



Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan <i>Online</i>
06 Oktober 2021	29 November 2021	16 Desember 2021
https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.1697		

PENGARUH PENGGUNAAN E-MODUL FLIPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI TINGKAT SEKOLAH DASAR

Jazilia Umami¹, Muhammad Suwignyo Prayogo²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, Indonesia

E-mail: ¹jaziliau@gmail.com, ²wignyoprayogo86@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan E-modul flipbook terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tingkat sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh penggunaan E-modul flipbook terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tingkat sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan, dimana studi kepustakaan adalah penelitian kepustakaan, yaitu praktek pengumpulan bahan-bahan yang berkaitan dengan penelitian dari buku-buku, jurnal ilmiah, literatur, dan publikasi lain yang layak dijadikan sumber penelitian itu. akan diteliti oleh penulis, dengan mendeskripsikan dan menganalisis data. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang peneliti pilih untuk diteliti guna mempelajarinya lebih lanjut, mengumpulkan data tentangnya, dan kemudian menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini menggunakan Variabel Independen dan Variabel Dependen. Harapan menggunakan pendekatan kualitatif untuk memberikan informasi mengenai fakta pengaruh penggunaan E-modul flipbook terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tingkat sekolah dasar. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menambah pengetahuan pembaca tentang pentingnya penggunaan E-modul flipbook terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: E-modul, Flipbook, IPA.

Abstract: This study aims to determine the effect of using the flipbook E-module on student learning outcomes in science subjects at the elementary school level. This research uses a qualitative approach, which describes and analyzes the effect of using the flipbook E-module on student learning outcomes in science subjects at the elementary school level. The data collection technique used in this research is library research where literature study is literature research, which is the practice of collecting research-related materials from books, scientific journals, literature, and other publications that are worthy of being used as sources for research that will be researched by the author, by describing and analyzing the data. A research variable is everything that the researcher chooses to study in order to study it further, collect data about it, and then draw conclusions. In this study, it used Independent Variables and





Dependent Variables. Harapan uses a qualitative approach to provide information about the facts of the effect of using the E-module flipbook on student learning outcomes in science subjects at the elementary school level. The purpose of writing this article is to increase readers' knowledge about the importance of using the flipbook E-module to student learning outcomes in science subjects at the elementary school level.

Keywords: E-modul, Flipbook, Science.

Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana dalam proses pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, sehat dan berakhlak mulia (UU No. 20 tahun 2003). Pendidikan menjadi faktor utama dalam pembangunan bangsa, fungsi pendidikan sebagai mendorong peningkatan kemampuan dan mengembangkannya serta meningkatkan kualitas hidup dan martabat manusia. Peningkatan pendidikan dilaksanakan oleh institusi di lembaga pendidikan, salah satunya lembaga pendidikan formal, khususnya sekolah. Oleh karena itu, sekolah diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, nyaman, aman dan memberikan kebebasan kepada siswa dalam berekspresi atau mengembangkan bakat dan minatnya sehingga dapat mencapai sumber daya manusia yang tangguh, berkualitas dan unggul.

Menurut Ismaniati (2014:35), tujuan pendidikan akan tercapai apabila standar mutu pendidikan terpenuhi untuk memperbaiki standar pendidikan hal pertama yang dilakukan adalah meningkatkan standar mutu dalam pembelajaran. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi atau mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas dalam mencapai tujuan pendidikan. Salah satunya dalam penggunaan maupun pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

Peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh pada penggunaan alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan yang ada. Sekolah yang sudah berkompeten dan maju, telah menggunakan alat bantu mengajar dengan memanfaatkan teknologi untuk mengajar dikelas pada semua mata pelajaran yang akan dipelajari siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Dengan kemajuan teknologi pendidikan disekolah berkembang dengan begitu cepat, pendidikan semakin banyak mengalami perubahan setiap tahunnya yang menyebabkan berbagai usaha perubahan yang dilakukan didalam dunia pendidikan. Pendidikan di tiap-tiap sekolah tekah mengalami perkembangan pesat pada bidang kurikulum, metologi, peralatan, dan penilaian. Perkembangan ini juga mempengaruhi pada bidang administrasi, organisasi, personil (SDM), dan supervisi pendidikan itu sendiri. Kemajuan dan peran pendidikan teknologi sudah mengalami perkembangan yang sangat menonjol, sehingga penggunaan alat bantu ajar, alat bantu peraga, audio, visual dan audio-visual mudah untuk dicari,

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi materi mata pelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, mata pelajaran IPA merupakan salah satu contoh mata pelajaran yang mengalami perkembangan teknologi seperti materi sifat benda dan perubahannya pada muatan Fisika, sehingga yang awalnya sulit untuk memahami dapat lebih mudah untuk memhaminya. Dengan adanya teknologi dalam pembelajaran IPA



akan memudahkan siswa dalam mencari informasi mengenai teori maupun praktek dalam pembelajaran tersebut. Banyak cara yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi pelajaran untuk membuat siswa merasa senang dan tidak membosankan, diantaranya dengan media video interaktif akan memberikan kesan menyenangkan dalam pembelajaran IPA. Karena didalam video tersebut terdapat ilustrasi dan penyajian materi yang menarik sehingga akan menumbuhkan minat belajar siswa.

Penggunaan Teknolohi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran sangat membantu dunia pendidikan. Diera globalisasi ini guru dituntut harus lebih bisa dalam hal teknologi digital karena anak usia dini di era Globalisasi ini anak sudah bisa menguasai dunia digital. Sehingga guru dalam hal ini harus bisa memanfaatkan teknologi dengan bijak, jika guru dapat memanfaatkannya dengan bijak, benar dan tepat maka akan lebih mudah menyampaikan materi kepada peserta didik secara cepat dan akurat. Untuk itu diperlukan generasi yang mudah tanggap terhadap perkembangan TIK.

Menurut Mulyatiningsih (2013:67) Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat menciptakan suasana belajar yang efektif bagi siswa yang lambat, dan dapat menjadi memacu efektivitas belajar bagi siswa yang lebih cepat. Hal ini terbukti dalam penelitian beberapa ahli, menurut Havaluddin pada penelitiannya yang berjudul “Active Learning Berbasis Teknologi Informasi (ICT)” menjelaskan bahwa sistem dalam pendidikan di Indonesia yang berkualitas dapat dibangun dengan dukungan dari seluruh komponen secara menyeluruh dan berkesinambungan.

Kemajuan akan teknologi didasari oleh perkembangan globalisasi saat ini. Hal ini menyebabkan adanya perkembangan dari segi kualitas sumber daya manusia. Di dalam dunia pendidikan Indonesia telah mengalami banyak perubahan mulai dari metode yang digunakan, tingkat focus, kurikulum dan lainnya. Pada saat ini pembelajaran Active Learning membuat proses belajar berlangsung secara individual. Adanya media E-Learning, E-Book, dan web blog dijadikan menjadi alternatif bagi kalangan pendidikan yang berinteraksi dalam proses pembelajaran active learning. Bahan ajar telah dianggap berhasil dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar para siswa.

Menurut Asyhar (2012:45) Modul pembelajaran merupakan salah satu bentuk bahan ajar berbasis cetak yang dirancang untuk belajar secara mandiri oleh peserta pembelajaran. Modul biasanya tersedia dalam bentuk cetak. akan tetapi hal ini memiliki beberapa kendala, mulai dari segi tampilan yang dibatasi karena hanya mencakup tulisan dan gambar, menghabiskan biaya yang cukup banyak dalam penyebarannya karena harus dicetak ulang atau fotocopy. Oleh karena itu, dengan berkembangnya TIK di dunia Pendidikan, modul telah dikembangkan dalam bentuk elektronik dengan format PDF sehingga menjadi lebih praktis tanpa ada keterbatasan yakni mudah dibawa kemana, lebih menarik karena mencakup gambar, tulisan bahkan video, dari segi penyebaran lebih mudah tanpa adanya keterebatasan modul saat dicetak. Hal ini sangat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran, guru juga lebih mudah mengubah modul atau mengembangkannya sesuai dengan spesifikasi atau kebutuhan. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar E-Modul yang interaktif dapat mengantisipasi hal tersebut.

Teknologi digital yang digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan bahan ajar pada pembelajaran IPA adalah flipbook. Menurut Nurseto (2011) flipbook adalah lembaran-lembaran kertas yang mirip seperti album atau kalender. Sedangkan menurut Riyanto (2012) flipbook merupakan teknologi buku digital atau e-book tiga dimensi



yang saat ini banyak diminati masyarakat. Flipbook merupakan salah satu media pembelajaran sekaligus sebagai bahan ajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, pendidikan merupakan upaya sadar, terencana dan terarah untuk membentuk dan membimbing karakter anak agar tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang bertanggung jawab, mandiri, dewasa, kreatif, aktif dan berakhlak mulia. Pendidikan digunakan untuk mengembangkan potensi anak, yakni fisik, sosial, emosional, sikap, moral, pengetahuan dan keterampilan anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu mendeskripsikan dan menguraikan tentang pengaruh penggunaan e-modul flipbook terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan dan menguraikan data tersebut melalui beberapa pendapat para ahli. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai fakta-fakta pengaruh penggunaan E-modul flipbook terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar.

Menurut Sutama (2016), variabel penelitian merupakan suatu konsep kata benda yang bervariasi dalam suatu kelas, seperti gender, warna, prestasi, motivasi, sampai kecepatan. Selain itu, menurutnya variabel penelitian adalah atribut yang memiliki nilai berbeda untuk diterapkan didalam suatu kajian khusus. Dalam penelitian ini sesuai dengan telaah pustaka maka variabel yang digunakan adalah:

1. Variabel bebas (*independent*)

Variabel bebas dikatakan sebagai variabel pengaruh atau mempengaruhi karena akan memberikan pengaruh terhadap variabel lainnya. Dalam penelitian ini yang termasuk variabel bebas adalah bahan ajar e-modul

2. Variabel terikat (*dependent*)

Variabel terikat dikatakan sebagai variabel yang dipengaruhi variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat yaitu proses pembelajaran

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (*Library Research*) dimana studi kepustakaan adalah Penelitian kepustakaan, yaitu praktik pengumpulan bahan-bahan terkait penelitian dari buku, jurnal ilmiah, literatur, dan publikasi lain yang layak dijadikan sumber untuk penelitian yang akan diteliti penulis. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan informasi yang menjadi landasan teori dalam menyusun karya tulis ilmiah. Data yang digunakan sesuai dengan buku dan jurnal yang relevan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada berbagai sumber buku dan jurnal ilmiah, pengaruh penggunaan e-modul flipbook dalam pembelajaran bermanfaat bagi siswa dan guru karena mempermudah proses belajar mengajar siswa. Dengan menggunakan e-modul atau modul digital akan lebih menarik perhatian siswa dalam belajar dan lebih mudah menangkap materi karena jika siswa merasa senang akan lebih bersemangat belajar. Bahan ajar yang digunakan akan lebih mudah dipahami sehingga lebih banyak pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Membantu siswa mencapai tujuan tertentu dengan menyusun kurikulum



dengan cara yang dipersonalisasi untuk setiap siswa guna mengoptimalkan potensi intelektual mereka. Kecepatan pemahaman setiap siswa diperhitungkan saat merancang modul, yang mendorong siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri.

Metode pembelajaran dengan menggunakan e-modul flipbook akan lebih bermacam-macam seperti menggunakan video interaktif, modul yang menarik. Hal tersebut dapat mengurangi rasa bosan siswa dalam belajar dan juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi bahan ajar, siswa juga dapat mengulang kembali pelajaran melalui video interaktif. Proses belajar menggunakan e-modul tidak hanya di sekolah saja tapi dimanapun dan kapanpun siswa dapat membukanya karena e-modul bisa diakses melalui HP ataupun laptop tanpa ada batasan akses.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan e-modul yang perlu diperbaiki yakni siswa yang belum membuka modul, dilihat pada saat pembelajaran masih banyak siswa yang belum bisa mengakses karena terkendala pekatan habis, gangguan sinyal, terkendala HP yang kehabisan baterai. Disisi lain e-modul dapat dibuka dimana saja dan kapan saja, guru berasumsi bahwa dengan adanya e-modul siswa akan lebih senang membaca di gadget dari pada membaca buku karena di era globalisasi yang semuanya semakin canggih.

Penggunaan bahan ajar e-modul flipbook merupakan salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dengan bijak, Media belajar flipbook mempunyai sejumlah kelebihan seperti dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, gambar yang beraneka warna sehingga mampu menarik perhatian para peserta didik. Menurut Suarsana dan Mahayukti (2013:68), penggunaan e-modul flipbook sangatlah efektif dan innovative dalam era sekarang, pemahaman konsep lebih mudah, kemampuan berpikir kritis ditekankan, siswa juga dituntut untuk aktif dalam pembelajaran.

Dengan demikian e-modul flipbook diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mengurangi kejenuhan atau rasa bosan karena merupakan modul digital yang didesain agar menciptakan suasana yang menyenangkan, attractive dan interaktif. Penggunaan e-modul sangatlah berpengaruh kepada pembelajaran, Karena belajar menjadi lebih mudah, lebih menyenangkan, berkesan. Serta mengembangkan rasa ingin tahu, serta mendapatkan pengalaman yang lebih nyata dengan kondisi saat pelajaran dilaksanakan.

Kesimpulan

Dari hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan E-modul flipbook terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar sangat terlihat. Dengan adanya modul digital atau e-modul meningkatkan minat belajar para peserta didik serta mengurangi kejenuhan, sebab flipbook dalam bentuk digital merupakan buku yang atraktif dan interaktif. E-modul ini salah satu pemanfaatan teknologi secara bijak dalam pendidikan, oleh karena itu, diharapkan penggunaan e-modul dapat memberikan nilai positif dan tercapainya tujuan pembelajaran agar dapat membangun dan meningkatkan minat baca dan belajar peserta didik.



Daftar Pustaka

- Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press,.
- Hidayat, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies*, 75.
- Ismaniati, C. (2014). *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY.
- Mamluah, S. K., dan Maulidi, A. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5(2), 869–877.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Asyhar, R., Afrida, A., & Widiastiningsih, W. (2018). Pengembangan E-Modul Menggunakan Software 3D Pageflip Professional untuk Pembelajaran Ikatan Kimia Kelas X SMA Islam Al Falah Kota Jambi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 7(1), 18–24.
- Riyanto, Lukman & Subagyo. (2012). Pengembangan Digital Library Local Content Pekalongan dalam Format Buku 3 Dimensi. *Jurnal LIPI* 1(1), 1–13.
- Suarsana, I. M., dan Mahayukti, G. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 2(3), 193–200.
- Sutama. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Surakarta: Fairuz Media.
- Suyadi. (2012). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Widyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.