

PENGEMBANGAN E- MODUL BERBASIS
FLIPPBOOK 3D UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS DI UPTD SMP NEGERI 1
GUNUNGSITOLI

By Rosaria Jini Wau

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di era sekarang telah mengintegrasikan teknologi secara mendalam, yang menyebabkan perkembangan pesat dalam cara pembelajaran dilakukan. Dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat, proses pembelajaran kini menjadi lebih efisien dan efektif. Pendidikan memainkan peran kunci dalam penerapan metode pembelajaran ini. Harapannya, kemajuan teknologi di zaman global ini akan dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Sambuaga & Sujono, 2021: 5492).

Perkembangan teknologi membuat segala sesuatu lebih efisien atau dan praktis yang memudahkan pembelajaran, misalnya dengan menggunakan modul. Modul berfungsi untuk membantu peserta didik dalam belajar di kelas. Dengan menggunakan modul diharapkan dapat memberikan kualitas sumber daya manusia.

Pentingnya kualitas pendidikan sangat bergantung pada perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat saat ini. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran salah satu dengan menggunakan *E-Learning* yang dapat membantu pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung.

E-learning merupakan teknologi yang sangat relevan digunakan pada era pendidikan saat ini. Dimana dapat digunakan didalam dan diluar kelas. Salah satunya dengan menggunakan *E-modul* memudahkan pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan penemuan di lapangan, ditemukan bahwa guru masih belum maksimal dalam kegiatan belajar yang masih terbatas dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak menarik bagi peserta didik sehingga berpengaruh dalam hasil belajar siswa yang semakin menurun.

Pada zaman sekarang ini, seorang pendidik wajib dapat membuat inovasi baru dalam pembelajaran, terutama pada masa Covid-19 yang menciptakan siswa cenderung menonton tiktok, youtube, facebook, instagram, film, dan main game daripada membaca buku mata pelajaran. Untuk itu, di zaman sekarang pendidik harus dapat menciptakan kegiatan belajar yang menarik sesuai perkembangan zaman.

Berdasarkan permasalahan diatas, seorang guru harus kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Kreatifitas guru ini dapat membuat suasana belajar yang menarik dan berbeda dari yang lain sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Maka dari itu perlu penyelesaian masalah yang tepat dengan pemilihan bahan ajar yang sesuai dan diterapkan dalam belajar. Bahan memiliki banyak jenis, salah satunya bahan ajar non cetak atau digital. Bahan ajar digital adalah sumber belajar yang ditayangkan melalui perangkat digital dan dapat diakses dengan jaringan internet dengan menggunakan smartphone, laptop dan teknologi lainnya. Sehingga membantu guru dalam mempersingkat waktu dan lebih focus belajar. Demikian juga dengan siswa lebih mandiri dalam belajar tanpa kehadiran seorang guru dan bisa belajar dimana dan kapan saja saat dibutuhkan.

Seorang guru harus mampu mengemas bahan ajar lebih menarik, supaya mudah bahan ajar yang berbasis elektronik sangat di perlukan sekarang ini agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Ada banyak jenis pembelajaran elektronik yang bisa digunakan.

E-modul diprediksi akan semakin berkembang pesat, dimana tren membaca buku seiring berubah dengan majunya teknologi. Survey membuktikan oleh *Lightsail Education* pada Januari 2015 dari 475 pendidik ditemukan bahwa 94% penggunaan *E-modul* meningkat selama dua tahun menjadi 52% melalui penggunaan buku digital. Maka disimpulkan bahwa penggunaan *E-modul* sangat mendukung pembelajaran di masa depan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan memilih judul : **“Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook 3D* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah terurai di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media ajar yang masih terbatas pada buku sehingga pembelajaran didalam kelas tidak aktif.
2. Peserta didik kesulitan memahami materi.
3. Materi yang banyak bacaan dan cenderung bersifat hafalan membuat rendahnya minat baca siswa.
4. Peserta didik memerlukan bahan yang tidak membuat bosan
5. Hasil belajar siswa tidak tuntas.

1.3 Rumusan Masalah

Agar peneliti dapat terarah maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook 3D* Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook 3D* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.
3. Bagaimanakah keefektifan *E-Modul* Berbasis *Flipbook 3D* terhadap hasil belajar siswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan *E-Modul* berbasis *Flipbook 3D* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Menguji kelayakan *E-Modul* berbasis *Flipbook 3D* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagaimana keefektifan *E-Modul* berbasis *Flipbook 3D* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.5 Spesifikasi Produk

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah terciptanya *E-Modul* yang merupakan sumber daya pembelajaran elektronik. Persyaratan produk berikut diantisipasi:

1. *E-Modul* ini dibuat dengan kurikulum 2013 pada materi “kegiatan Ekonomi” untuk peserta didik tingkat SMP Kelas VII.
2. Materi dalam *E-Modul* di sajikan dengan berbasis *Flipbook 3D*.
3. *E-Modul* ini disertai dengan gambar, video
4. *E-Modul* di desain dengan Microsoft Office Word
5. *E-Modul* ini memuat tentang kegiatan pembelajaran yakni, materi yang harus dikuasai oleh siswa, tugas, dan tes mandiri.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 landasan Teori

2.1.1 Pengertian Pengembangan

Berkembangnya teknologi diperlukan bahan ajar dalam proses penyampaian materi yang akan diberikan kepada pelajar atau peserta didik. Melalui bahan ajar dapat mempermudah pendidik atau guru dalam melakukan proses belajar mengajar secara efektif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung.

Dalam konteks pembelajaran, pengembangan bahan ajar oleh pendidik sangat penting untuk menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, tuntutan kurikulum, karakteristik peserta didik, serta solusi terhadap masalah pembelajaran. Dengan melakukan pengembangan ini, proses belajar dapat dijalankan secara terarah dan terencana, sehingga memungkinkan pembuatan dan perbaikan bahan ajar yang dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran. Dalam teknologi pendidikan, pengembangan ini sering disebut sebagai "Creating," yang merujuk pada proses penciptaan dan pengembangan berbagai sumber belajar yang lengkap untuk mendukung proses pembelajaran.

Gurbilek (2015: 12) menyatakan bahwa, pengembangan adalah proses sistematis dalam merancang pembelajaran untuk memastikan segala aspek kegiatan belajar sesuai dengan keahlian siswa. Pengembangan pembelajaran bertujuan untuk dalam rangka manambah kualitas belajar.

2.2 Modul

Modul adalah sarana pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik, berisi materi, metode, dan evaluasi untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Menurut Sugiarto (2016), modul adalah bahan belajar yang disusun berdasarkan kurikulum tertentu dan memungkinkan pembelajaran mandiri dalam satuan waktu tertentu.

Modul adalah media pembelajaran yang dirancang untuk pembelajaran mandiri, berisi unit terkecil dari konsep materi yang dapat dipelajari terpisah tanpa mengurangi makna. Modul dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka

maupun mandiri karena dirancang sebagai materi-materi terkecil dari konsep yang utuh..

2.2.1 Unsur-Unsur Modul

1. Rumusan tujuan pengajaran: Memberi panduan pada siswa tentang perilaku yang diharapkan setelah menyelesaikan modul dan membantu guru memahami pengetahuan yang harus dimiliki siswa.
2. Petunjuk untuk guru: Berisi panduan tentang penyelenggaraan pengajaran secara efisien.
3. Lembaran kegiatan siswa: berisi topik ajar yang disusun untuk mencapai tujuan modul.
4. Lembaran kerja siswa: Mengandung pertanyaan dan masalah yang mendorong siswa aktif belajar.
5. Kunci lembaran kerja: Membantu siswa mengevaluasi hasil belajar mereka sendiri.
6. Lembaran evaluasi: Mengukur pencapaian tujuan modul melalui test akhir.
7. Kunci lembaran evaluasi. Test disusun berdasarkan tujuan modul untuk menentukan apakah siswa telah mencapai tujuan tersebut.

2.2.2 Fungsi Modul

Menurut Hidayat (2014: 8) fungsi modul adalah:

1. Sebagai materi pembelajaran mandiri.
2. Menggantikan peran pendidik.
3. Berfungsi sebagai alat evaluasi.
4. Menjadi referensi bagi peserta didik.

2.2.3 Tujuan Modul

Menurut Saleh (2016:4) tujuan penulisan modul ialah:

1. Dimudahkan saat disajikan materi.
2. Mengurangi terbatasnya ruang, waktu dan indera.
3. Bisa digunakan dengan beragam variasi.
4. Terdorongnya motivasi belajar.

5. Menambah keahlian siswa berinteraksi dengan lingkungan dan sumber belajar.
6. Siswa mengevaluasi hasil belajarnya sendiri.

2.2.4 Prosedur Penyusunan Modul

1. Perumusan Tujuan

Perumusan dalam modul mencakup kualifikasi yang harus dimiliki siswa setelah menyelesaikan modul, yang disebut tujuan instruksional khusus. Kualifikasi perilaku yang diperoleh siswa dari modul tersebut disebut terminal behavior.

2. Penyusunan Criterio Items

Untuk menilai apakah siswa telah menguasai tujuan pengajaran, diperlukan tes yang valid untuk mengukur prestasi mereka dalam mencapai tingkah laku yang ditetapkan.

3. Analisa Sifat-sifat Siswa dan Spesifikasi Entry Behaviour

Entry behaviour digunakan untuk mengukur keterampilan dan pengetahuan siswa sebelum mempelajari modul baru. Karena entry behaviour tiap siswa berbeda, siswa yang tidak memenuhi persyaratan minimum bisa mengalami kesulitan. Oleh karena itu, entry test diperlukan untuk mengurangi kesulitan belajar.

4. Urutan Pengajaran dan Pemilihan Media

Urutan pengajaran dan pemilihan media penting untuk menyusun bahan dan sumber belajar. Media mendukung pencapaian tujuan modul, sehingga disarankan berkonsultasi dengan ahli bidang studi dan teori belajar.

5. Try Out Modul oleh Siswa

Untuk menilai efektivitas modul, lihat sejauh mana siswa menguasai tujuan modul. Setelah try out, jika banyak siswa kesulitan mencapai tujuan, modul akan direvisi. Proses revisi dilakukan terus-menerus hingga siswa dapat mencapai tujuan yang ditetapkan.

6. Evaluasi modul

Modul dievaluasi berdasarkan sumber-sumber yang diperlukan dan harus memantau hasil belajar siswa. Modul akan terus direvisi setiap tahun sesuai dengan perkembangan kurikulum dan tujuan pembelajaran.

a. Pengertian E- Modul

Putri (2019:9) menjelaskan bahwa teknologi dan informasi telah beralih dari media cetak ke media elektronik, seperti buku elektronik dan e-modul. Modul elektronik, sebagai bahan ajar elektronik, membuat penyajian pembelajaran lebih menarik dan memudahkan.

Elektronik- Modul atau biasa disebut dengan *e-modul* merupakan modul dalam bentuk elektronik dan dapat diakses kapan saja, dimana saja dan menggunakan perangkat elektronik. Modul yang biasanya dalam bentuk cetak disajikan dalam bentuk berkas dan di akses menggunakan piranti elektronik.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa *e-modul* bisa diakses pada komputer, *laptop*, *tablet* maupun *smartphone*. *E-modul* juga bahan ajar interaktif yang memuat materi pembelajaran yang disusun sesuai dengan sistematika penulisan modul serta dilengkapi dengan berbagai animasi, audio, video, gambar, dan lain-lain.

b. Manfaat E- Modul

Dengan fasilitas dan kemudahan yang disediakan *e-modul*, beberapa manfaat yang dapat diperoleh diantaranya:

1. Mengarahkan perhatian siswa dari konten yang kurang berguna di smartphone dan internet ke konten pembelajaran yang lebih bermanfaat.
2. Menyediakan pilihan bagi siswa untuk mengeksplorasi sumber belajar yang menarik dan interaktif sesuai dengan rasa ingin tahu mereka.
3. Memberikan solusi untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan cara yang bijak.
4. Memberi guru opsi untuk mengatasi tantangan yang ditimbulkan oleh kemajuan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran.

Dalam menggunakan *e-modul* memiliki beberapa manfaat yaitu, membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, dapat dilakukan, kapanpun, dan

dimanapun, menghemat penggunaan kertas, dapat diakses melalui *smartphone*, meningkatkan pengetahuan tentang manfaat teknologi, serta mendukung siswa dalam belajar mandiri dan tidak harus bergantung pada guru.

c. Karakteristik *E-Modul*

E-Modul harus memiliki karakteristik yang memungkinkan penggunaannya sebagai alat untuk mengatasi masalah belajar siswa. Karakteristik e-modul diadaptasi dari modul cetak, dan menurut Suparyanto dan Rosad (2015:8), karakteristik tersebut adalah sebagai berikut.

1. *Self instructional*

Karakteristik ini mengharuskan peserta didik belajar mandiri tanpa bantuan pengajar, sehingga modul dirancang untuk memudahkan pemahaman materi pembelajaran secara tuntas.

2. *Self contained*

Modul berisi materi sesuai kompetensi pembelajaran .

3. *Stand alone*

Modul yang dikembangkan tidak memerlukan media lain, sehingga peserta didik dapat belajar dan mengerjakan tugas hanya dengan modul tersebut.

4. *Adaptif*

Modul yang adaptif wajib diselaraskan dengan perkembangan digital.

5. *User friendly*

Modul yang dibuat membantu, bersahabat dan mudah diakses oleh penggunanya.

6. *Konsistensi*

Dalam modul perlu diperharikan tata cara penulisan, tata letak dan format yang digunakan.

2.3 Flipbook

2.3.1 Pengertian Flipbook

Flipbook adalah buku digital tiga dimensi yang menyertakan teks, gambar, video, musik, dan animasi. Sebagai versi modern dan menarik dari

ebook, flipbook memungkinkan mahasiswa dan peserta didik untuk menikmati materi buku ajar secara lebih interaktif.

Flipbook adalah perangkat lunak yang mengubah file PDF menjadi publikasi digital dengan tampilan seperti buku fisik. Aplikasi ini dapat mengkonversi PDF menjadi majalah digital, katalog perusahaan, dan berbagai format lainnya (Suparyanto dan Rosad 2020:14).

Dengan digunakannya aplikasi ini, maka akan menghasilkan media yang bervariasi, tidak hanya berupa teks, suara, gambar, dan video tetapi juga ditambahkan media lain sehingga lebih menarik.

Dengan digunakannya flipbook dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi pembelajar serta dapat digunakan dimana dan kapan saja baik digunakan dilaptop, smartphone, dan komputer.

2.4 Hasil Belajar

2.4.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah usaha yang dilakukan oleh individu untuk beroleh perubahan dari segi tingkah laku, sikap, keterampilan dan nilai serta pengalaman dari materi yang dibahas.

Belajar juga dikatakan sebagai kegiatan psikis yang diperbuat oleh seseorang hingga perbuatannya berbeda sebelum dan sesudah belajar. sehingga ada pengalaman terbaru dari aktivitas yang dilatih (Djamaluddin dan Wardana 2019:6).

Belajar adalah tahap demi tahap untuk merubah pribadi suatu individu untuk meningkatkan kualitas diri yang berupa menambah pengetahuan, pikiran, tanggapan, sikap dan keahlian lainnya.

2.4.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan dalam diri seseorang yang merupakan keberhasilan yang dicapai oleh seseorang. Yakni, prestasi dan juga perubahan yang terjadi pada diri seseorang karena proses interaksi belajar dengan

pembelajarannya. Tentunya setiap orang ingin meraih kesuksesan belajar untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

Fitriani (2016:138) menyatakan bahwa kesuksesan dapat diraih melalui berbagai cara, dan tujuan pembelajaran adalah mencapai hasil belajar yang baik. Hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa setelah melalui proses pembelajaran dan interaksi belajar-mengajar. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar adalah perubahan dalam diri seseorang akibat proses belajar, yang terlihat dari perilaku, penguasaan pengetahuan, dan keterampilan motorik siswa.

Dalam proses penilaian dapat memudahkan guru untuk dapat mengetahui hasil pembelajaran yang telah terlaksana membawakan hasil yang memuaskan dengan apa yang menjadi informasi yang telah didapatkan guru bisa menarik kesimpulan tentang model pembelajaran yang telah dilaksanakan bisa diterapkan diseluruh kelas atau tidak.

2.4.3 Penelitian Yang Relevan

Modul mempunyai beberapa karakteristik. Flipbook juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah digital, flipbook, katalog perusahaan *e-modul* dan lain-lainnya.

Dari hasil penelitian yang relevan, pengembangan *e-modul* ini akan sangat bermanfaat jika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran secara khusus terhadap pendidik dan juga peserta didik, dengan memanfaatkan penggunaan *e-modul*, kegiatan belajar mengajar akan lebih bervariasi dan menyenangkan, sehingga siswa tidak akan merasa bosan saat belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu.

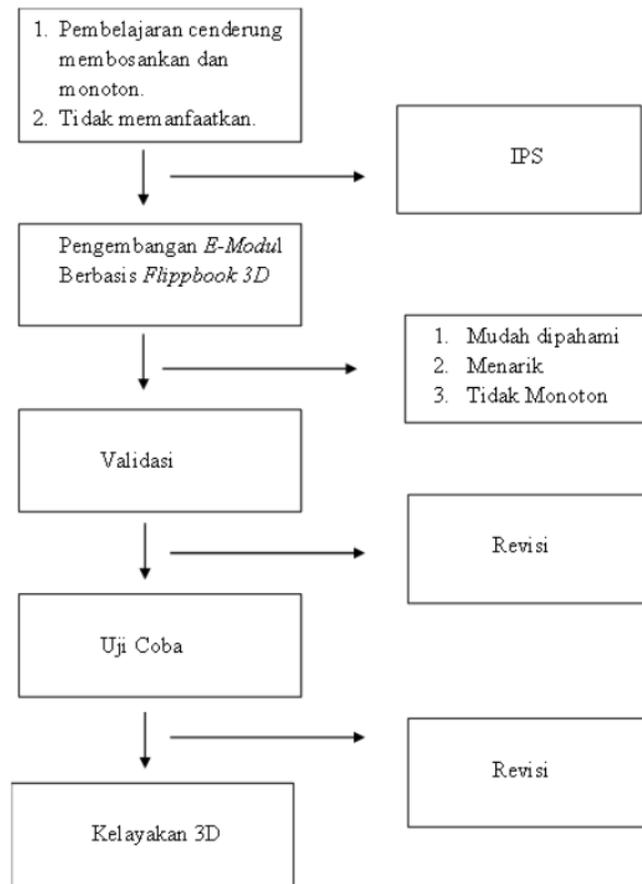
2.4.4 Kerangka Berpikir

Perkembangan zaman yang berkembang saat ini, sudah seharusnya penggunaan media berbasis elektronik diterapkan dalam dunia pendidikan, dan tentunya akan mempermudah setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Keberhasilan suatu pendidik tidak akan lepas dari peranan mengelola. Diera perkembangan yang semakin pesat sekarang ini, sudah seharusnya,

penggunaan media berbasis elektronik diterapkan dalam dunia pendidikan, dan tentunya akan mempermudah setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Peneliti tertarik mengembangkan sebuah bahan ajar yang berbasis elektronik, yaitu pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook 3D*. Penggunaan *e-modul* berbasis *flipbook 3D* mempermudah siswa memahami materi, dan juga tampilannya yang menarik dapat meningkatkan minat dan memotivasi siswa dalam belajar.



Gambar. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

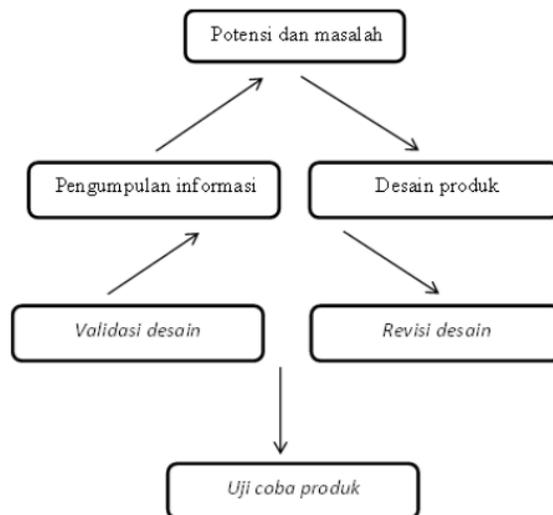
Dalam buku metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, dan R&D (Sugiyono, 2013:407) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau *R&D* merupakan metode membuat, memnciptakan produk yang diuji keefektifannya.

Agar dihasilkannya suatu produk, maka diperlukan analisis kebutuhan dan uji efektivitas sehingga produk itu bermanfaat bagi masyarakat luas. Untuk itulah pentingnya uji efektivitas produk.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah proses usaha yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tersebut sehingga dapat menghasilkan suatu produk yang efektif dan efisien dan dapat berfungsi bagi masyarakat lain.

3.1 Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk melalui proses pengujian atau verifikasi, sehingga tercipta produk yang valid, praktis, dan efektif.



Menurut Menurut Sugiyono (2019:10), penelitian dan pengembangan melibatkan 10 langkah. Dari langkah-langkah tersebut, peneliti memilih 6 langkah untuk diterapkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Potensi dan masalah
Penelitian dimulai dengan mengidentifikasi potensi atau masalah. Potensi adalah sesuatu yang dapat memberikan nilai tambah jika dimanfaatkan, sementara masalah terjadi ketika ada kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Melalui penelitian dan pengembangan, model atau sistem yang efektif dapat ditemukan untuk mengatasi masalah tersebut. Potensi dan masalah yang diangkat dalam penelitian harus didukung oleh data empiris, yang dapat berasal dari penelitian lain atau laporan kegiatan terkini dari sumber terpercaya.
2. Mengumpulkan informasi
Setelah potensi dan masalah teridentifikasi, informasi dan studi literatur dikumpulkan untuk merencanakan produk yang dapat mengatasi masalah tersebut. Studi ini menemukan konsep teoritis yang mendukung produk, mengkaji ruang lingkup, penggunaan, serta keunggulan dan keterbatasannya, dan menentukan langkah-langkah pengembangan yang tepat.
3. Desain produk
Produk dari penelitian dan pengembangan beragam. Sistem kerja baru dirancang dengan mengevaluasi sistem lama dan mempelajari sistem lain yang baik. Hasilnya adalah desain produk baru lengkap dengan spesifikasinya, yang digambarkan untuk memudahkan penilaian, pembuatan, dan pemahaman.
4. Validasi desain
Validasi desain menilai secara rasional apakah sistem kerja baru lebih efektif daripada yang lama, melalui penilaian pakar atau ahli berpengalaman, sebelum adanya fakta lapangan.
5. Perbaikan desain
Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan ahli, kelemahan-kelemahan akan teridentifikasi. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk meningkatkan desain.
6. Uji coba produk desain
Produk harus dibuat terlebih dahulu sebelum diuji. Pengujian dilakukan dengan eksperimen untuk membandingkan efektivitas dan efisiensi antara sistem kerja lama dan yang baru.

3.3 Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba

Produk diuji melalui dua tahapan yaitu:

1. Uji perorangan terdiri dari 4 orang siswa kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli.
2. Uji lapangan yang terdiri dari 16 siswa kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli

b. Subjek uji coba

1. Ahli Materi

Ahli materi merupakan seseorang yang memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang materi pembelajaran IPS. Untuk mengetahui valid materi maka peneliti menentukan seorang guru mata pelajaran IPS untuk memvalidasi produk yang dikembangkan.

2. Ahli bahasa

Ahli bahasa adalah orang yang berpengalaman di bidang bahasa.

3. Ahli media

Ahli media adalah orang yang memiliki keterampilan di bidang desain.

4. Peserta didik

Peserta didik adalah subjek dan sasaran uji coba produk. Subjek yang telah ditentukan adalah siswa kelas VII-B SMP Negeri 1 Gunungsitoli sekaligus subjek uji coba pemakaian produk yang dikembangkan.

3.1 Jenis Data

Jenis data dalam pengembangan media ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

- a. Data kualitatif berupa kata-kata atau verbal, diperoleh melalui wawancara dengan peserta didik.
- b. Data kuantitatif adalah data yang dapat diukur atau dihitung melalui angket dan tes yang diberikan kepada peserta didik.

3.1 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti, yakni:

- a. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data yang sebelumnya telah dilakukan pembagian pertanyaan yang berhubungan dengan masalah peneliti. Lembar angket untuk menguji kelayakan *E- Modul* baik dari

segi materi, bahasa dan media dengan menentukan tim validator yang akan menilai dari masing-masing kriteria tersebut.

Tabel 3.1 Kisi- Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan CP dan ATP	Kesesuaian materi dengan Capaian pelajaran (CP) dan Acuan Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berlaku pada kurikulum.					
		Cakupan materi sesuai CP dan ATP					
		Tujuan belajar disajikan dengan menarik.					
		Berbasis pada konsep, teori dan fakta empiris yang dapat mempertanggung jawab.					
		Materi berisi fakta dan masuk akal					
		Keterhubungan konsep materi dengan kehidupan sehari-hari					
		Modul menyajikan contoh, isu atau peristiwa yang relevan dari lingkungan.					
		Materi yang disajikan berbasis kontekstual					
		Materi dalam modul berhubungan dengan dunia nyata peserta didik.					
2	Teknik penyajian	Modul membuat siswa aktif belajar					
3	Pendukung penyajian pendekatan kontekstual	Memuat kolom identitas peserta didik dan kolom penilaian					
		Berisi petunjuk yang dapat digunakan oleh siswa					
		Langkah pembelajaran sudah					

		tersusun secara sistematis sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar						
		Mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk bertanya						

Tabel 3.2 Kisi- Kisi Instrumen Untuk Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Skor				
1	Teknik penyajian bahasa modul	Penggunaan bahasa pada cover sesuai EYD					
		Kesesuain bahasa dalam modul dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik					
		Kesesuaian penggunaan kalimat dalam modul yang komunikatif					
2	Pendukung penyajian	Menarik bahasa yang digunakan					
		Tepatnya penggunaan tanda baca					
		Berisi kalimat yang baik dan benar					
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
		Tepatnya penggunaan EYD					
		Mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk bertanya					

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Format E- Modul	Ukuran kerats E- Modul sesuai standar (Kertas A4)					
		Ukuran kertas sesuai					
2	Teknik grafik sampul E- Modul	Harmonisnya tampilan cover depan dan belakang					
3	Tipo grafik sampul E- Modul	Abjad yang digunakan mudah untuk dibaca					
4	Ilustrasi sampul E- Modul	Sampul dan penampilan fisik modul menarik perhatian peserta didik					
5	Tata letak isi E- Modul	Penempatan unsur tata paragraph jelas.					
		Pemisahan antar paragraph jelas					
		Kesesuaian tulisan, nomor pada halaman, tabel, gambar dan daftar pustaka					
6	Ilustrasi gambar isi E- Modul	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan					
		Mampu memperjelas dan mempermudah pemahaman seperti mengungkapkan makna dari objek					

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Pengembangan *E-Modul Berbasis Flipbook 3D*

Hasil dari penelitian ini merupakan *e-modul* pembelajaran IPS pada materi Kegiatan Ekonomi pada jenjang SMP kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. Proses pengembangan *e-modul* pembelajaran ini menggunakan model berbasis *Flipbook 3D* merupakan sebuah bahan ajar elektronik yang didalamnya memuat media, seperti video, gambar, teks, musik yang dibuat dalam bentuk flipbook, layaknya sebuah buku yang sedang dibuka.

a. Tampilan Sampul depan

Sampul bagian depan *e-modul* berbasis *flipbook 3d* terdiri atas nama mata pelajaran, serta judul materi yang akan dipelajari, nama penulis modul, dan juga dengan keterangan bahwa bahan ajar ini ditunjukkan untuk SMP kelas VII.



Gambar 4.1 Tampilan sampul depan

b. Tampilan Prosedur penggunaan *E- Modul*

Prosedur penggunaan *e- modul* ini berisi tentang komponen-komponen *e- modul* serta bagaimana cara menggunakannya.



c. Tampilan Prakata

Prakata dalam *e-modul* berbasis *flippbook 3D* ini memuat tentang uraian singkat yang ditunjukkan untuk upaya belajar siswa.



Gambar 4.3 Tampilan prakata

d. Tampilan KI dan KD



Gambar 4.4 Tampilan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

e. Tampilan Petunjuk Penggunaan dan Indikator Pembelajaran

E-Modul berbasis *Flippbook 3D* ini memuat tentang petunjuk penggunaan dan indikator pembelajaran untuk mendeskripsikan kegiatan ekonomi.



Gambar 4.5. Tampilan Petunjuk Penggunaan dan Indikator pembelajaran

f. Tampilan Isi Materi

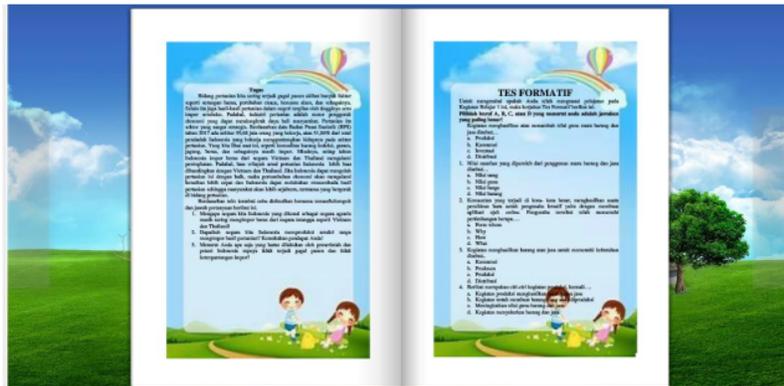
Materi dalam *e-modul* berbasis *flipbook 3d* berisi tentang materi ajar yang diawali pada judul materi, tentang kegiatan produksi dan nilai guna, produsen, dan tujuan produksi. Yang disertai dengan video, gambar-gambar yang berkaitan dengan materi siswa untuk setiap materi yang disampaikan.



Gambar 4.6 Tampilan Isi Materi

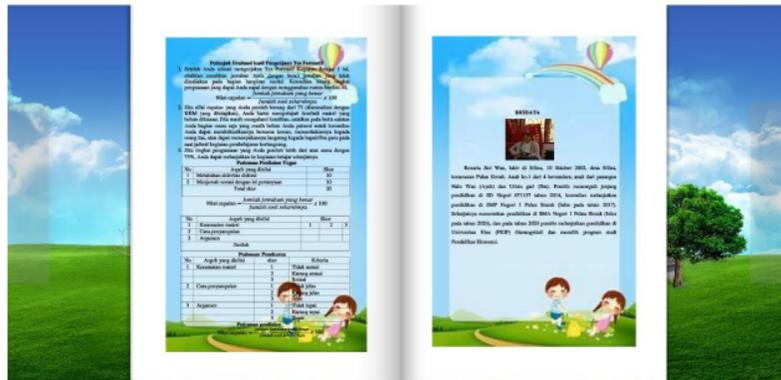
g. Tampilan tugas

Tugas dalam *e-modul* berbasis *flipbook 3D* ini berupa tentang aktivitas untuk dilaksankana oleh pembelajar dalam memperdalam pemahaman.



Gambar 4.7 Tampilan Tugas dan Tes Formatif

h. Tampilan Biodata



Gambar 4.8 Tampilan Biodata

Pada tahap *development* peneliti mendapatkan kritik, saran dan masukan untuk perbaikan sebagai bentuk kegiatan merevisi *e-modul* pembelajaran yang telah dibuat sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki produk. Pada tahap ini penilaian dilaksanakan oleh para ahli (validator) yang ahli dibidangnya, diantaranya ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain/media. Validasi oleh para ahli tersebut diuraikan, dibawah ini.

1. Validasi Ahli Materi

Materi divalidasi oleh guru mata pelajaran IPS di kelas VII di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli atas nama Ibu Desta Linda P. Zendrato, S.Pd, sebagai validator akan mengisi angket yang terdiri dari lima indikator, dengan 2 kali revisi produk.

Pada revisi 1 ahli materi memberikan nilai pada *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook 3D* 67,41% dengan kriteria layak, tetapi perlu direvisi kembali. Saran dan kritik dari guru mata pelajaran, yaitu mendesain *e-modul* dengan menambahkan keterangan kelas pada sampul *e-modul*.

Peneliti melanjutkan revisi II, dengan melakukan perbaikan sesuai saran dan kritik dari guru mata pelajaran. Setelah direvisi kembali oleh ahli materi, peningkatan persentase sebesar 97,14% dengan kriteria sangat layak. Yang artinya pengembangan produk yang sudah direvisi bisa digunakan dalam penelitian dan di uji bagi pembelajar.. *E-Modul*

berbasis *Flipbook 3D* dari segi isi dan materi sangat layak untuk digunakan.

Hasil validasi oleh ahli materi pada revisi I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Validasi E-Modul oleh Ahli Materi pada revisi I

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan CP dan ATP	Kesesuaian materi dengan Capaian pelajaran (CP) dan Acuan Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berlaku pada kurikulum.			√		
		Cakupan materi sesuai CP dan ATP			√		
		Tujuan belajar disajikan dengan menarik.				√	
		Berbasis pada konsep, teori dan fakta empiris yang dapat mempertanggung jawab.				√	
		Materi berisi fakta dan masuk akal				√	
		Keterhubungan konsep materi dengan kehidupan sehari-hari			√		
		Modul menyajikan contoh, isu atau peristiwa yang relevan dari lingkungan.			√		
		Materi yang disajikan berbasis kontekstual			√		
		Materi dalam modul berhubungan dengan dunia nyata peserta didik.			√		
2	Teknik penyajian	Modul membuat siswa aktif belajar			√		
3	Pendukung penyajian pendekatan kontekstual	Memuat kolom identitas peserta didik dan kolom penilaian				√	
		Berisi petunjuk yang dapat digunakan oleh siswa				√	

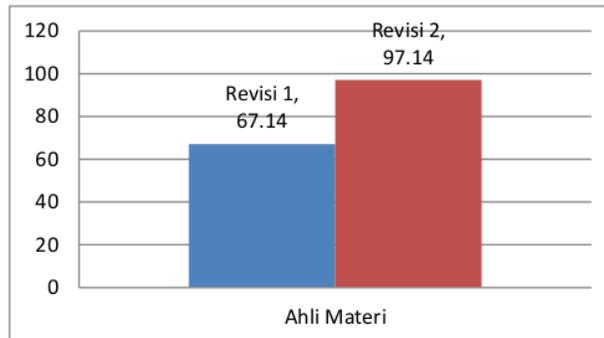
		Langkah pembelajaran sudah tersusun secara sistematis sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar			√		
		Mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk bertanya			√		
Total Skor					27	20	
Jumlah Perolehan			47				
Rata-Rata Skor			67,14%				
Kriteria			Layak				

Tabel 4.2 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Pada Revisi II

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan CP dan ATP	Kesesuaian materi dengan Capaian pelajaran (CP) dan Acuan Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berlaku pada kurikulum.					√
		Cakupan materi sesuai CP dan ATP					√
		Tujuan belajar disajikan dengan menarik.					√
		Berbasis pada konsep, teori dan fakta empiris yang dapat mempertanggung jawab.					
		Materi berisi fakta dan masuk akal					
		Keterhubungan konsep materi dengan kehidupan sehari-hari					√
		Modul menyajikan contoh, isu atau peristiwa yang relevan dari lingkungan.					√
		Materi yang disajikan berbasis					√

		kontekstual					
		Materi dalam modul berhubungan dengan dunia nyata peserta didik.					
2	Teknik penyajian	Modul membuat siswa aktif belajar					√
3	Pendukung penyajian pendekatan kontekstual	Memuat kolom identitas peserta didik dan kolom penilaian					√
		Berisi petunjuk yang dapat digunakan oleh siswa					√
		Langkah pembelajaran sudah tersusun secara sistematis sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk bertanya					√
Total Skor						10	60
Jumlah Perolehan							68
Rata-Rata Skor							97,14%
Kriteria							Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4.1 di atas maka dapat diketahui validasi oleh ahli materi pada revisi I mencapai 67,14% dengan kriteria layak. Pada revisi II hasil persentase mencapai 97,14% dengan kriteria sangat layak. Selengkapnya dapat diketahui di Grafik 4.1 dibawah ini.



Grafik 4.1 persentase Hasil Revisi I dan Revisi II Oleh Ahli Materi

a. Revisi I

Hasil revisi I memperoleh tingkat pencapaian 67, 14% dengan kriteria layak. Pada revisi I ada beberapa saran dan masukan perbaikan oleh ahli materi yakni, mendesain *e-modul* dengan menambahkan keterangan kelas pada sampul *e-modul*.

Gambar tampilan *E- Modul* sebelum revisi, yakni:



Gambar 4.9 Sebelum di revisi oleh Ahli Materi

b. Revisi II

Berdasarkan saran dan kritik yang diperoleh validator ahli materi pada revisi I, peneliti memperbaiki berdasarkan komentar dan tanggapan dari ahli materi.

Berikut tampilan *e-modul* pembelajaran sesudah direvisi, yakni:



Gambar 4.10 sesudah direvisi Oleh Ahli Materi

2. Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa oleh pak Noveri Amal Jaya Harefa, S.Pd., M.M, merupakan dosen Pendidikan Sastra dan Bahasa di fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nias sebagai validator bahasa pada produk *e-modul*.

Pada revisi I hasil validasi mencapai presentase sebesar 66% dengan kriteria layak, namun perlu direvisi kembali. Adapun saran dan kritik yang diberikan yakni pada sampul depan bagian *e-modul* kata “disusun oleh, dan tahun ajaran” dihilangkan saja Sebagai perbaikan yang digunakan dalam *e-modul*.

Pada revisi II peneliti memperbaiki sesuai komentar validator bahasa. Hasil validasi bahasa mengalami peningkatan dengan tingkat pencapaian sebesar 88%. Selengkapnya pada Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi *E-Modul* Pembelajaran Oleh Ahli Bahasa Pada Revisi I

No	Aspek	Indikator	Skor			
1	Teknik penyajian bahasa modul	Penggunaan bahasa pada cover sesuai EYD			√	
		Kesesuaian ⁴ bahasa dalam modul dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik			√	
		Kesesuaian penggunaan kalimat dalam modul yang komunikatif			√	
2	Pendukung penyajian	Menarik bahasa yang digunakan			√	
		Tepatnya penggunaan tanda baca			√	
		Berisi kalimat yang baik dan benar			√	

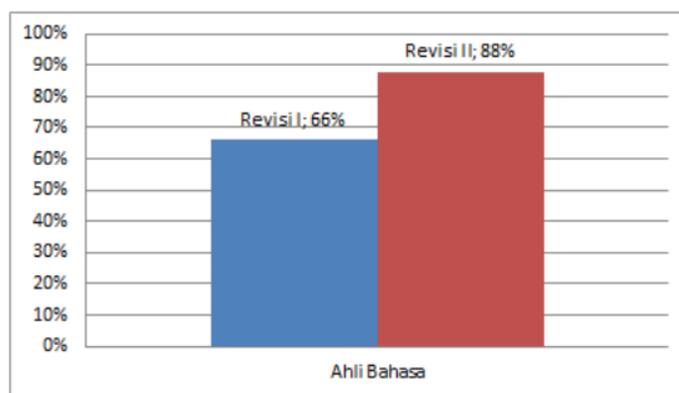
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			√		
	Tepatnya penggunaan EYD			√		
	Mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk bertanya				√	
Total Skor				9	24	
Jumlah Perolehan		33				
Rata-rata Skor		66%				
Perolehan		Layak				

Tabel 4.4 Hasil Validasi E- Modul Pembelajaran Oleh Ahli Bahasa Pada Revisi II

No	Aspek	Indikator	Skor			
1	Teknik penyajian bahasa modul	Penggunaan bahasa pada cover sesuai EYD				√
		Kesesuaian ⁴ bahasa dalam modul dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik				√
		Kesesuaian penggunaan kalimat dalam modul yang komunikatif				√
2	Pendukung penyajian	Menarik bahasa yang digunakan				√
		Tepatnya penggunaan tanda baca			√	
		Berisi kalimat yang baik dan benar				√

	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
	Tepatnya penggunaan EYD					√
	Mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk bertanya					√
Total Skor					4	40
Jumlah Perolehan				44		
Rata-rata Skor				88%		
Perolehan				Sangat layak		

Berdasarkan validitas pada revisi I dengan presentase 66% dengan kriteria layak dan revisi II dengan tingkat presentase mencapai 88% pada kategori sangat layak. Dapat disimpulkan dari validator bahasa, *e-modul* berbasis *flipbook 3D* layak untuk digunakan. Selengkapnya pada grafik 4.2 dibawah.

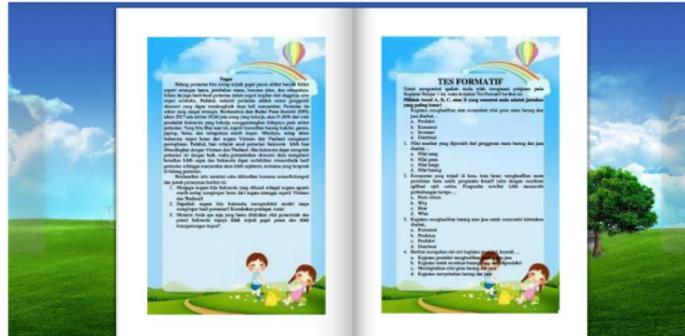


Grafik 4.2 Presentase Hasil Revisi I Dan Revisi II Oleh Ahli Bahasa

a. Revisi I

Pada revisi I hasil validasi bahasa mencapai 66% dengan kriteria layak. Peneliti diberikan saran dan kritik yaitu memperbaiki sampul bagian depan *e-modul* kata “disusun oleh, dan tahun ajaran” dihilangkan saja.

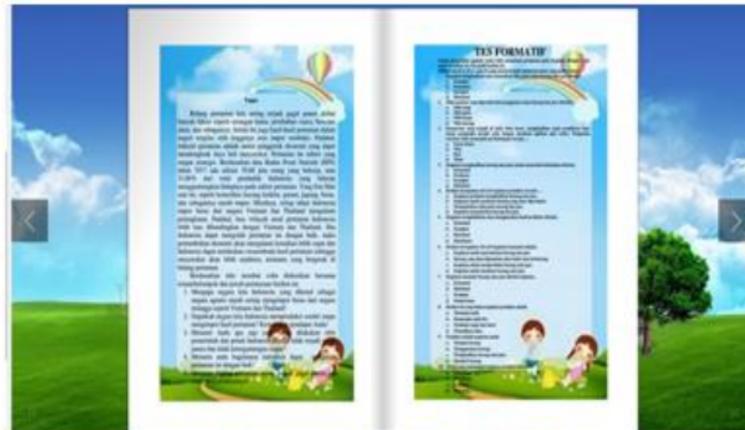
Berikut tampilan *e-modul* pembelajaran sebelum revisi pada gambar 4.11 berikut.



Gambar 4.11 Sebelum Direvisi Oleh Ahli Bahasa

b. Revisi II

Pada revisi II hasil validasi menjadi 88% dengan kriteria sangat layak. Peneliti melakukan perbaikan *e-modul* pembelajaran berdasarkan arahan validator bahasa.



Gambar 4.12 Sesudah di Revisi Oleh Ahli Bahasa

3. Validasi Oleh Ahli Media

Validasi media oleh Ibu Mastawati, S.Pd., M.Hum, sebagai validator ahli media dengan mengisi lembar validator dan dilakukan dua kali revisi.

Hasil validasi pada revisi I memperoleh tingkat pencapaian 0,38% dengan kriteria layak, tetapi perlu revisi kembali dan pada revisi II tingkat persentase mencapai 0,96% dengan kriteria sangat layak.

Peneliti melaksanakan revisi II dengan memperbaiki sesuai saran dan kritik dari ahli media yaitu mendesain modul lebih menarik lagi, dan menambahkan biodata penulis.

Hasil validasi ahli materi pada produk *e-modul* pembelajaran pada revisi I terdapat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validasi E- Modul Pembelajaran Oleh Ahli Media Pada Revisi I

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Format E- Modul	Ukuran kerats E- Modul sesuai standar (Kertas A4)		√			
		Kesesuaian format kolom dengan ukuran kertas yang digunakan		√			
2	Teknik grafik sampul E- Modul	Penampilan unsur tata letak pada cover depan, belakang secara harmonis		√			
3	Tipo grafik sampai E- Modul	Huruf yang digunakan sederhana, mudah dibaca dan menarik		√			
4	Ilustrasi sampul E- Modul	Sampul dan penampilan fisik modul menarik perhatian peserta didik	√				
5	Tata letak isi E- Modul	Penempatan unsur tata paragraph jelas.		√			
		Pemisahan antar paragraph jelas		√			

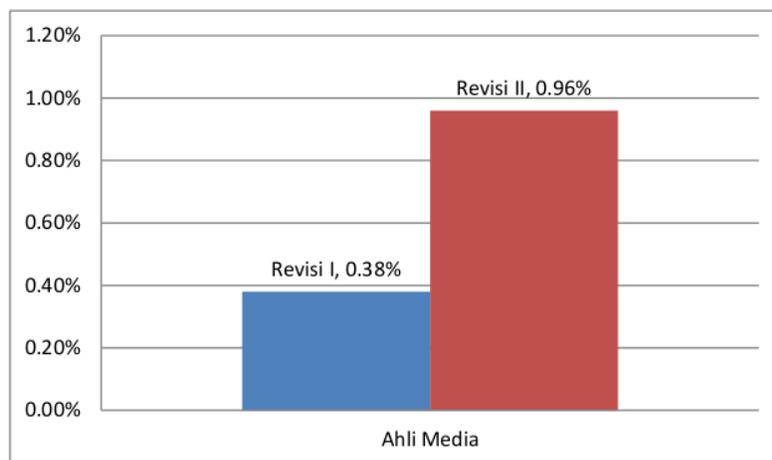
		3 Ketepatan penulisan, penomoran dan penamaan pada gambar, table, dan daftar pustaka	√				
6	Ilustrasi gambar isi E- Modul	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	√				
		Mampu memperjelas dan mempermudah pemahaman seperti mengungkap makna dari objek	√				
Total Skor			1	18			
Jumlah Perolehan			19				
Rata-rata Skor			0,38%				
Perolehan			Layak				

Tabel 4.6 Hasil Validasi E- Modul Pembelajaran Oleh Ahli Media Pada Revisi II

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Format E- Modul	Ukuran kerats E- Modul sesuai standar (Kertas A4)					√
		Ukuran kertas sesuai					√
2	Teknik grafik sampul E- Modul	Harmonisnya tampilan cover depan dan belakang					√
3	Tipo grafik sampai E- Modul	Abjad yang digunakan mudah untuk dibaca					√
4	Ilustrasi sampul E- Modul	Sampul dan penampilan fisik modul menarik perhatian peserta didik					√
5	Tata letak isi E- Modul	Penempatan unsur tata paragraph jelas.					√
		Pemisahan antar paragraph					√

		jelas						
		Kesesuaian tulisan, nomor pada halaman, tabel, gambar dan daftar pustaka				√		
6	Ilustrasi gambar isi E- Modul	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan				√		
		Mampu memperjelas dan mempermudah pemahaman seperti mengungkap makna dari objek					√	
Total Skor						8	40	
Jumlah Perolehan			48					
Rata-rata Skor			0,96%					
Perolehan			Sangat Layak					

Berdasarkan Tabel 4.6, hasil persentase validator media pada revisi I adalah 0,38% (layak), dan pada revisi II mencapai 0,96% (sangat layak). Dengan demikian, e-modul berbasis Flipbook 3D sangat layak digunakan. Grafik keseluruhan hasil validasi media dapat dilihat pada Grafik 4.2.



Grafik 4.3 Presentase Hasil Revisi I Dan Revisi II Oleh Ahli Media

a. Revisi I

Berdasarkan hasil dari validator media maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan kritik yang diberikan. Peneliti memperbaiki sesuai komentar validator media yaitu mendesain modul lebih menarik lagi, dan menambahkan biodata penulis. Hal ini bertujuan agar peserta didik tertarik untuk belajar. Hasil revisi I memperoleh tingkat pencapaian 0,38% dengan kriteria layak. Adapun tampilan *E-Modul* sebelum revisi dapat dilihat pada Gambar 4.11 berikut.

Kegiatan Belajar 1	
Kegiatan Produksi	
Kegiatan Produksi (Menjadi barang jasa)	Pengembangan
<p>A. Indikator Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mendeskripsikan kegiatan ekonomi2. Menjelaskan pengertian produksi dan nilai guna3. Menganalisis faktor-faktor produksi yang ada di masyarakat4. Mempresentasikan kegiatan produksi yang ada di masyarakat <p>B. Aktivitas Pembelajaran</p> <p>Kegiatan Produksi dan nilai Guna</p> <p>Kegiatan pokok ekonomi produksi dilakukan oleh produsen dalam rangka menghasilkan barang untuk memenuhi kebutuhan konsumen. Distribusi merupakan kegiatan menyalurkan barang dan jasa yang dihasilkan oleh produsen. Konsumen sebagai pemakai barang hasil produksi. Dari ketiga pelaku kegiatan ekonomi yaitu: produsen, distributor, dan konsumen saling ketergantungan satu sama lain. Tidak mungkin hanya produsen saja tanpa ada</p>	<p>A. Indikator Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mendeskripsikan kegiatan ekonomi2. Menjelaskan pengertian produksi dan nilai guna3. Menganalisis faktor-faktor produksi yang ada di masyarakat4. Mempresentasikan kegiatan produksi yang ada di masyarakat <p>B. Aktivitas Pembelajaran</p> <p>Kegiatan Produksi dan nilai Guna</p> <p>Kegiatan pokok ekonomi produksi dilakukan oleh produsen dalam rangka menghasilkan barang untuk memenuhi kebutuhan konsumen. Distribusi merupakan kegiatan menyalurkan barang dan jasa yang dihasilkan oleh produsen. Konsumen sebagai pemakai barang hasil produksi. Dari ketiga pelaku kegiatan ekonomi yaitu: produsen, distributor, dan konsumen saling ketergantungan satu sama lain. Tidak mungkin hanya produsen saja tanpa ada konsumen. Begitu juga konsumen tidak</p>

Gambar 4.14 Sebelum Direvisi Oleh Ahli Media

b. Revisi II

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dari validasi ahli media pada revisi I, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran, kritikan dan masukan dari ahli media. Berikut tampilan *e-modul* pembelajaran sesudah revisi dapat dilihat pada gambar 4.15 berikut.



Gambar 4.15 Sesudah Direvisi Oleh Ahli Desain

4.1.2 Angket Tanggapan Siswa

Saat melakukan uji coba produk, siswa diberikan angket untuk diisi, melalui dua tahap uji coba produk, yakni uji coba perorangan dan uji coba lapangan.

a. Uji Coba Perorangan

Uji coba produk perorangan dilakukan di kelas dengan jumlah peserta didik 4 orang dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hasil uji coba perorangan mencapai 77% dengan kategori praktis. Selengkapnya ditabel 4.6 berikut.

Tabel 4.7 Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Perorangan

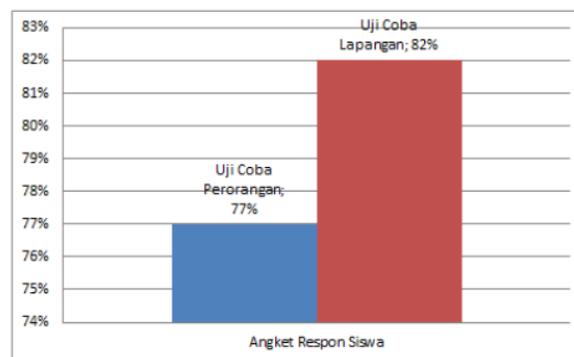
No	Responden	Jumlah Skor	(%)	Kriteria Kepraktisan
1	Nobel Smart Mendrofa	10	90%	Sangat praktis
2	Romy B. P. Lase	8	72%	Praktis
3	Tara Hertahany Mendrofa	9	81%	Sangat praktis
4	William H. Gulo	7	63%	Kurang praktis
Jumlah Skor Rata-rata		34		77%

b. Uji Kelompok Lapangan

pengujian produk pada uji lapangan dilakukan pada 16 peserta didik di kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. Uji coba lapangan mencapai presentase 82% tergolong praktis sangat praktis. Dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

No	Responden	Skor	(%)	Kriteria kepraktisan
1	Agneta Tri Isode Telaumbanua	10	90%	Sangat Praktis
2	Anatha Fairul Azri	8	72%	Praktis
3	Arfan Jehonathan S. Harefa	9	81%	Sangat Praktis
4	Aurel Kirania Telaumbanua	10	90%	Sangat Praktis
5	Azriel Genekta Zebua	9	81%	Sangat Praktis
6	Claresta T. Lumbantoruan	7	63%	Kurang Praktis
7	Frederich Abram Ndraha	8	72%	Praktis
8	Giovany Florence Laoly	10	90%	Sangat Praktis
9	Grecin A. Zebua	9	81%	Sangat Praktis

10	Jeskar P. Zebua	9	81%	Sangat Praktis
11	Joel emmanuel zebua	10	90%	Sangat Praktis
12	Khairun	10	90%	Sangat Praktis
13	Menifili Monica Hondro	9	81%	Sangat Praktis
14	Petrus R. Sarumaha	9	81%	Sangat Praktis
15	Putri Erin Waruwu	10	90%	Sangat Praktis
16	Steven N. Matondang	8	72%	Praktis
Jumlah Skor Rata-rata		145	82%	



Grafik 4.5 Hasil Angket Respon Siswa

4.2 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dapat ditentukan melalui tes hasil belajar siswa berupa soal essay. Tes hasil belajar siswa bertujuan untuk memperoleh data tentang seberapa besar pembelejar menguasai materi saat digunakannya *e-modul* IPS berbasis *flipbook 3D* pada materi Kegiatan Ekonomi.

Hasil belajar siswa kelas VII-B dengan jumlah siswa 20 Orang saat digunakannya *e-modul* IPS berbasis *flipbook 3D* pada materi Kegiatan Ekonomi, dengan siswa yang tidak tuntas 5 orang siswa, dan siswa yang tuntas 15 orang. Maka tingkat *e-modul* IPS di kelas VII mencapai presentase 75% dengan kriteria sangat layak.

Tabel 9
Hasil penilaian tes hasil belajar siswa

No	Nama responden	Nilai	Keterangan
1	Frederich Abram Ndraha	95	Tuntas
2	Anantha Fairul Azri	90	Tuntas
3	Giovany Florence Laoly	85	Tuntas
4	Agneta Tri Isode Telaumbanua	85	Tuntas
5	Azriel Genekta Zebua	95	Tuntas
6	Grecin A. Zebua	95	Tuntas
7	Aurel Kirania Telaumbanua	80	Tuntas
8	Jeskar P. Zebua	85	Tuntas
9	Arfan Jehonathan S. Harefa	80	Tuntas
10	Khairun	90	Tuntas
11	Joel Emmanuel Zebua	85	Tuntas
12	Nobel Smart Mendrofa	95	Tuntas
13	Claresta T. Lambontoruan	85	Tuntas
14	Menifili Monica Hondro	90	Tuntas
15	Petrus R. Sarumaha	90	Tuntas
16	Putri Erin Waruwu	50	Tidak Tuntas
17	Steven N. Matondang	60	Tidak Tuntas
18	Romy B. P. Lase	55	Tidak Tuntas
19	Tara Hertahany Mendrofa	60	Tidak Tuntas
20	William H. Gulo	50	Tidak Tuntas
Ketuntasan		75%	
Ketidaktuntasan		25%	
Presentase Ketuntasan		EFEKTIF	

4.2 Pembahasan

4.3.1 Hasil Penilaian Kelayakan *E- Modul Berbasis Flipbook 3d*

Penilaian kelayakan *e- modul* berbasis *flipbook 3D* dilakukan oleh ke-3 pakar. Penilaian berdasarkan pada instrumen validasi yang telah disediakan, penilaian kelayakan ini dilakukan dengan 2 kali tahapan, validasi I dan validasi II.

Jika hasil penilaian pada tahap revisi I masih belum layak dan masih terdapat beberapa masukan untuk penyempurnaan produk maka akan dilanjutkan pada penilaian tahap revisi II.

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh ke-3 pakar *e-modul* berbasis *flipbook 3D* tergolong dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar pada materi “kegiatan ekonomi”, setelah melalui dua kali tahapan penilaian. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-modul* berbasis *flipbook 3D* pada mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi layak digunakan.

Hasil penilaian keseluruhan validator materi pada tahap I memperoleh skor presentase 67,14% dengan kategori “layak” dan revisi II sesuai dengan komentar dari validator materi maka pada tahap penilaian ke II dengan presentase 97,14% dengan kategori “sangat layak”.

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Melalui beberapa proses, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan uji coba penggunaan, peneliti telah membuat *e-modul* berbasis *flipbook 3D*.
2. *E-Modul* berbasis *Flipbook 3D* yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian dari validasi kelayakan oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media mendapatkan presentase pada penilaian validasi materi 97,14, penilaian validasi bahasa 95%, dan penilaian validasi media 0,96% pada kriteria sangat layak.
3. *E-Modul* dengan materi tentang Kegiatan Ekonomi secara efektif digunakan di kelas dan didasarkan pada *Flipbook 3D*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, adapun beberapa saran dari peneliti sebagai berikut.

1. *E-Modul* berbasis *flipbook 3D* pada materi kegiatan ekonomi dapat digunakan sebagai media yang menarik dalam proses pembelajaran.
2. *E-Modul* berbasis *flipbook 3D* dapat digunakan dimana dan kapan saja saat dibutuhkan.
3. Bagi guru atau tenaga pendidik diharapkan dapat memanfaatkan *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook 3D* sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran.

PENGEMBANGAN E- MODUL BERBASIS FLIPPBOOK 3D UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI UPTD SMP NEGERI 1 GUNUNGSITOLI

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet	48 words — 1%
2	digilib.uin-suka.ac.id Internet	39 words — 1%
3	www.scribd.com Internet	36 words — 1%
4	repository.radenintan.ac.id Internet	33 words — 1%
5	sman1lunyuk.sch.id Internet	33 words — 1%
6	text-id.123dok.com Internet	33 words — 1%

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 1%

EXCLUDE MATCHES OFF