiliki rata-rata 0,72, di mana nilai tersebut berada pada kategori "Tinggi" atau dapat dikatakan sangat efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran yaitu:

1. Sebelum memulai proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran, sebaiknya dikomunikasikan terlebih dahulu tujuan penggunaan media tersebut untuk memastikan bahwa siswa memahami penerapannya selama pembelajaran.

2. Berusahalah menggunakan metode pembelajaran yang menarik untuk setiap pokok bahasan yang disajikan.
3. Penggunaan media pembelajaran harus sering dilakukan selama proses pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami pokok bahasan yang disajikan.
4. Berusahalah menggunakan materi pembelajaran di kelas yang menggabungkan konsep belajar sambil bermain untuk menjaga keterlibatan siswa dan mencegah kebosanan.
5. Memanfaatkan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

