

**PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN FLIPHTML5 BERBANTUAN
CANVA PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA
SUBTEMA PERUBAHAN LINGKUNGAN**

Ismi Mardiah¹, Yuyun Elizabeth Patras², M. Ginanjar Ganeswara³
PGSD FKIP Universitas Pakuan
ismimardiah23@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop products and determine the feasibility of e-modules using fliphtml5 assisted by Canva on the environmental theme of our friends, the subtheme of environmental change in class V of SDN Pabuaran Cilendek Bogor City in the even semester of the 2022/2023 academic year. The method used in this study is known as Research and Development (R&D) with the ADDIE model. To perfect the e-module product using flipHTML5 on the theme of our friend's environment, the subtheme of environmental change has been validated with experts in the media, language, and material fields. The results obtained are final validation value from the media expert obtained 92%, which means very good / very feasible and usable; the final result from the linguist obtained 100%, which shows very good / very feasible and can be used; then the last result from the material expert obtained 92.72% which means it is declared very good / very suitable for use. Furthermore, the results of the trial of 19 students of class V-A obtained the results that the e-module using flipHTML5 on the theme of our friend's environment subtheme environmental change has a practical value of 93.36% which means it is very good / very suitable for students to use in learning. Therefore, it can be concluded that the development of e-modules using flipHTML5 on the theme of our friend's environment subtheme of environmental change in Pabuaran Cilendek State Elementary School class V even semester 2022/2023 which uses the ADDIE development model (Analyze et al.) was declared very valid by the three validators with scores of 92% from media experts, 100% from linguists, and 92.72% of material experts and obtained a practicality score of 93.36% from student responses.

Keywords: Development, E-Module, FlipHTML5, Addie Model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk dan mengetahui kelayakan *e-modul* menggunakan fliphtml5 berbantuan canva pada tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan pada kelas V SDN Pabuaran Cilendek Kota Bogor semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dikenal dengan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Untuk menyempurnakan produk *e-modul* menggunakan flipHTML5 pada tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan telah dilakukan uji validasi dengan pakar ahli dibidang media, bidang bahasa, dan bidang materi. Hasil yang diperoleh adalah nilai validasi akhir dari ahli media diperoleh 92% yang artinya sangat baik/sangat layak dan dapat digunakan, hasil akhir dari ahli bahasa diperoleh 100% yang menunjukkan sangat baik/sangat layak dan dapat digunakan, lalu yang terakhir hasil akhir dari ahli materi diperoleh 92,72% yang artinya dinyatakan sangat baik/sangat layak untuk digunakan. Selanjutnya, hasil dari uji

coba terhadap 19 peserta didik kelas V-A diperoleh hasil bahwa *e-modul* menggunakan flipHTML5 pada tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan memiliki nilai kepraktisan sebesar 93,36% yang artinya sangat baik/sangat layak untuk digunakan peserta didik dalam pembelajaran. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-modul* menggunakan flipHTML5 pada tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Pabuaran Cilendek kelas V semester genap tahun 2022/2023 yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dinyatakan sangat valid oleh ketiga validator dengan perolehan nilai 92% dari ahli media, 100% dari ahli Bahasa, dan 92,72% dari ahli materi serta memperoleh nilai kepraktisan yaitu 93,36% dari respon peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, *E-Modul*, FlipHTML5, Model ADDIE

A. Pendahuluan

Kurikulum 2013 menekankan pemanfaatan teknologi di dalam proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa ketertarikan, keingintahuan, dan membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam melakukan pembelajaran di sekolah. Teknologi yang diperlukan oleh peserta didik untuk menampilkan informasi yang diperlukan serta dapat membantu dalam menggali materi kegiatan pembelajaran. Bahan ajar biasanya digunakan guru dan peserta didik untuk membantu tercapainya pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik merupakan salah satu cara guru dalam mengelola kelas yang efektif dan efisien. Bahan ajar yang menarik menjadi salah satu cara seorang

guru untuk menarik peserta didiknya dalam mengikuti proses belajar mengajar yang menyenangkan. Bahan ajar yang didesain secara lengkap, dalam arti berisi unsur media dan sumber belajar yang memadai akan mempengaruhi suasana pembelajaran yang dapat membuat proses belajar yang terjadi pada diri peserta didik menjadi lebih optimal. Salah satu dari bahan ajar yang menarik tersebut adalah *e-modul*.

E-modul merupakan sebuah bahan ajar berbasis modul elektronik yang mempermudah siswa dalam menangkap materi ajar pendidikan di jaman digital sekarang ini. FlipHTML5 adalah aplikasi berbasis *web* yang dapat digunakan untuk membuat *e-modul* dengan mengubah file pdf ke bentuk *flipbook*. *Web* ini mampu membuat *e-modul* menjadi menarik karena pengguna

dapat menambahkan video pembelajaran, latar musik yang membuat pembaca nyaman, efek halaman yang dapat diubah, dan *layout* e-modul yang menarik membuat peneliti memilih untuk menggunakan *web* FlipHTML5.

Salah satu bentuk penyajian bahan ajar dalam format digital atau elektronik adalah *e-modul*. Modul elektronik merupakan sebuah modul yang dapat di akses menggunakan perangkat atau aplikasi elektronik khusus.

Istilah modul elektronik merupakan penggabungan istilah modul dalam bentuk bahan ajar elektronik (*e-book*). Penyajian media pembelajaran dalam bentuk elektronik ini akan menjadi lebih menarik dan memberikan berbagai kemudahan. Putri (2019:17)

Modul elektronik juga merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik. Wilujeng et al. (2021:261).

E-Modul merupakan sebuah bahan ajar berbasis elektronik yang mempermudah peserta didik dalam menanggapi materi ajar pada kondisi

pendidikan yang dilakukan secara online.

Pemanfaatan teknologi media pembelajaran berbasis *e-modul* merupakan salah satu solusi dimana pada era saat ini penggunaan *smartphone* sedang meningkat. Dengan adanya *e-modul* diharapkan peserta didik dapat menerima materi secara optimal dan dapat mengembangkan kemandirian peserta didik serta dapat mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki siswa secara maksimal. Sehingga peserta didik tidak perlu bergantung sepenuhnya kepada penjelasan guru.

Modul elektronik memungkinkan peserta didik akan mudah mencerna materi pembelajaran atau memberikan perspektif belajar yang realistis. Pemilihan untuk dikembangkannya *e-modul* atas landasan sebagai sumber belajar yang mandiri serta praktis. Fauziah & Wulandari (2022:2205).

Segala sesuatu pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, termasuk *e-modul* ini. Jika dibandingkan dengan modul cetak, e-modul memiliki kelebihannya tersendiri. Menurut Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran menyatakan bahwa

kelebihan *e-modul* yaitu modul dengan format elektronik yang dijalankan dengan komputer.

FlipHTML5 merupakan *software flipbook* yang menawarkan kemudahan kepada pendidik dalam mengembangkan bahan ajar berbentuk digital yang didalamnya ditambahkan dengan video, audio, *slideshow*, tautan dan berbagai macam animasi. Mardasari et al. (2021:55).

Aplikasi bantuan dalam membuat *e-modul* menggunakan flipHTML5 yaitu aplikasi canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Desain yang menarik juga mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa juga akan lebih mudah mempelajari materi yang di desain semenarik mungkin. Sony Junaedi (2021:82)

Menurut Ramdania dengan menggunakan *software* flipHTML5, penampakan media akan lebih bervariasi, tidak hanya terdapat teks melainkan audio visual juga dapat disisipkan dalam media tersebut sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan akan lebih menarik

perhatian peserta didik. Irwansyah (2021:260).

Berdasarkan hasil data Pra Penelitian yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara menggunakan tabel lembar observasi dan wawancara kepada guru di kelas V SDN Pabuaran Cilendek diperlukan adanya bahan ajar berbentuk modul elektronik tambahan yang dapat membantu dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi secara lebih konkrit. Guru yang mengajar di kelas V bahkan beberapa guru disekolah belum paham mengenai bagaimana cara membuat modul yang menarik. Sehingga hanya mengandalkan bahan ajar yang tersedia di sekolah yang mengakibatkan sedikitnya referensi dalam melaksanakan pembelajaran. *E-modul* ini dikembangkan agar dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Pengembangan *e-modul* ini juga layak dikembangkan di SDN Pabuaran Cilendek terutama kelas V, karena adanya internet atau *wifi* yang bisa digunakan peserta didik disekolah, ruang komputer yang memadai, dan yang terpenting adalah izin pemakaian *gadget* terutama *handphone* yang sudah

diperbolehkan untuk siswa kelas V di SDN Pabuaran Cilendek.

Permasalahan yang ditemukan setelah melakukan Pra Penelitian adalah terdapat guru yang masih belum bisa mengoptimalkan bahan ajar elektronik, hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang fokus karena kurang menarik nya bahan ajar yang digunakan. Beberapa guru belum paham bagaimana cara membuat modul yang menarik dengan menggunakan FlipHTML5. Dan juga peserta didik belum sepenuhnya memahami bagaimana proses pembelajaran menggunakan bahan ajar elektronik berbentuk *e-modul*. Maka dari itu, pengembangan *e-modul* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran disekolah. *E-modul* merupakan bahan ajar elektronik yang dapat mempermudah peserta didik dalam belajar dan menambah semangat belajar.

Adapun penelitian lainnya yang dilakukan oleh T. Rostikawati, Y. Suryanti., R.U. Noviyanti, dan Rahmadi, Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pakuan Bogor, tentang Pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* keunikan daerah tempat tinggalku untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian diatas memiliki kesamaan dengan penelitian peneliti yaitu terletak pada pengembangan *e-modul*.

Uraian diatas menjadikan peneliti melakukan penelitian pengembangan untuk mengembangkan *e-modul* menggunakan flipHTML5 berbantuan canva. Dengan tujuan pengembangan ini untuk mendeksripsikan proses dan hasil dari pengembangan *e-modul* menggunakan flipHTML5 berbantuan canva pada tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan. Sehingga diperoleh hasil yang valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran disekolah.

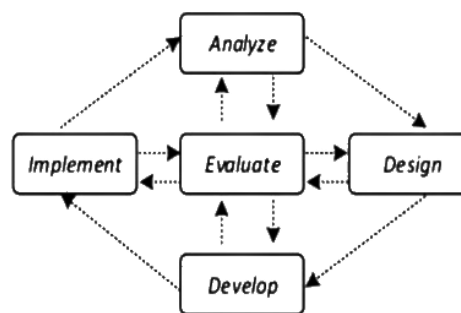
B. Metode Penelitian

Penelitian ini pada dasarnya merupakan penelitian untuk mengembangkan bahan ajar berupa modul yang dapat dikemas dalam bentuk *e-modul* atau disebut dengan perangkat digital modul (*e-modul*). Kunchayono (2018:222) Adapun produk yang dikembangkan yaitu produk media pembelajaran *e-modul* menggunakan flipHTML5 pada tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan.

Dalam penelitian ini penulis

menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono dalam Putri et al. (2020:525) *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk dan menilai keefektifan produk. Prosedur pengembangan pada penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan ADDIE Model pengembangan ADDIE adalah model desain pembelajaran yang didasarkan pada pendekatan yang bersifat efektif dan efisien.

Model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki keunggulan seperti dapat digunakan di semua tingkat satuan pendidikan dan memudahkan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya kompetensi-kompetensi siswa sesuai tujuan pembelajaran. Adapun prosedur pengembangan produk model ADDIE yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Sumber: Sugihartini & Yudiana,
(2018)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini dilaksanakan ini untuk mengembangkan *E-Modul* Menggunakan FlipHTML5 Berbantuan Canva Pada tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Perubahan Lingkungan pada kelas V SDN Pabuaran Cilendek. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Berikut ini hasil yang diperoleh peneliti dari para validator ahli dalam pengembangan *E-Modul* Menggunakan FlipHTML5.

Tabel 4.7 Penilaian Validator Sesudah Revisi Mengenai Aspek Kevalidan

Validator	RTV
Ahli Media	92
Ahli Bahasa	100

Ahli Materi	92,72
Rata-rata	94,90

Junia	46	50	92
Febrian	48	50	96
Azka M.	48	50	96
Naufal F.	46	50	92
Adyn N. K.	48	50	96
M. Arya P.	45	50	90
M. Andika P.	48	50	96
Siti Najwa	46	50	92
Rosita D.	47	50	94
Anisa	46	50	92
Nazwa A.	46	50	92
Fanesh a C.	46	50	92
Anggun	48	50	96
Fadli	45	50	90
Ridho	46	50	92
Miftachu I R.	47	50	94
Rahmat ul J.	48	50	96
Rizky R.	48	50	96
M. Azka A.	45	50	90

93,3
6%

Tabel 4.8 Penilaian Validator Sesudah Revisi Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Penilaian Produk E-Modul Berbasis FlipHTML5 Secara Keseluruhan
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak

Dengan demikian dapat disimpulkan pengembangan *e-modul* menggunakan flipHTML5 tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan di kelas V SD “Sangat Layak” untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hasil tersebut sudah berdasarkan dengan penilaian validitas para ahli serta layak untuk diujicobakan. Berikut ini akan dibahas mengenai hasil uji coba berupa angket dari respon peserta didik.

Tabel 4.9 Rekapitulasi Respon Peserta Didik pada Penggunaan Produk E-Modul Berbasis FlipHTML5

Respon den	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Perse ntase (%)	Rata - Rata Pers enta se
------------	------------	----------------------	-----------------	--------------------------

Berdasarkan hasil rekapitulasi data penilaian pada tabel diatas yang dilakukan oleh 19 peserta didik, *e-modul* menggunakan flipHTML5 tema lingkungan sahabat kita

subtema perubahan lingkungan yang digunakan peserta didik kelas V SD memperoleh hasil nilai respon yang sangat layak. Karena dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik sebesar 93,36%. Nilai tersebut berada pada 80% - 100%, sehingga penggunaan *e-modul* menggunakan flipHTML5 tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan dinyatakan sangat layak digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan secara umum *e-modul* menggunakan flipHTML5 ini tidak diperlukan adanya revisi.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *e-modul* menggunakan flipHTML5 ini dapat dengan mudah digunakan oleh peserta didik beserta petunjuk dan isi materi yang dapat diterapkan pada saat pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *e-modul* menggunakan flipHTML5 berbantuan canva pada tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan sangat layak digunakan di sekolah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba produk *e-modul* menggunakan flipHTML5 berbantuan canva pada tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan pada kelas V di Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan *e-modul* menggunakan flipHTML5 ini menggunakan model pendekatan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi).

Untuk tahap pertama melakukan analisis kebutuhan di SDN Pabuaran Cilendek Kota Bogor dengan mewawancarai wali kelas V dan melakukan observasi, yang dimana diperoleh bahwa dalam proses pembelajarannya masih menggunakan modul cetak yang diberikan oleh pemerintah. Tahap kedua peneliti membuat rancangan desain produk *e-modul* menggunakan flipHTML5 tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan. Setelah itu tahap ketiga produk dikembangkan menjadi produk *e-modul* yang didalamnya berisi materi yang disertai gambar, animasi, *background*, link video *youtube*, dan link tes formatif. Setelah produk

selesai dilakukan, selanjutnya melakukan validasi media, validasi bahasa, dan validasi materi untuk mengetahui kekurangan produk serta melakukan perbaikan produk untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Selanjutnya tahap keempat produk diimplementasikan atau di uji coba produk oleh 19 peserta didik kelas V-A. Lalu tahap terakhir adalah evaluasi kepada peserta didik setelah menggunakan produk *e-modul* dengan memberikan angket respon untuk mengetahui respon peserta didik pada kelayakan *e-modul* ini di dalam pembelajaran.

Kelayakan produk pengembangan *e-modul* menggunakan flipHTML5 ini dibuktikan dari hasil validasi ahli dan respon peserta didik. Hasil validasi uji produk *e-modul* ini dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Hasil data dari validasi ahli media 92% yang artinya sangat layak untuk digunakan. Validasi ahli bahasa diperoleh 100% yang artinya dinyatakan sangat layak untuk digunakan, dan hasil dari validasi ahli materi diperoleh 92,72% yang dimana dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada 19 peserta didik kelas V-A

memperoleh nilai yang sangat layak sebesar 93,36% yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat dikemukakan yaitu yang pertama bagi guru mengembangkan dan mengaplikasikan produk *e-modul* menggunakan flipHTML5 dengan menambahkan beberapa fitur yang lebih menarik agar peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran disekolah. Dan bagi peneliti, dapat dimanfaatkan sebagai sarana alternatif dalam proses pembelajaran dan memanfaatkannya secara optimal untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, A., & Wulandari, S. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2202–2212. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i2.2363>
- Irwansyah. (2021). Panduan Komposisi Dasar Tari Kreasi Berbasis Fliphtml5 Terintegrasi

- Platform Video Online Pada Pembelajaran Seni Budaya Di Sma. *Jurnal Seni Dan Budaya*, 5(2), 258–263.
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jmie (Journal Of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 219–231. <https://doi.org/10.32934/jmie.v2i2.75>
- Mardasari, O. R., Ventivani, A., Muyassaroh, L. U., & Padilah, W. R. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Sejarah Kesusastraan Tiongkok Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring Untuk Mendukung Kemandirian Belajar. *Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Selasar) 5, 1*, 52–62.
- Putri, A. S. (2019). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Penyelesaian Tepi Pakaian Pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit. *Eprints Uny*, 1–160.
- Putri, Yuniasih, & Sakdiyah. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pgsd Unikama, 4*, 523–530.
- Sony Junaedi. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology. *Bangun Rekaprima, 07(2)*, 80–89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/Bangun_Rekaprima/Article/View/3000/107647
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 15(2)*, 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-Undiksha.v15i2.14892>
- Wilujeng, Aji, & Yasa. (2021). Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pgsd Unikama, 5(1)*, 261–270. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/636>