

PENGEMBANGAN MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN *E-MODUL FLIPBOOK* PADA MATERI ORGAN TUBUH MANUSIA

SKRIPSI

SITI NURHASANAH

20200100113



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS BISNIS HUKUM DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
JULI 2024**

PENGEMBANGAN MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN *E-MODUL*

***FLIPBOOK* PADA MATERI ORGAN TUBUH MANUSIA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menempuh
Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

SITI NURHASANAH

20200100113



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS BISNIS HUKUM DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSA PUTRA

SUKABUMI

JULI 2024

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN E-MODUL FLIPBOOK PADA MATERI ORGAN TUBUH MANUSIA
NAMA : SITI NURHASANAH
NIM : 20200100113

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Pendidikan saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 26 Juli 2024

Materai



Siti Nurhasanah

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN E-MODUL FLIPBOOK PADA MATERI ORGAN TUBUH MANUSIA
NAMA : SITI NURHASANAH
NIM : 20200100113

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 26 Juli 2024 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugrahan gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S. Pd).

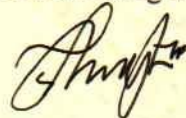
Sukabumi, 26 Juli 2024

Pembimbing I



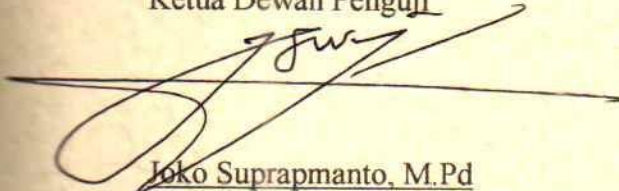
Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0412039401

Pembimbing II



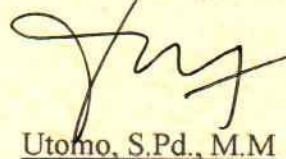
Sheryl Mutiara Putri, M.Pd
NIDN. 042919401

Ketua Dewan Penguji



Joko Suprapmanto, M.Pd
NIDN. 0409109502

Ketua Program Studi



Utomo, S.Pd., M.M
NIDN. 0428036102

PLH. Dekan Fakultas Bisnis Hukum dan Pendidikan

CSA Teddy Lesmana, S.H., M.H.

NIDN. 0414058705

ABSTRACT

Learning media is very important to achieve educational goals because students generally prefer varied learning, making them more enthusiastic about learning. Based on preliminary research in class V at SDN Lebaklarang, it shows that teachers use learning media, although not routinely, and there is a need for more diverse and in-depth media for material on human organs. Based on this problem, researchers developed a flipbook e-module as a suitable learning medium. The aim of this research is to develop media to support flipbook e-module learning, determine its feasibility, and determine the response of teachers and students to this media. The research uses the Research and Development (R&D) method with the development of the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The development results show the suitability of the media with a percentage of 90% from material experts, 85% from media experts, 96.4% from student responses, and 100% from teacher responses, so that this flipbook e-module is suitable for use in learning.

Keywords: learning media, e-module, flipbook





ABSTRAK

Media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan karena peserta didik umumnya lebih suka pembelajaran yang bervariasi, membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar. Berdasarkan studi pendahuluan di kelas V SDN Lebaklarang menunjukkan bahwa guru menggunakan media pembelajaran, meskipun tidak rutin, dan terdapat kebutuhan akan media yang lebih beragam dan mendalam untuk materi organ tubuh manusia. Berdasarkan masalah ini, peneliti mengembangkan *e-modul flipbook* sebagai media pembelajaran yang sesuai. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media penunjang pembelajaran *e-modul flipbook*, mengetahui kelayakannya, serta mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media ini. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil pengembangan menunjukkan kelayakan media dengan persentase 90% dari ahli materi, 85% dari ahli media, 96.4% dari respon peserta didik, dan 100% dari respon guru, sehingga *e-modul flipbook* ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : media Pembelajaran, e-modul, flipbook





KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui pengembangan media penunjang pembelajaran *e-modul flipbook* pada materi organ tubuh manusia.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Dr. H. Kurniawan, ST., M.Si., MM.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd., M.T.
3. Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Utomo, S.Pd., M.M
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Ibu Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Ibu Sheryl Mutiara Putri, M.Pd. atas bimbingan dan masukannya.
6. Dosen Penguji Bapak Joko Suprapmanto, M.Pd atas masukan serta saran perbaikannya.
7. Para Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra Sukabumi.
8. Pertama penulis ucapkan terimakasih untuk diri sendiri yang mampu bertahan dan dapat menyelesaikan penelitian ini hingga akhir, semoga dengan adanya penelitian ini penulis semakin bersemangat untuk melakukan hal-hal baru dalam mendapatkan ide dan wawasan yang luas untuk keberlangsungan hidup penulis kedepannya.
9. Penulis ucapkan banyak terimakasih untuk Mamah Lilis Lisnawati dan Bapak Apendi selaku orang tua penulis yang selalu mendukung penuh serta tak pernah berhenti berdoa agar penulis bisa menyelesaikan studi dan Skripsi ini dengan baik. Berkat dukungan dan doa dari kalian penulis



mampu bertahan sejauh ini serta dapat memberikan manfaat untuk yang lainnya, Skripsi ini penulis peruntukan kepada kedua orang tua tercinta.

10. Penulis ucapkan terimakasih juga kepada Rahman Riswandi & Wina Nurzaetun S.PdI, Rahdian Rismayadi & Lilis Suryani, Rival Rismawan selaku kakak dari penulis yang selalu memberikan dukungan berupa apresiasi ataupun materi kepada penulis. Berkat dukungan dari mereka penulis mampu menyelesaikan Studi dan Skripsi ini tanpa kendala apapun. Tak lupa penulis ucapkan terimakasih untuk Siti Nuraufah selaku adik penulis, semoga ia bisa termotivasi agar terus berusaha untuk meraih cita-citanya. Serta untuk anggota keluarga yang lainnya yang selalu mendukung penulis sejauh ini.
11. Teruntuk Mafaz Al-Akmam dan N. Nurhaliza Suhada penulis ucapkan banyak terimakasih karena selalu menemani penulis dalam menyusun skripsi ini, tak pernah lelah dan selalu bersemangat kalian mendampingi penulis, mulai dari awal penyusunan hingga sidang akhir kalian selalu membersamai penulis. Susah, senang, sedih, bahagia, kita lalui bersama-sama, semoga dengan melakukan penelitian sebagai tugas akhir ini merupakan jembatan awal kita untuk meraih masa depan yang sukses dan gemilang. Thanks For All
12. Untuk Jeri Andrian, Winda Wideasari, Wahyudi Cahyana, dan Dendi MS terimakasih sudah menjadi sesosok kakak dan sahabat yang baik bagi penulis, banyak sekali masukan dan nasihat dari kalian yang membantu penulis selama perkuliahan.
13. Penulis ucapkan terimakasih kepada Ai Auliya, Gina Agustina, Solihin Nurhayat Kolbi, Ujang Nurzaman, Eki Mulyana, Rafly Nur Rivandi, Syahrul Assidiq, Zulva Awalia, Ripaldi, dan Irpan Maulana selaku sahabat dan teman penulis yang selalu mendukung dan sebagai tempat berkeluh kesah penulis selama peneltian ini berlangsung. Dan untuk teman seperjuangan lainnya terutama PGSD20E semoga kita bisa sukses bersama-sama.



14. Terakhir penulis ucapkan terimakasih kepada pihak terkait lainnya yang membantu penulis dalam Menyusun skripsi ini dan juga pernah mendampingi penulis selama perkuliahan.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan YME berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Sukabumi, 26 Juli 2024

Penulis





HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nurhasanah
NIM : 20200100113
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenis karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Pengembangan Media Penunjang Pembelajaran E-Modul Flipbook Pada Materi Organ Tubuh Manusia

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : SUKABUMI

Pada tanggal : 26 Juli 2024

Yang menyatakan



(Siti Nurhasanah)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN PENULIS.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Pustaka	9
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	9
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	14
2.1.5 Media Penunjang Pembelajaran.....	16
2.1.6 Pengertian <i>E-Modul Flipbook</i>	17
2.1.7 Manfaat <i>E-Modul Flipbook</i>	19
2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Modul Flipbook</i>	19
2.1.9 Materi Ilmu Pengetahuan Alam Organ Tubuh Manusia	21
2.1.10 Pengembangan Media Penunjang Pembelajaran <i>E-Modul Flipbook</i> ..	24
2.1.11 Indikator Pengembangan <i>E-Modul Flipbook</i>	26
2.2 Penelitian Terkait.....	30
2.3 Kerangka Pikir	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Desain Penelitian	34
3.1.1 Metode Penelitian.....	34
3.1.2 Prosedur Penelitian.....	35
3.1.3 Tahapan Pengembangan.....	36
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	40

3.2.1 Tempat Penelitian.....	40
3.2.2 Waktu Penelitian	41
3.3 Subjek Penelitian	41
3.4 Definisi Operasional Variabel	41
3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penilaian.....	42
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.5.2 Instrumen Penilaian.....	42
3.5 Teknik Analisis Data	51
3.5.1 Analisis Deskriptif	51
3.5.2 Analisis Data Kuantitatif.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Hasil Penelitian	54
4.1.1 <i>Analyze</i> (Tahap Analisis)	54
4.1.2 <i>Design</i> (Tahap Perancangan)	59
4.1.3 <i>Development</i> (Tahap Pengembangan).....	61
4.1.4 <i>Implementation</i> (Tahap Implementasi)	71
4.1.5 <i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi).....	71
4.2 Pembahasan	75
4.2.1 Pengembangan Media Penunjang Pembelajaran <i>E-modul Flipbook</i>	75
4.2.2 Kelayakan Media Penunjang Pembelajaran <i>E-modul Flipbook</i>	77
4.2.3 Respon Peserta Didik dan Guru Terhadap Media Penunjang Pembelajaran <i>E-Modul Flipbook</i>	78
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	80
5.1 Simpulan	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	86



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Materi Organ Tubuh Manusia	23
Tabel 2.2 Indikator penilaian flipbook	29
Tabel 3.1 Story Board.....	38
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Pengembangan Media Penunjang Pembelajaran E-modul Flipbook.....	41
Tabel 3.3 kisi-kisi lembar daftar pertanyaan wawancara	43
Tabel 3.4 kisi-kisi instrumen angket kebutuhan peserta didik.....	44
Tabel 3.5 kisi-kisi intrsument angket respon peserta didik.....	45
Tabel 3.6 kisi-kisi instrument angket respon guru.....	46
Tabel 3.7 kisi-kisi lembar validasi ahli materi.....	48
Tabel 3.8 kisi-kisi lembar validasi ahli media.....	50
Tabel 3.9 Penilaian Skala Likert.....	52
Tabel 3.10 Kriteria Interpensi Kelayakan Media.....	52
Tabel 3.11 Penilaian Skala Guttaman.....	53
Tabel 3.12 Kriteria Interpensi Kelayakan Media.....	53
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4.3 Nilai rata-rata validitas	70
Tabel 4.4 Nilai hasil keseluruhan	70
Tabel 4.5 Rekapitulasi respon siswa pada penggunaan media penunjang pembelajaran <i>e-modu flipbook</i>	72
Tabel 4.6 Hasil angket respon guru pada penggunaan media penunjang pembelajaran e-modul flipbook.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir	33
Gambar 3 .1 Desain Awal Flipbook	39
Gambar 4. 1 Tabel materi yang sulit dipahami.....	57
Gambar 4. 2 Tabel media pembelajaran yang disukai peserta didik.	58
Gambar 4. 3 Cover Sebelum dan sesudah revisi.....	64
Gambar 4. 4 Pendahuluan sebelum & sesudah revisi.....	65
Gambar 4. 5 Materi sebelum & sesudah revisi.....	66
Gambar 4. 6 Video pembelajaran dan Latihan soal sebelum dan sesudah revisi ...	67
Gambar 4. 7 Evaluasi dan Daftar Pustaka Sebelum & Sesudah Revisi.....	67
Gambar 4. 8 Biografi sebelum& sesudah revisi.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Pedoman Penggunaan E-modul Flipbook	87
Lampiran Validasi Media.....	89
Lampiran Validasi Materi	91
Lampiran Kuesioner Studi Pendahuluan.....	93
Lampiran Transkrip Wawancara.....	97
Lampiran Instrument Angket Peserta Didik	99
Lampiran Angket Guru	102
Lampiran Rekapitulasi Instrument Angket	103
Lampiran Hasil Kuesioner Studi Pendahuluan	104



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan selalu menarik untuk dipelajari dan dikembangkan karena pendidikan adalah kunci utama dalam penentuan tinggi rendahnya mutu sumber daya manusia. Perubahan signifikan telah terjadi dalam kurikulum, metode, dan pengembangan media pembelajaran. Pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global yang serba cepat ini. Pendidikan membantu siswa untuk mampu menyelesaikan tugas kehidupannya secara mandiri. Pendidikan adalah semua upaya yang dilakukan oleh guru dan pendidik untuk mencapai tujuan dengan menggunakan strategi dan metode yang telah direncanakan untuk memaksimalkan kualitas sumber daya manusia.

Media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan karena peserta didik umumnya lebih suka pembelajaran yang bervariasi karena membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat peserta didik bersemangat untuk belajar. Media diperlukan sebagai sarana untuk guru menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan cara yang lebih efektif dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi kepada siswa dalam proses belajar mengajar, seperti bahan ajar. Ini membantu guru mencapai keberhasilan pembelajaran.

Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi dan pesan dengan mudah. Mereka dapat membangun proses pembelajaran yang merangsang pikiran, motivasi, minat, dan perhatian peserta didik. Media pembelajaran memiliki efek positif pada peserta didik. Media pembelajaran merupakan bagian penting dari kegiatan pembelajaran. Guru harus memahami jenis media pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan mereka. Namun, fakta di lapangan masih menunjukkan bahwa akses ke sumber daya pembelajaran di sekolah masih terbatas.

Berkembangnya kemajuan teknologi saat ini diperlukan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis digital.

Paradigma pembelajaran telah diubah oleh kemajuan pesat dalam teknologi komputer, internet, ponsel, dan aplikasi perangkat lunak. Teknologi ini memberikan platform yang membuat pembuatan, penyimpanan, distribusi, dan akses ke berbagai jenis materi pembelajaran lebih interaktif dan mudah diakses. Pendidikan saat ini membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Hal ini dapat dicapai dengan teknologi saat ini, yang memungkinkan pengembangan media pendidikan yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan tingkat pemahaman masing-masing siswa.

Berdasarkan data dari Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) yang dilaksanakan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), pada Maret 2023, sebanyak 77,46% peserta didik berusia 5 hingga 24 tahun telah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir. Meskipun mayoritas pembelajaran di Indonesia tetap dilakukan secara tatap muka pada tahun ini, persentase peserta didik yang menggunakan internet untuk belajar dengan memanfaatkan teknologi hanya mengalami peningkatan tipis sebesar 0,7% dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Menurut penjelasan dari BPS, rendahnya peningkatan ini disebabkan oleh kenyataan bahwa hampir seluruh proses pembelajaran di Indonesia masih dilakukan secara tatap muka. Peningkatan akses internet di kalangan peserta didik, seperti yang terungkap dalam Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) oleh Badan Pusat Statistik (BPS), mencerminkan peluang besar untuk memanfaatkan media pembelajaran digital. Meskipun mayoritas pembelajaran masih dilakukan secara tatap muka di Indonesia, adanya jumlah siswa yang signifikan yang telah mengakses internet memberikan kesempatan untuk mengembangkan dan meningkatkan penggunaan media pembelajaran digital.

Sekolah dan institusi pendidikan dapat memanfaatkan akses internet yang semakin meluas untuk menyediakan materi pembelajaran digital yang terstruktur dan interaktif. Media pembelajaran digital seperti platform e-learning, video pembelajaran, dan aplikasi pendidikan dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa di luar kelas. Selain itu, dengan meningkatnya akses internet di kalangan peserta didik, guru dapat memanfaatkan berbagai sumber daya digital untuk mendukung pembelajaran di dalam kelas. Ini termasuk menggunakan internet sebagai sumber informasi tambahan, menyajikan materi pembelajaran

melalui presentasi digital, atau bahkan mengintegrasikan permainan edukatif *online* ke dalam pembelajaran. Meskipun masih ada tantangan terkait dengan rendahnya pertumbuhan penggunaan internet untuk pembelajaran, seperti yang disebutkan oleh BPS, namun data tersebut menunjukkan potensi besar untuk mengembangkan lebih lanjut penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan di Indonesia, penggunaan teknologi dan media pembelajaran digital dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, dan kualitas pembelajaran di masa depan.

Pembelajaran berbasis digital menghasilkan banyak inovasi dalam pendidikan, menggantikan pembelajaran yang monoton. Media pembelajaran digital adalah kolaborasi antara teknologi dalam bentuk media pembelajaran yang dikemas secara digital untuk menyalurkan informasi atau pengetahuan kepada siswa. Ini memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan lebih mudah tanpa mengorbankan waktu atau ruang.

E-modul adalah modul pembelajaran dalam format digital yang menyajikan materi lengkap dan terstruktur, dilengkapi dengan fitur interaktif untuk memperkaya pembelajaran. *E-modul* memanfaatkan berbagai media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk meningkatkan pemahaman materi. Biasanya, *e-modul* disusun dengan pengantar, tujuan pembelajaran, konten utama, latihan, dan penilaian. Penggunaan *e-modul* telah menjadi penting dalam pendidikan modern, terutama dalam mendukung pembelajaran fleksibel dan interaktif. Penggunaan *e-modul* oleh peserta didik dapat mengakses materi dengan lebih mudah dan menarik, meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

Flipbook merupakan sebuah bentuk media digital yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi konten dalam bentuk halaman-halaman yang dapat "dilipat" seperti buku fisik. Penggunaan *flipbook* dalam materi pembelajaran seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dapat dipresentasikan secara dinamis dan menarik, serupa dengan buku cetak.

Flipbook dapat digunakan untuk menyusun dan menyajikan materi pembelajaran secara terstruktur, termasuk pengantar, tujuan pembelajaran, isi utama, serta latihan dan penilaian. Keberadaan fitur interaktif dalam flipbook, seperti navigasi yang mudah dimengerti dan kemampuan untuk menambahkan

tautan, video, atau elemen interaktif lainnya, dapat meningkatkan pengalaman belajar.

Penggunaan *flipbook* sebagai *platform* untuk *e-modul* memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk berinteraksi dengan konten sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Pendekatan ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital, menyediakan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif bagi peserta didik. Hasil menggabungkan kedua jenis media ini, peserta didik dapat mengalami pembelajaran yang lebih beragam dan menarik sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Mereka dapat memanfaatkan fleksibilitas dan interaktivitas dari *e-modul*, sambil tetap menikmati pengalaman membaca yang menarik dari *flipbook*. Hal ini membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, serta memberikan variasi dalam pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V SDN Lebaklarang yaitu Ibu Rahma Riyani Yusup, S.Pd yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2024 menunjukkan bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran, meskipun tidak secara rutin. Salah satu contohnya adalah melakukan demonstrasi materi perubahan suhu dengan membuat eskrim. Hal ini menunjukkan penggunaan media praktis dan menarik untuk menjelaskan konsep-konsep ilmiah kepada peserta didik. Selain itu, guru juga mencari materi tambahan melalui platform *online* seperti *YouTube*. Hal ini juga menunjukkan adanya upaya guru untuk memperkaya materi pembelajaran dengan sumber daya yang tersedia secara daring. Meskipun penggunaan media pembelajaran tidak terjadi secara teratur, namun demikian, guru tetap mencoba memanfaatkannya untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa.

Selain itu, ada beberapa hambatan yang dihadapi oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran. Salah satunya adalah perlunya menjelaskan berkali-kali terkait dengan penggunaan media tersebut kepada peserta didik. Hal ini menandakan bahwa tidak semua peserta didik mungkin langsung terbiasa atau memahami cara menggunakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Oleh karena itu, guru perlu meluangkan waktu ekstra untuk memberikan penjelasan yang lebih mendalam dan memastikan bahwa peserta didik benar-benar memahami cara menggunakan media tersebut. Hal ini juga menyoroti kebutuhan akan bimbingan yang lebih fokus kepada para peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran, namun untuk memanfaatkannya secara optimal, peserta didik mungkin membutuhkan arahan dan bimbingan yang lebih terarah dari guru. Guru perlu memberikan dukungan dan bimbingan yang memadai kepada peserta didik agar mereka dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas V SDN Lebaklarng pada tanggal 18 Maret 2024 menunjukkan bahwa dalam pembelajaran materi organ tubuh manusia, terdapat kebutuhan akan penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam dan mendalam. Namun, ada kendala yang mungkin dihadapi guru terkait ketersediaan alat peraga yang diperlukan untuk materi tersebut. Meskipun guru mungkin ingin menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam, seperti model 3D atau simulasi komputer tentang organ tubuh manusia, namun keterbatasan alat peraga di sekolah mungkin menjadi hambatan.

Selain itu, hasil wawancara ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran materi organ tubuh manusia mungkin memerlukan pendekatan yang lebih praktis dan langsung, seperti demonstrasi atau penggunaan media yang menarik secara visual untuk memperjelas konsep-konsep yang kompleks. Contohnya, guru dapat menggunakan model anatomi tubuh manusia, poster, atau video animasi untuk membantu siswa memahami struktur dan fungsi organ tubuh secara lebih baik. Berdasarkan hasil wawancara menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan efektif dalam pembelajaran materi organ tubuh manusia.

Berdasarkan hasil survei yang dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2024 berupa penyebaran kuesioner kepada peserta didik kelas V SDN Lebakalarang menunjukkan bahwa sebagian besar dari peserta didik, yakni 48%, masih mengalami kesulitan dalam memahami materi organ tubuh manusia. Temuan ini mengindikasikan perlunya upaya lebih lanjut untuk meningkatkan pemahaman

peserta didik terhadap materi tersebut melalui metode pembelajaran yang lebih efisien. Selain itu, mayoritas peserta didik, mayoritas peserta didik, yaitu sebanyak 38%, menyatakan kesukaan terhadap media pembelajaran berupa buku cerita bergambar, selanjutnya, 31% siswa menyukai video animasi. Sebanyak 23% siswa menyukai presentasi *PowerPoint*., Hanya 7% siswa yang menyukai demonstrasi sederhana.

Berdasarkan hasil survei ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat ketidakseimbangan dalam pemahaman siswa terhadap materi organ tubuh manusia, namun mereka menunjukkan kecenderungan untuk lebih menyukai media pembelajaran yang menyajikan materi secara visual dan menarik. Oleh karena itu, disarankan untuk memanfaatkan jenis media pembelajaran tersebut dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi organ tubuh manusia.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti ingin mengembangkan media yang memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Salah satu penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran materi organ tubuh manusia adalah pengembangan *e-modul flipbook*. *E-modul flipbook* dapat menjadi alat yang efektif untuk memperjelas konsep-konsep yang kompleks terkait dengan anatomi tubuh manusia. Menggunakan media *flipbook*, guru dapat menyajikan gambar-gambar yang menarik secara visual tentang struktur organ tubuh manusia, serta proses-proses yang terjadi di dalamnya. Misalnya, *flipbook* dapat menampilkan animasi tentang bagaimana jantung berdetak atau bagaimana sistem pencernaan bekerja. Hal ini membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik karena mereka dapat melihat visualisasi yang dinamis dan interaktif. Selain itu, *flipbook* juga memungkinkan guru untuk menambahkan penjelasan tambahan, tautan, atau informasi interaktif lainnya yang dapat memperkaya pengalaman pembelajaran peserta didik. Penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran materi organ tubuh manusia menunjukkan pentingnya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang kompleks.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN *E-MODUL FLIPBOOK* PADA MATERI ORGAN TUBUH MANUSIA”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka ada beberapa masalah yang peneliti identifikasi, yaitu:

1. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
2. Kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran dalam materi organ tubuh manusia.
3. Pemanfaatan media pembelajaran digital yang belum maksimal

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang menjadi objek penelitian dibatasi hanya pada pengembangan media pembelajaran *E-modul Flipbook* pada materi organ tubuh manusia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media penunjang pembelajaran *E-modul Flipbook* pada materi organ tubuh manusia?
2. Bagaimana kelayakan media penunjang pembelajaran *E-modul Flipbook* pada materi organ tubuh manusia?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media penunjang pembelajaran *E-modul Flipbook* pada materi organ tubuh manusia?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media penunjang pembelajaran *E-modul Flipbook* pada materi organ tubuh manusia di kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media penunjang pembelajaran *E-modul Flipbook* pada materi organ tubuh manusia yang telah dikembangkan.

3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media penunjang pembelajaran *E-modul Flipbook* pada materi organ tubuh manusia.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan media penunjang pembelajaran *e-modul flipbook* diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar. Serta dapat merangsang peserta didik untuk lebih aktif dan inovatif juga dapat meningkatkan pengetahuan yang lebih luas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan lebih bagi peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran *e-modul flipbook*, serta dapat menambah ilmu pengetahuan yang lebih dalam mengenai media pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam proses belajar mengajar dan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Guru

Media Pembelajaran yang dikembangkan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran sehingga mempermudah guru untuk menyampaikan materi.

d. Bagi Sekolah

Menjadikan bahan pertimbangan untuk menggunakan media *E-modul Flipbook* pada proses pembelajaran serta dapat memberikan ketertarikan pada peserta didik terhadap mata pelajaran di IPA sekolah.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media penunjang pembelajaran berupa *e-modul flipbook* menggunakan *Heyzine* untuk materi organ tubuh manusia sub tema sistem peredaran darah di kelas V SDN Lebaklarang. Berdasarkan metode penelitian *Research and Development* model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setelah melakukan tahap studi pendahuluan, pengembangan produk, validasi produk, dan implementasi produk dapat disimpulkan bahwa:

- a) Pengembangan media penunjang pembelajaran *e-modul flipbook* menggunakan *Heyzine* ini peneliti memulai dengan mengidentifikasi masalah yang ada di kelas V SDN Lebaklarang dan terdapat kebutuhan mengenai media pembelajaran terutama dalam materi organ tubuh manusia sub tema sistem peredaran darah sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran. Peneliti menggunakan metode ADDIE untuk mengembangkan media penunjang pembelajaran *e-modul flipbook*. Pengembangan ini peneliti mempersiapkan materi pembelajaran yang sesuai kemudian dikembangkan menjadi sebuah *e-modul flipbook* yang menggunakan *Heyzine*.
- b) Dalam pengembangan media penunjang pembelajaran *e-modul flipbook* materi organ tubuh manusia, dilakukan uji kelayakan media seorang validator. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa *e-modul flipbook* dinilai layak dengan persentase 85%, namun perlu perbaikan pada konsistensi jenis dan ukuran huruf, pemilihan warna latar belakang yang lebih tepat, serta kejelasan gambar contoh kasus nyata. Validasi ahli materi juga menyatakan bahwa materi yang disajikan dalam *e-modul flipbook* ini “Layak” dengan persentase 90%, sehingga media ini layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran di sekolah.
- c) Setelah pengembangan *e-modul flipbook* selesai dan dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran, dilakukan implementasi kepada peserta didik kelas V di SDN Lebaklarang. Media pembelajaran ini

kemudian dievaluasi melalui angket yang diberikan kepada peserta didik dan guru untuk menilai respons mereka. Hasil dari respon peserta didik menunjukkan bahwa *e-modul flipbook* mendapat persentase yang memadai yaitu 96.4% dan dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Respon positif juga diterima dari guru, yang menyatakan bahwa media ini sangat berguna dalam mengajar materi organ tubuh manusia di kelas V sekolah dasar dengan perolehan 100%. Dengan demikian, *e-modul flipbook* terbukti efektif dan dapat direkomendasikan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat dikemukakan adalah:

1. Bagi peneliti yang berkeinginan untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang sama diharapkan dapat menambahkan fitur yang dapat menjawab soal evaluasi secara langsung dalam layar serta memberikan materi yang lebih lengkap.
2. Bagi guru, perlu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih interaktif.
3. Sekolah perlu mendorong guru untuk mengoptimalkan dan mengembangkan berbagai macam media pembelajaran dan tidak hanya menggunakan satu sumber buku saja, dan juga sekolah perlu memberikan fasilitas yang lebih memadai untuk mendukung belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, T. (2022). Analisis Validasi Media Pembelajaran Flipbook E-Book Berbasis Flip PDF Profesional Pada Materi Gelombang Bunyi Di SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(3), 213–220. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.3.213-220>
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2020). Pengembangan Buku Ajar dengan Model Addie pada Mata Kuliah Manajemen Teknologi Pendidikan. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(2), 247–258. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1550>
- Ariani, P., & Daningsih, Entin, Y. (2021). Kelayakan Media Flipbook Pencegahan Pencemaran Udara Kelas X.
- Arief, M. . (2021). Keterampilan Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) MI/SD dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Darussalam*, 22(2), 1–18.
- Arifin Zain, A., & Pratiwi. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik kelas . In *Elementary School* (Vol. 8).
- Elvitra, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanikan Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.11987>
- Fahreza, R., Putri, S. M., & Gulo, T. N. (2024). Dampak Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran PAI. *Nuansa*, 17(1).
- Firmadani, F. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*.
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Hasanah, U., Safitri, I., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis *Game Analysis Of The Development Of Mathematics Learning Media On Game-Based Learning*

- Outcomes*. 1(3), 204–211.
- Herlina, A., & Hadiyanti, D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284–291. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3344>
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Luh Nuryani, N., Gede, I. B., & Abadi, S. (2021). *Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD*. 5(2). <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Maulana, M. R., Pahmi, S., Nurulaeni, F., & Sauce, J. (2023). The effect of using the Quizizz application in mathematics learning on student learning outcomes. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(3), 394–403.
- Mawardi, G., Iriani, T., & Daryati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Kompetensi Pembelajaran Pokok Materi Keterampilan Dasar Mengajar. *Jurnal PenSil*, 8(1), 24–30. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v8i1.8485>
- Muthoharoh, M. (2019). *Media PowerPoint dalam Pembelajaran* (Vol. 26, Issue 1).
- Puspita, F., Triyogo, A., & Rosalina, E. (2022). *Published by LP3MKIL YLIP (yayasan Linggau Inda Pena) South Sumatera, Indonesia Linggau Jurnal Language education and literature Penerapan Media Cerita Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri Sukakarya*. 2(2).
- Putra, Aryani, A. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring*.
- Rabhani, Maharani, Anggraeni, A. (2020). Audit Sistem Informasi Absensi Pada Kejaksaan Negeri Kota Bandung Menggunakan Framework Cobit 5. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi & Komputer)*.
- Rabiah, S. (2018). *Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*.
- Rachmadtullah, R., Azmy, B., Susiloningsih, W., Rusminati, S. H., & Irianto, A.

- (2021). Media Pembelajaran Tematik Berbasis TIK: PKM Bagi Guru Hang Tuah X Sedati. *Vol. I* (Issue 2).
- Salasati. (2020). *Analisis Potensi LKS Praktikum Pada Topik Titrasi Asam Basa Inkuiri Terbimbing Untuk Mengembangkan Keterampilan Proses Sains*.
- Septiani, M. T., & Hasanah, M. (2019). Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Musikalisasi Puisi (Vol. 3).
- Sholikhatul Awwaliyah, H., Rahayu, R., & Muhlisin, A. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Tema Cahaya. *Indonesian Journal of Natural Science Education*, 4(2).
- Sinta, E. (2023). Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Di SMA Negeri 1 Kotagajah
- Subiyakto, B. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Suprasmanto, J., Yathroh, I. L., Handayani, F., Sari, N. P., & Salwa, S. (2024). Utilisation of Powtoon Platform as Learning Media and Improving Student Achievement. *World Psychology*, 3(1), 113–127. <https://doi.org/10.55849/wp.v3i1.608>
- SUYUTI, H. (2019). *Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inkuiri*. 8(2), 5–10.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran.
- Utami, W. T., & Yuwaningsih, D. A. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Pada Pokok Bahasan Turunan Menggunakan KVISOFIT Flipbook Maker Pro Untuk Siswa SMA Kelas XI.
- Wahyu, D., Dan, A., Fitrihidajati, H., Flipbook, P., Problem, B., Ilmiah, B., Biologi, P., Biologi, A. P., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., & Surabaya, U. N. (2020). Pengembangan Flipbook Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Submateri Pencemaran Lingkungan Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA *Development Of Flipbook Based On Problem Based Learning (Pbl) In Environmental Pollution Submaterial To Train The Critical Thinking Skills Of 10 Th Grades High School Students* (Vol. 9, Issue 1).

- Wahyuningtyas, D. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Android Guna Penunjang Belajar Siswa Di Era Society 5.0.
- Widyasari, I., Istikomah, E., & Herlina, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP. *Jurnal Derivat*, 8(1).
- Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G., & Usman, M. (2022). gembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8314–8330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>

