ABSTRAK

Maulida Salmi. 2019. Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di SMK. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa masalah yaitu bahan ajar yang masih terbatas dan *e-book* yang ada hanya terbatas pada tulisan. Hal ini membuat siswa cepat bosan. Sehingga berdampak pada nilai siswa yang memiliki nilai di bawah rata-rata. Pembelajaran Simulasi Digital erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi karena hampir keseluruhan materi memerlukan peralatan atau media tersebut. Pemanfaatan bahan ajar *e-modul* adalah salah satu alternatif yang tepat untuk menarik minat siswa. Maka dari itu penelitian ini mengambil judul Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di SMK.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall*. Tahapan model ini dimodifikasi menjadi 5 langkah, yaitu perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, uji coba terbatas, dan produk akhir. Penelitian ini dilakukan dalam mata pelajaran Simulasi Digital pada semester 1. Pengujian dilakukan dengan tiga cara yaitu dengan uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas.

Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 20 orang siswa kelas X di SMK Semen Padang. Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori **"sangat valid"** dengan nilai yang diperoleh validator sebesar 4,81, untuk aspek media berada kategori **"sangat valid"** dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 4,63 dan validator II sebesar 4,64. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori **"sangat praktis"** dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,78. Hasil uji efektivitas dengan menggunakan uji t, diperoleh $t_{hitung} = 19,83$ dan $t_{tabel} = 2,093$ yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan demikian *e-modul* yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulan hasil penelitian ini bahwa *e-modul* pada mata pelajaran Simulasi Digital sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, *e-modul, 3D pageflip professional,* simulasi digital