

PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN FLIPBUILDER PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

Riri Addaafiah Febriana¹ Lina Novita² Nurlinda Safitri³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor
Alamat e-mail : ¹a@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to produce teaching material products on Indonesian cultural riches in class IV at SDN Cilangkap 8, Depok City. This product development uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The research began by conducting a needs analysis, student analysis, creating a product design, then developing an e-module product, carrying out expert validation, after that conducting a trial of the e-module on Indonesian cultural wealth material. The results of validation research by media experts, language experts and material experts show that the valid e-module using flip builder is very suitable for use by obtaining an average percentage of 97%. At the trial stage, 33 students gave very good responses and were very suitable for use by obtaining an average percentage of 99%. Based on the research results, it can be concluded that the e-module teaching materials using flip builder on Indonesian cultural wealth material developed by this research are proven to be valid, easy and interesting for students to use and are very worthy of study.

Keywords: Development, E-modul, Flip builder

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk bahan ajar pada materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SDN Cilangkap 8 Kota Depok. Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian diawali dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, membuat desain produk, kemudian mengembangkan produk *e-modul*, melakukan validasi ahli, setelah itu melakukan uji coba *e-modul* materi kekayaan budaya Indonesia. Hasil penelitian validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi menunjukkan bahwa *e-modul* menggunakan *flip builder* valid sangat layak digunakan dengan memperoleh persentase rata-rata sebesar 97%. Pada tahap uji coba dilakukan oleh 33 peserta didik memberikan responden yang sangat baik dan sangat layak digunakan dengan memperoleh persentase rata-rata sebesar 99%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-modul* menggunakan *flip builder* pada materi kekayaan budaya Indonesia yang dikembangkan penelitian ini terbukti valid, mudah dan menarik untuk digunakan peserta didikserta sangat layak untuk dipelajari.

Kata Kunci: Pengembangan, *E-modul*, *Flip builder*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dasar untuk meningkatkan

pengetahuan seseorang agar dapat memajukan negara dengan ilmu dan teknologi. Pembelajaran saat ini

berkaitan dengan teknologi, bagian dari pembelajaran tersebut adanya perangkat pembelajaran salah satunya bahan ajar berupa *e-modul*. *E-modul* atau modul elektronik merupakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video secara elektronik dalam proses pembelajaran. *E-modul* merupakan adaptasi dari modul cetak atau materi pendidikan lainnya yang dikembangkan dalam format digital. Dalam konteks pendidikan modern, modul elektronik sangat penting karena memungkinkan pendidik menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang lebih dinamis, interaktif, dan mudah diakses. *E-modul* memungkinkan guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) mencakup mata pelajaran yang didasarkan pada pengetahuan tentang makhluk hidup dan benda mati serta interaksinya dengan alam semesta. IPAS merupakan bagian dari kurikulum mandiri dan dipadukan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

(IPS) dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Tujuan utama pelajaran IPAS adalah membantu peserta didik lebih menghargai kekayaan Indonesia dan menggunakan pengetahuan yang ada untuk melindungi dan mengembangkan lingkungan dan alam. Pelajaran IPAS mencakup beberapa unsur, seperti makhluk hidup dan lingkungannya, materi dan perubahannya, energi dan perubahannya, bumi dan perubahan lingkungannya, serta fenomena alam dan sosial.

IPAS merupakan mata pelajaran yang sering dianggap sulit untuk dipelajari. Banyak peserta didik yang kesulitan dalam mempelajari materi IPAS yang diberikan oleh guru mereka, hal ini dikarenakan mata pelajaran IPAS memiliki materi yang terlalu padat sehingga terkesan sulit untuk dipelajari. Selain itu, bahan ajar yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi IPAS di kelas juga masih terbatas dan belum memanfaatkan teknologi sehingga peserta didik tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama wali kelas 4 SDN Cilangkap 8 ditemukannya suatu kekurangan pada kegiatan belajar mengajar yaitu tidak

tersedianya bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Selama ini peserta didik hanya menulis ulang materi yang telah guru tuliskan sebelumnya di papan tulis. Beberapa peserta didik cenderung lamban dalam menulis. Guru hanya mengandalkan buku cetak yang diberikan oleh pihak sekolah. Sehingga kurangnya pemahaman peserta didik kepada materi, dikarenakan guru menjelaskan namun peserta didik masih saja menulis materi.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, perlu kiranya dibuat pengembangan bahan ajar elektronik (*e-book*) menggunakan *Flip Builder* pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. *Flip Builder* sangat relevan karena memungkinkan pendidik dan pengembang konten membuat materi pembelajaran digital dengan cepat dan mudah tanpa memerlukan keterampilan pemrograman yang rumit. *Flip Builder* memungkinkan pengguna membuat *e-modul* yang menarik, informatif, dan interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar peserta didik. Selain itu, *Flip Builder* memberikan *fleksibilitas* dalam penempatan konten

dan memungkinkan penyesuaian cepat terhadap kurikulum dan pengembangan teknologi.

Kelayakan *e-modul* menggunakan *Flip Builder* ini dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Yulia Sabita (2021) "Pengembangan *E-Modul* Dengan *Flip Builder* Berbasis Keterampilan Proses Sains (KPS) Pada Materi Cahaya Pembelajaran IPA Di Kelas V MI/SD" bahwa penggunaan *flip builder* pada mata pelajaran IPAS dapat digunakan secara maksimal. Hal ini dikarenakan sekolah memiliki fasilitas yang mendukung dalam pengoperasian media *flip builder* ini. Serta hasil penelitian yang dilakukan oleh Teguh Yuniarto (2021) Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul "Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flip Builder* Keterampilan Pada Materi Bangun Datar Kelas IV MI/SD" bahwa penggunaan *flip builder* pada mata pelajaran bangun datar dapat digunakan secara maksimal.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*. Sebuah model atau pendekatan sistematis yang digunakan dalam desain instruksional untuk mengembangkan program pembelajaran yang efektif dan efisien. (Andi Rustandi & Rismayanti. 2021).

Tempat pelaksanaan penelitian dilakukan pada kelas IV di SDN Cilangkap 08 yang berlokasi di Jl. Perumahan Pesona Laguna 1 No.Raya, Cilangkap, Kec. Tapos, Kota Depok, Jawa Barat. Peneliti memilih tempat ini karena sekolah dasar negeri tersebut memiliki permasalahan pembelajaran yang kurang bervariasi dan menarik. Maka pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap masa pendidikan disekolah dasar tahun ajaran 2023/2024. Masa pelaksanaan penelitian tersebut terhitung dari bulan November 2023- Juni 2024.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Ahli Media

produk yang dikembangkan ini berada pada kualifikasi “ Sangat layak dan tidak perlu direvisi ” dengan

memiliki nilai antara 90 - 100%, artinya produk pengembangan *e-modul* menggunakan *flip builder* dianggap sangat layak untuk digunakan di lapangan tanpa revisi.

Ahli Bahasa

produk yang dikembangkan ini berada pada kualifikasi “ Sangat layak dan tidak perlu direvisi ” dengan memiliki nilai antara 90 - 100%, artinya produk pengembangan *e-modul* menggunakan *flip builder* dianggap sangat layak untuk digunakan di lapangan tanpa revisi.

Ahli Materi

produk yang dikembangkan ini berada pada kualifikasi “ Sangat layak dan tidak perlu direvisi ” dengan memiliki nilai antara 90 - 100%, artinya produk pengembangan *e-modul* menggunakan *flip builder* dianggap sangat layak untuk digunakan di lapangan tanpa revisi. Setelah data diperoleh dari penilaian rata-rata total validitas (RTV) akan dikonversikan untuk mendapatkan kesimpulan mengenai validitas *e-modul* menggunakan *flip builder* berdasarkan pedoman konversi ideal dan berdasarkan pada tabel berikut.

Tabel 4.14 Nilai Rata-rata Total

Validitas Pertama

Validator	RTV
Ahli media	78%
Ahli bahasa	80%
Ahli materi dosen	80%
Ahli materi guru	95%
Rata-rata total	83%

Penilaian rata-rata total validitas pertama terhadap *e-modul* menggunakan *flip builder* materi kekayaan budaya Indonesia diperoleh kriteria penilaian pada tabel 4.15 sebagai berikut.

Tabel 4.15 Hasil Penilaian Validitas Pertama

Validator	Penilaian <i>e-modul</i> menggunakan <i>flip builder</i>
Ahli media	Valid/layak/revisi seperlunya
Ahli bahasa	Valid/layak/revisi seperlunya
Ahli materi dosen	Valid/layak/revisi seperlunya
Ahli materi guru	Valid/layak/revisi seperlunya

Penilaian rata-rata total validitas kedua kemudian konversi penilaian dari para ahli untuk mendapatkan kesimpulan mengenai *e-modul* menggunakan *flip builder* disajikan pada tabel 4.16 sebagai berikut.

Tabel 4.16 Nilai Rata-rata Total

Validitas Setelah Revisi Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Penilaian <i>e-modul</i> menggunakan <i>flip builder</i>
Ahli media	94%
Ahli bahasa	100%
Ahli materi dosen	92,5%
Ahli materi guru	100%
Rata-rata total	97%

Hasil penilaian validasi kedua dari para ahli terhadap *e-modul* menggunakan *flip builder* diperoleh kriteria pada tabel 4.17 sebagai berikut.

Tabel 4.17 Hasil Penilaian Validitas Pertama

Validator	Penilaian <i>e-modul</i> menggunakan <i>flip builder</i>
Ahli media	Sangat valid/layak/tidak revisi
Ahli bahasa	Sangat valid/layak/tidak revisi
Ahli materi dosen	Sangat valid/layak/tidak revisi
Ahli materi guru	Sangat valid/layak/tidak revisi

Tabel 4.18 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata

N	persent	Kualifi	Keterangan
o	ase	kasi	

1	90-100%	Sangat Baik	Sangat Valid/Layak/Tidak Revisi
2	75-89%	Baik	Valid/Layak/Revisi Seperlunya
3	65-74%	Cukup	Cukup Valid/Revisi Cukup Banyak
4	55-64%	Kurang	Kurang Valid/Banyak Yang Harus Revisi
5	0-54%	Sangat Kurang	Tidak Valid/Harus Revisi

Kesimpulan dari tabel di atas mengenai hasil validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi didapatkan rata-rata persentase dengan total sebesar dengan kriteria “Sangat valid “ yang artinya pengembangan *e-modul* menggunakan *flip builder* materi kekayaan budaya Indonesia sangat layak untuk dilakukan uji coba di sekolah dasar. Selanjutnya akan dibahas mengenai hasil uji coba berupa hasil angket dari peserta didik.

Tahap Implementation (Implementasi)

Produk yang sudah selesai direvisi berdasarkan saran serta kritik dari para ahli, selanjutnya akan dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik sebanyak 33 peserta didik kelas IV sekolah dasar untuk

mengetahui kelayakan produk menggunakan alat ukur berupa angket sehingga peneliti dapat mengetahui kelayakan produk tersebut kepada peserta didik.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap akhir. Produk telah selesai diperbaiki akan dilakukan uji coba oleh peneliti kepada target sasaran yaitu peserta didik. Uji coba dilaksanakan di kelas IV-B SDN Cilangkap 8 Kota Depok yang didasarkan adanya permasalahan pembelajaran di kelas yang ditemukan saat kegiatan pra-penelitian.

Uji coba lapangan dilaksanakan di SDN Cilangkap 8 Kota Bogor pada kelas IV SD, didasarkan adanya permasalahan pada bahan ajar yang belum bervariasi maka hendak dijadikan penelitian dan pengembangan, selain itu terdapat kondisi dan sarana yang dibutuhkan oleh peneliti. Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik menggunakan *e-modul* menggunakan *flip builder* yang dikembangkan menggunakan angket, berisi sepuluh pernyataan, total pengisian angket sebanyak 33 peserta

didik. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu kepada guru kelas untuk mengkoordinasi penggunaan *e-modul* menggunakan *flip builder*, kemudian setelah peserta didik mengisi angket yang telah dibagikan. Berikut akan dijabarkan deskripsi respon peserta didik yang diperoleh dengan diajukan metode kuis angket setelah menggunakan *e-modul* menggunakan *flip builder*, dan *e-modul* ini dapat memudahkan serta membantu peserta didik dalam belajar. Rekapitulasi data respon peserta didik menggunakan *e-modul flip builder* pada tabel 4. 18 sebagai berikut.

Tabel 4.19 Respon Peserta Didik

No	Ya	Tidak	Skor Maksimal	Presentase
1	1	0	10	100
2	1	0	10	100
3	1	0	10	100
4	1	0	10	100
5	1	0	10	100
6	1	0	10	100
7	1	0	10	100
8	1	0	10	100
9	1	0	10	100
10	1	0	10	100
11	1	0	10	100

12	1	0	10	100
13	1	0	10	100
14	1	0	10	100
15	1	0	10	100
16	1	0	10	100
17	1	0	10	100
18	1	0	10	100
19	1	0	10	100
20	1	0	10	100
21	1	0	10	100
22	1	0	10	100
23	1	0	10	100
24	1	0	10	100
25	7	3	10	70
26	1	0	10	100
27	1	0	10	100
28	1	0	10	100
29	1	0	10	100
30	1	0	10	100
31	1	0	10	100
32	1	0	10	100
33	1	0	10	100
Rata-rata presentase				99%

Tabel 4.20 Presentase Rekapitulasi Data

No	persentase	Kualifikasi
----	------------	-------------

1	90-100%	Sangat Baik
2	75-89%	Baik
3	65-74%	Cukup
4	55-64%	Kurang
5	0-54%	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil data rekapitulasi pada tabel di atas yang dilakukan terhadap 33 peserta didik, *e-modul* menggunakan *flip builder* materi kekayaan budaya Indonesia memperoleh nilai respon yang sangat baik dengan hasil persentase 98% dan dikategorikan sangat baik. Jumlah ini berada di antara 90-100%, sehingga penggunaan *e-modul* menggunakan *flip builder* materi kekayaan budaya Indonesia dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan *e-modul* menggunakan *flip builder* materi kekayaan budaya Indonesia dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar karena memiliki perpaduan warna, animasi, foto, dan video membuat peserta didik tidak sepiat bosan dalam membaca serta menyimak *e-modul* karena bahasa yang digunakan mudah dipahami serta dapat menambah pengetahuan melalui gambar. Dengan demikian pengembangan *e-modul* menggunakan *flip builder* materi kekayaan budaya Indonesia dapat meningkatkan minat belajar peserta

didik. Dapat dilihat dari bagan dalam hasil analisis pengembangan *e-modul* menggunakan *flip builder* materi kekayaan budaya Indonesia menjadi lebih baik dan dinyatakan layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik.



Gambar 4.1 Presentase Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik

Pembahasan

Peran *e-modul* dalam pembelajaran dapat menyajikan materi secara terstruktur, interaktif, dan dapat diakses secara fleksibel oleh peserta didik. Dapat membantu memfasilitasi pembelajaran mandiri dan memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri. Menurut Yunita Lastri (2023) *E-modul* merupakan salah satu jenis bahan ajar yang didalamnya terdapat teks, gambar, grafik, animasi dan juga video yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun.

E-modul memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam berjalannya

proses pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara ditemukan kendala dalam proses pembelajaran yaitu tidak ditemukannya bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran, peserta hanya menulis ulang materi yang telah guru tuliskan sebelumnya di papan tulis, guru hanya mengandalkan buku cetak yang diberikan oleh pihak sekolah, serta kurangnya variatif bahan ajar yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Diana dan Wirawati (2021) *E-modul* memiliki pengaruh positif dalam pembelajaran yaitu membantu meningkatkan pemahaman materi dan aktivitas pembelajaran yang beragam.

Hasil dari permasalahan tersebut perlu kiranya dibuat pengembangan bahan ajar elektronik menggunakan *flip builder* pada materi pembelajaran. Menurut Salmani, S. M. (2022) *flip builder* memiliki manfaat peningkatan intraktivitas mengubah dokumen cetak menjadi *flipbook* interaktif dengan efek samping yang menarik, sehingga memudahkan bebrbagi konten digital di berbagai platform *online*. Menurut Yulia Sabita (2021) Software *flip builder* membantu mengembangkan *e-modul* materi cahaya pembelajaran IPAS kelas V SD dapat dinyatakan layak.

Penelitian dan pengembangan pada *e-modul* ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahap pertama yaitu melakukan analisis untuk mengumpulkan suatu informasi awal untuk menganalisis kebutuhan. Pada tahap ini untuk mengetahui permasalahan di SDN Cilangkap 8 Kota Depok pada peserta didik kelas IV dengan melakukan observasi dan wawancara ditemukan kendala pada proses pembelajaran. Tahapan kedua yaitu desain format awal *flip builder* dengan mengkombinasikan gambar, animasi, tulisan, dan video. Tahapan ketiga merupakan tahapan proses pengembangan pada *e-modul* menggunakan *flip builder* untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebelum diuji coba kepada peserta didik, agar penggunaan *e-modul* menggunakan *flip builder* layak di uji cobakan maka dilakukan validasi kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validator menilai setiap aspek serta memberikan saran dan komentar.

Hasil validasi uji media desain pada *e-modul* menggunakan *flip builder* materi kekayaan buada Indonesia dilakukan oleh Bapak M. Iqbal

Suriansyah, M. Kom., menilai bahwa *e-modul* menggunakan *flip builder* materi kekayaan budaya Indonesia sangat layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian dari angket yang telah diisi. Total skor yang diperoleh adalah 47 dari skor maksimal 50 dengan presentase sebesar 94%. Dari hasil uji media ini diperoleh beberapa kritik dan saran sebagaimana tertulis menyebutkan bahwa perhatikan lagi warna pada latar belakang *e-modul*, konsisten dalam penggunaan *font*, konsisten dalam penggunaan ukuran *font*, serta membuat video pembelajaran sendiri.

Hasil validasi uji bahasa oleh ahli bahasa yang dilakukan Ibu Ainiah Ekowati, M. Pd.. menilai bahwa *e-modul* menggunakan *flip builder* materi kekayaan budaya Indonesia sangat layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian dari angket yang telah diisi. Total skor yang diperoleh adalah 70 dari skor maksimal 70 dengan persentase sebesar 100%. Dari hasil uji bahasa diperoleh beberapa kritik dan saran sebagaimana tertulis perbaiki penggunaan tanda baca, huruf kapital, dan keefektifan kalimat.

Hasil validasi uji materi oleh ahli materi dosen yang dilakukan Ibu Dita Destiana, M. Pd.. menilai bahwa *e-*

modul menggunakan *flip builder* materi kekayaan budaya Indonesia sangat layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian dari angket yang telah diisi. Total skor yang diperoleh adalah 37 dari skor maksimal 40 dengan persentase sebesar 92,5%. Dari hasil uji materi dosen diperoleh beberapa kritik dan saran sebagaimana tertulis perbaiki kelengkapan materi dengan membuat video pembelajaran sendiri dan menambahkan soal evaluasi.

Hasil validasi uji materi oleh ahli materi guru yang dilakukan Ibu Siffa Fawzia Iskandar, S. Pd.. menilai bahwa *e-modul* menggunakan *flip builder* materi kekayaan budaya Indonesia sangat layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian dari angket yang telah diisi. Total skor yang diperoleh adalah 40 dari skor maksimal 40 dengan persentase sebesar 100%. Dari hasil uji materi dguru diperoleh beberapa kritik dan saran sebagaimana tertulis perbaiki kelengkapan materi dengan membuat video pembelajaran sendiri.

Setelah melewati tahap validasi ahli, produk siap diuji coba. Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba kepada peserta didik sebanyak 33 orang di kelas IV-B Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini, peneliti meminta bantuan kepada wali kelas IV untuk menggunakan *e-modul* pada saat proses pembelajaran serta mengkoordinir peserta didik dalam menggunakannya, setelah peserta didik menggunakan *e-modul* dalam proses pembelajarannya, peserta didik mengisi angket yang berisi 10 pernyataan dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan *e-modul* menggunakan *flip builder* materi kekayaan budaya Indonesia yang dikembangkan. Respon peserta didik menunjukkan hasil yang sangat baik dengan memperoleh nilai presentase 99%. Sehingga penggunaan *e-modul* menggunakan *flip builder* dinyatakan sangat layak dan baik digunakan peserta didik dalam pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia dan secara umum tidak diperlukan adanya revisi.

Hasil temuan penelitian ini didukung oleh Ety Madya Wati (2019) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flip Builder* Materi Perkalian Pada Peserta didik Kelas II SD” bahwa pengembangan *E-modul* menggunakan *flip builder*, mempunyai persamaan yang sama-sama valid dalam meningkatkan minat peserta

didik dalam kegiatan pembelajaran, namun yang menjadi perbedaan pada penelitian tersebut melakukan penelitian dengan materi yang berbeda. Serta hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Ghina Shonia (2022) Universitas PGRI Palembang dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Flip Builder* Pada Materi Hak dan Kewajiban Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SD Negeri 137 Palembang” bahwa pengembangan *e-modul* menggunakan *flip builder* cocok digunakan pada materi-materi di sekolah dasar, serta mempunyai kesamaan dalam meningkatkan minat belajar namun, yang menjadi perbedaan pada penelitian tersebut terdapat dibagian materi serta kelas yang diambil untuk dijadikan penelitian

D. Kesimpulan

Pengembangan *e-modul* menggunakan *flip builder* ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap awal yaitu (*Analysis*) menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan *e-modul*, (*Design*) peneliti mendesain rancangan *e-modul*, (*Development*) mengembangkan rancangan desain *e-*

modul lalu peneliti mencoba uji validitas oleh para ahli uji coba, (*Implementation*) peneliti menerapkan *e-modul* kepada peserta didik kelas IV-B SDN Cilangkap 8 Kota Depok yang berjumlah 33 peserta didik, pada tahap (*Evaluation*) peneliti membagikan angket respon yang sudah disediakan untuk dibagikan serta diisi oleh peserta didik yang sudah mencoba *e-modul*. Hasil kelayakan *e-modul* menggunakan *flip builder* pada materi kekayaan budaya Indonesia dilihat dari penilaian uji validitas dan angket respon peserta didik, menurut ahli media berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 94%, menurut ahli bahasa berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 100%, menurut ahli materi dosen berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 92,5%, menurut ahli materi guru berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 100%, berdasarkan uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 99%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-modul* menggunakan *flip builder* ini dinyatakan valid atau layak diterapkan pada materi kekayaan budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Azkiya, H., Tamrin, M., Yuza, A., & Madona, A. S. (2022). Pengembangan E-Modul

Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409-427.

Aminah, A. (2024). *Pengembangan Media E-Komik Ipa Berbantuan Aplikasi Flip Builder Pada Materi Sumber Energi Kelas IV SD/MI* (Doctoral dissertation, Uin Raden Intan Lampung).

Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran Fuzzy pada mata kuliah sistem cerdas untuk mahasiswa s1 pendidikan teknik elektro Universitas Negeri Malang. *TEKNO Jurnal Teknologi, Elektro, dan Kejuruan*, 29(1), 26-40.

Ariyani, S. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran CORE Berbantuan Flip Builder Terhadap Komunikasi Matematis Ditinjau Dari Gaya Belajar* (Doctoral dissertation, Uin Raden Intan Lampung).

Diana, P. Z., & Wirawati, D. (2021). Pengembangan e-Modul Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 10 (2), 153–160.

Gufran, G., & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan e-modul berbasis smartphone sebagai media literasi masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(2).

Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. Academia Publication.

Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). Modul elektronik: Prosedur Penyusunan Dan Aplikasinya.

- Marlina, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Aplikasi Flip Builder Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Penerapan Pancasila Dalam Konteks Berbangsa Terhadap Memotivasi Belajar Siswa. *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, dan Politik*, 6(1), 18-30.
- Maxuel, A., & Primastiwi, A. (2021). Pengaruh sosialisasi perpajakan dan sanksi perpajakan terhadap kepatuhan wajib pajak UMKM e-commerce. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis*, 16(1), 21-29.
- Naili, A. (2022). *Pengembangan E-Book Berbasis Flip Builder Dengan Pendekatan Guided Inquiry Pada Tema Alam Semesta Untuk Aud Usia 5-6 Tahun* (Doctoral dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Istiqomah, I., Masriani, M., Rasmawan, R., Muharini, R., & Lestari, I. (2022). Pengembangan *E-Modul Flipbook* IPA Berbasis Problem Based Learning pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9156-9169.
- Khofifah, N. N., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Scrapbook Berbasis Pjbl Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4309-4323.
- Lintang, F. L. F., & Najicha, F. U. (2022). Nilai-nilai sila persatuan Indonesia dalam keberagaman kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 79-85.
- Perdana, D. P. (2019). *Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Flipbuilder Terhadap Penguasaan Konsep Pada Materi Sistem Regulasi Peserta Didik Kelas Xi SMA*(Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. (2020). *Physics Learning by E-module*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan media pembelajaran fisika menggunakan modul cetak dan modul elektronik pada siswa SMA. *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 7(1), 17-25.
- Putra, G. T., & Haqiqi, A. K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantuan Flip Builder Berbasis Etnomatematika Budaya Islam Lokal Kudus Pada Materi Matematika Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 8(2), 1-21.
- Putri, M. A., & Purmadi, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Sigil Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 174-180.
- Qamariah, N., & Windiyani, T. (2023). Pengembangan e-modul berbasis Flip PDF Professional pada materi pecahan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1274-1283.
- Ramadhani, W., & Fitria, Y. (2021). Capaian kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran sains tematik menggunakan modul digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4101-4108.

- Rahma, H. S. (2022). *Pengembangan Modul Interaktif Flipbuilder Berbasismodel Discovery Learning Untuk Memberdayakan Literasi Sains Peserta Didik* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Regitha Cahya, M. (2023). *Pengembangan E-Lkpd Berbantuan Flip Builder Pada Materi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesetimbangan Kimia Berorientasi Hots*.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84-92.
- Rika Oktavia, P. R. A. T. I. W. I. (2023). *Pengembangan E-Lkpd Berbantuan Flip Builder Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit Berorientasi Keterampilan Komunikasi*.
- Rustandi, A. (2021). Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *J. Jurnal Fasikom-teknologi informasi ilmu computer Universitas Muhammadiyah Riau*.
- Salmani, S. M. (2022). *Penerapan PDF Flip Builder pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru Penelitian kuasi eksperimen Kelas XI di SMAN 1 Parungkuda Kabupaten Sukabumi* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Salsabila, A. A., Cahyani, K., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Tiktok terhadap Peningkatan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3415-3421.
- Seruni, R., Munawaoh, S., Kurniadewi, F., & Nurjayadi, M. (2019). Pengembangan modul elektronik (e-module) biokimia pada materi metabolisme lipid menggunakan Flip PDF Professional. *Jurnal Tadris Kimiya*, 4(1), 48-56.
- Sugiyono, S., Aunurahman, A., & Astuti, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran video program pelatihan di sekolah polisi negara pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(2), 169-176.
- Sutrisno, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Flip Builder Materi Puasa di MTS Bandar Agung Lampung Timur* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Wati, E. M. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Builder Materi Perkalian Pada Siswa Kelas II Sd. *Scholastica journal jurnal pendidikan sekolah dasar dan pendidikan dasar (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)*, 2(2).
- Wijayanti, K., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran e-modul bank dan sistem pembayaran berbasis android untuk peserta didik kelas x. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 1-14.
- Yulia, S. (2021). *Pengembangan E-Modul dengan Flip Builder Berbasis Keterampilan Proses Sains (Kps) pada Materi Cahaya Pembelajaran IPA di Kelas V MI/SD* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Yunita, D. K. (2023). Pengembangan e-modul pembelajaran desain

busana berbantuan software aplikasi ilustrator. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter*, 8(2).

Yusuf, Y., & Nugraha, N. B. (2020). Penggunaan E-Modul Sebagai Bahan Ajar Pada Proses Pembelajaran dalam Kondisi Pandemi Covid-19. *Repository FKIP UNSAP*, 20(1).

Zahara, M. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Solving pada Materi Pemanasan Global di SMP Telekomunikasi Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).