

**PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN
KVISOFT FLIPBOOK MAKER PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
TESSYA SANDRIANI
NIM. 18004098

**DEPARTEMEN KURIKULUM TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN *KVISOFT FLIPBOOK*
MAKER PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII SMP**

Nama : Tessya Sandriani
NIM/BP : 18004098/2018
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2022

Disetujui Oleh

Pembimbing,



Dr. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001

Ketua Departemen/Prodi,



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002


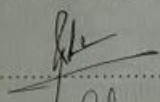
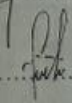
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan E-Modul Menggunakan *Kvisoft Flipbook*
Maker pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP
Nama : Tessya Sandriani
NIM/BP : 18004098/2018
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd, Ph.D NIP. 19580517 198503 2 001	
Anggota	: Fitri Maiziani, S.Pd, M.Pd NIP. 19890504 201903 2 008	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Tessya Sandriani
NIM/BP : 18004098/2018
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan E-Modul Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, September 2022

Saya yang menyatakan,



Tessya Sandriani

NIM. 18004098

ABSTRAK

Tessya Sandriani. 2022. Pengembangan E-Modul Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan salah satu cara yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan semangat belajar siswa, karena dengan media pembelajaran dapat memudahkan guru menyampaikan pembelajaran dan memudahkan siswa memahami pembelajaran yang disampaikan guru. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran e-modul pada mata pelajaran IPA sebagai alat atau media yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah (*Research & Development*). Model pengembangan yang di gunakan pada penelitian ini yaitu model 4D, yang terdiri dari tahap *Define, Design, Develop, disseminate*. Uji validitas produk dilakukan oleh empat orang validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan dua orang ahli materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa/i SMP Negeri 1 Sungai Tarab tahun ajaran 2022/2023 pada semester 1. Subjek uji praktikalitas diambil sebanyak 22 orang siswa untuk menguji kepraktisan produk media pembelajaran e-modul yang dirancang dengan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh validator media dan validator materi, hasil penilaian oleh dua orang ahli media dikategorikan “**Valid dengan revisi ringan**” untuk digunakan dengan rata-rata penilaian ahli media yaitu 85,8%. Hasil validasi penilaian oleh ahli materi juga dikategorikan “**Valid dengan revisi ringan**” untuk digunakan dengan rata-rata penilaian yaitu 84,4%. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk media pembelajaran e-modul berada pada kategori “**Praktis**” digunakan dengan rata-rata keseluruhan 91%. Jadi berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran e-modul menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* telah Valid dan Praktis dan dapat di gunakan pada pembelajaran IPA kelas VIII.

Kata kunci : e-modul, *kvisoft flipbook maker*, multimedia, pengembangan

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan E-Modul Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP”

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Fetri Yeni J. M.Pd selaku pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu dengan sabar penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd.P.hD selaku penguji I dan Ibu Fitri Maiziani, S.Pd, M.Pd. selaku penguji II yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi saya.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Novrianti, S.Pd. M.Pd. dan Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
6. Ibu Dra. Walentina dan Ibu Rahmi Hidayati yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Anthony Erman Putra, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Sungai Tarab yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

8. Teristimewa kepada Bunda dan ayah yang memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus, sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
9. Yulfi Agis, partner yang selalu sabar dalam menghadapi mood saya saat menulis skripsi, walaupun sebenarnya dia juga tidak memotivasi tapi setidaknya selalu ada untuk saya.
10. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan terutama sekali kepada Fifi, Ona, Linda, Yaya, Yesi, dan imam semua teman-teman lainnya yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada saya.
11. Anes Fitria, kakak sekaligus dosen yang telah memberikan nasehat serta ilmunya dan membimbing saya dalam membuat skripsi ini.
12. *Last but not least, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting.*

Semoga bimbingan, bantuan, arahan dan sumbangan yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT, Amin. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna, sehingga perlu rasanya kritikan dan saran yang mendukung bagi penulis ke depan. Harapan penulis, skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya.

Padang, 22 Agustus 2022

Tessya Sandriani
18004098

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A...Latar Belakang Masalah	1
B...Identifikasi Masalah	5
C...Batasan Masalah	6
D...Rumusan Masalah	6
E... Tujuan Pengembangan	6
F... Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
G...Manfaat Pengembangan	10
H...Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A...Multimedia	12
B...Bahan Ajar	17
C...Modul	18
D...E-Modul	22
E... Ilmu Pengetahuan Alam	28
F... Validitas dan Praktikalitas	30

G...Penelitian yang Relevan	31
H...Kerangka Konseptual	33
BAB III METODE PENGEMBANGAN	34
A...Jenis Penelitian	34
B...Model Pengembangan	35
C...Instrumen Pengumpulan Data	38
D...Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A...Hasil Pengembangan.....	44
B...Revisi Produk.....	56
C...Pembahasan.....	60
D...Keterbatasan.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
A...Kesimpulan.....	63
B...Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1....Distribusi Frekuensi Nilai Uts.....	3
2....Angket Pembelajaran Ipa.....	4
3....Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	40
4....Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	40
5....Kisi-Kisi Angket Praktikalitas.....	41
6....Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	51
7....Rata-Rata Validasi Ahli Media.....	52
8....Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	53
9....Rata-Rata Validasi Ahli Materi.....	54
10..Hasil Revisi Validasi Ahli Media.....	55
11..Rata-Rata Revisi Validasi Ahli Media.....	56
12..Hasil Uji Praktikalitas Siswa.....	57
13..Revisi Produk Validator I.....	57
14..Revisi Produk Validator II.....	59
15..Hasi Akhir Validitas dan Praktikalitas.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1....Kerangka berpikir.....	34
2....Cover e-modul.....	47
3....Tampilan daftar isi e-modul.....	47
4....Cover bab e-modul.....	48
5....Materi e-modul.....	48
6....Tampilan penutup e-modul.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1....Penilaian Uji Praktikalitas.....	69
2....Storyboard.....	70
3....RPP.....	74
4....Validasi Ahli Media I.....	78
5....Validasi Ahli Media II.....	82
6....Validasi Ahli Materi I.....	87
7....Validasi Ahli Materi II.....	89
8....Penilaian Uji Praktikalitas.....	91
9....Dokumentasi Penelitian.....	94
10..Surat izin penelitian dari kampus.....	99
11..Surat keterangan selesai penelitian dari sekolah.....	100
12..Surat keterangan selesai menyebarkan produk e-modul.....	101

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang tak terlepas dari kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat berproses menjadi suatu individu yang memiliki wawasan luas. Interaksi antara pendidik dengan peserta didik merupakan faktor yang paling utama untuk mensukseskan pembelajaran, pendidik dituntut untuk kreatif dalam mengelola pembelajaran agar pembelajaran tidak membosankan dan berlangsung dengan aktif. Agar pembelajaran berlangsung dengan aktif pendidik harus menciptakan metode pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat akan memudahkan siswa dalam menerima dan mengetahui materi yang akan di sampaikan (Nasution, 2017).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih memudahkan pendidik untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Pendidik dapat memanfaatkan ilmu teknologi untuk membuat sumber belajar yang menarik dan menyenangkan untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran. Pemanfaatan sumber belajar disesuaikan dengan kebutuhan, pengadaan bahan ajar, dan bentuk interaksi dengan bahan ajar yang digunakan. Dengan pemilihan dan pemanfaatan sumber belajar tersebut, kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sumber belajar harus bisa memberikan kontribusi dan

keefektivan dalam setiap mata pelajaran termasuk juga dalam mata pelajaran IPA.

Mata pelajaran IPA dipelajari untuk mengetahui peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Dengan mempelajari IPA maka siswa diharapkan dapat mempelajari serta mengenal lebih dekat mengenai pengetahuan alam dalam kehidupan sehari-hari. Sujana (2014) mengungkapkan bahwa pentingnya mata pelajaran IPA diberikan pada siswa karena dengan mempelajari IPA dapat memahami bagaimana seseorang dapat berinteraksi dengan lingkungan serta dapat memahami bagaimana alam semesta bekerja hingga cara dapat bertahan hidup dan dapat meningkatkan kehidupan manusia jika dipelajari dengan benar. Namun, proses pembelajaran IPA yang ada pada saat ini tidak mampu untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan kesadaran mengenai berbagai jenis lingkungan alam dalam hubungannya dengan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari bagi siswa.

Hal ini disebabkan karena pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang bersifat nyata dan perlu dibantu dengan media, dan pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran, dengan demikian siswa menjadi bosan mengakibatkan pembelajaran yang berlangsung tidak efektif dan tidak sesuai dengan yang diharapkan karena tidak dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tau siswa dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian Desmawati (2015) mengatakan bahwa penyebab umum siswa kurang atau bahkan tidak mengerti materi adalah sulitnya materi, serta kurang efektifnya guru dalam

menggunakan bahan ajar sehingga minat siswa dalam proses pembelajaran berkurang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua orang guru IPA Kelas VIII SMP N 1 Sungai Tarab yaitu Ibu Tina dan Ibu Yati pada tanggal 5 oktober 2021 diperoleh informasi bahwa siswa malas dan tidak bersemangat dalam mempelajari materi IPA karena siswa kurang memahami materi pembelajaran yang tidak dapat diamati secara langsung dan memerlukan media pendukung. Selanjutnya, disingkatnya jam pembelajaran pada masa covid-19, pembelajaran yang awalnya 45 menit untuk 1 jam pembelajaran menjadi 30 menit, ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena guru tergesa-gesa dalam menyampaikan materi pembelajaran. Melalui hasil wawancara juga diketahui bahwa sumber belajar digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku paket, ini membuat pembelajaran menjadi monoton dan proses pembelajaran tidak sesuai dengan yang diharapkan. Proses pembelajaran seperti yang dijelaskan di atas mengakibatkan hasil belajar siswa rendah, ini dilihat dari hasil presentase ketuntasan yang cukup rendah pada pembelajaran IPA kelas VIII.C semester II tahun pelajaran 2021/2022.

Tabel 1. Distribusi frekuensi dan persentase data nilai Ujian Tengah Semester II pembelajaran IPA TP/2021/2022 Kelas VIII.C

Kelompok Nilai (Ci)	Frekuensi (f)	Persentase
75-79	1	6,6%
70-74	9	60%
65-69	5	33,3%
Jumlah	15	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa hanya 6,6% dari 15 siswa yang tuntas, dari data tersebut terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas VIII IPA masih perlu ditingkatkan.

Tabel 2. Angket Pembelajaran IPA SMP Negeri 1 sungai Tarab kelas VIII.A Tahun Pelajaran 2021/2022

NO	PERNYATAAN	Hasil		
		Iya	Tidak	Persentase
1	Bagi saya materi IPA tergolong rumit	18	2	90%
2	Saya butuh waktu yang lama untuk memahami materi IPA yang tidak bisa di amati secara langsung	20	0	100%
3	Pembelajaran yang disajikan dengan media video, gambar, dan audio akan lebih menarik bagi saya	16	4	80%

Hasil dari angket yang diberikan pada siswa kelas 8.B dan 8.C yang berjumlah 20 orang pada tanggal 5 Oktober 2021 menunjukkan bahwa 90% siswa mengatakan pelajaran IPA masih tergolong pelajaran yang rumit dan siswa membutuhkan media untuk memahami materi pembelajaran, ini dibuktikan dari hasil angket, 80% siswa akan lebih tertarik kepada pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan media video, gambar, audio, dan teks yang ringkas.

Maka dari permasalahan di atas diperlukan sebuah inovasi yang dapat menimbulkan semangat belajar dan dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa sesuai dengan tuntutan yaitu berupa e-modul berbasis multimedia. E-modul (modul elektronik) merupakan versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak yang dapat dibaca pada komputer dan dirancang dengan *software* yang diperlukan. E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara

mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. Hasil penelitian Zuliar & Darmansyah (2019) tentang “Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia dengan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP”. E-modul merupakan salah satu produk pembelajaran yang efektif dan telah berhasil diuji tingkat efektivitasnya. Hasil dari penelitian Maulian, dkk (2019) tentang “Pengembangan E-Modul Praktikum untuk Meningkatkan Efisiensi Pembelajaran Jarak Jauh pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Masa Pandemi”. E-modul yang dikembangkan lebih efisien dan praktis dibandingkan modul konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul telah membantu guru dalam meningkatkan strategi penyampaian pembelajaran dan telah memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar dimanapun dan kapanpun.

Dari uraian di atas maka dapat dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas buku paket dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif. Kurang aktifnya peserta didik dikarenakan media yang digunakan tidak mampu menampilkan dan

memperjelas materi IPA. Maka dibutuhkan media pembelajaran berupa e-modul.

2. Jam pembelajaran yang relatif singkat pada masa covid-19 mengakibatkan guru tergesa-gesa dalam mengajar dan membutuhkan media pendukung.
3. Hasil belajar siswa rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan e-modul menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata IPA Kelas VIII SMP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan e-modul pembelajaran menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajaran IPA di SMP dilakukan?
2. Apakah e-modul pembelajaran menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* yang dikembangkan valid digunakan?
3. Apakah e-modul pembelajaran menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* yang dikembangkan praktis digunakan?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka secara operasional pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan e-modul pembelajaran pada mata pelajaran IPA di SMP dengan menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker*.
2. Menghasilkan e-modul pembelajaran yang valid.
3. Menghasilkan e-modul pembelajaran yang praktis digunakan.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifik produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya e-modul pembelajaran IPA yang layak digunakan.

Spesifik produk yang diharapkan dalam pengembangan ini adalah:

1. Materi

Materi yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan e-modul pembelajaran IPA ialah materi kelas VIII Semester II yaitu materi Sistem Pernafasan Manusia dan Sistem Eksresi Pada Manusia, alasan mengangkat materi tersebut dikarenakan materi ini menuntut peserta didik untuk memahami pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural sehingga membutuhkan e-modul berbasis multimedia sebagai pendukung pembelajaran. Berikut merupakan KI dan KD:

a. KI

KI.1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang di anutanya

KI.2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan

lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

KI.3 memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

b. KD

KD 3.9 Menganalisis sistem pernapasan pada manusia dan memahami gangguan pada sistem pernapasan, serta upaya dalam menjaga kesehatan sistem pernapasan.

KD 3.10 Menganalisis sistem ekskresi pada manusia dan memahami gangguan pada sistem ekskresi serta upaya menjaga kesehatan sistem ekskresi.

2. Media

Bahan ajar e-modul ini menggunakan multimedia sehingga menarik dan dapat menimbulkan motivasi dan minat belajar siswa. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan e-modul ini, yaitu:

a. *Kvisoft Flipbook maker*

Kvisoft Flipbook maker adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukkan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran

yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton. Jadi e-modul dengan menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker dapat di akses secara offline dan tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena berbentuk soft file (Susanti, 2015).

b. Canva

Canva adalah salah satu aplikasi yang digunakan dalam mendesain sebuah foto atau semacamnya dengan menggunakan media gawai atau laptop.

c. Microsoft PowerPoint

Microsoft PowerPoint adalah Program power point merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Rusman dkk, 2013: 301).

d. CapCut

CapCut adalah aplikasi untuk mengedit video di IOS yang dikembangkan oleh Bytendance Pte. Aplikasi ini memiliki fitur yang cukup lengkap sehingga dapat memudahkan penggunanya untuk mengedit berbagai video.

Output dari media ini berupa *Application(.exe)* yang dapat digunakan hanya dengan komputer saja. E-modul ini juga dapat digunakan offline sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

3. Tampilan Produk

Tampilan e-modul ini ialah: a) materi, b) gambar, c) video, d) animasi dan e) audio.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan e-modul.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman untuk peneliti dalam mengembangkan sebuah e-modul yang juga dapat peneliti gunakan ketika terjun kelapangan dan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan positif untuk sekolah guna peningkatan kualitas pendidikan khususnya mata pelajaran IPA.

c. Bagi Guru

E-modul yang merupakan produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai instrumen untuk membantu kegiatan pembelajaran siswa.

d. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang dimultimediakan sehingga, lebih mudah memahaminya dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

E-modul memiliki peranan besar dalam pelaksanaan proses pembelajaran, diantara lain pembelajaran lebih efektif dan efisien apabila menggunakan bahan ajar yang memiliki multimedia didalamnya karena dirancang semenarik mungkin dan dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Namun, permasalahannya penggunaan e-modul masih sangat jarang digunakan didalam proses pembelajaran. Seharusnya penggunaan e-modul ini dibuat untuk satu semester, agar terjadi proses pembelajaran yang berkesinambungan. Namun, dengan keterbatasan waktu, dan biaya yang dimiliki, maka penulis hanya membuat e-modul ini untuk beberapa materi IPA pada semester II kelas VIII SMP yang dipengaruhi tingkat kesulitan dan materi yang benar-benar kurang dipahami siswa saja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan :

1. E-Modul pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMP dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* telah selesai dikembangkan.
2. Kevalidan e-modul pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMP adalah sebagai berikut: a) penilaian kelayakan validator materi menghasilkan rata-rata 84,4% (Valid dengan revisi ringan) b) penilaian kelayakan validator media menghasilkan rerata 85,8% (Valid dengan revisi ringan). Maka dapat di katakan media e-modul ini valid digunakan.
3. Kepraktisan e-modul pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMP diujicobakan oleh 22 orang siswa. Penilaian kepraktisan menghasilkan rata-rata 91% (Sangat Praktis). Maka e-modul pembelajaran praktis untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan tersebut, maka dapat disimpulkan e-modul pembelajaran pada mata pelajaran IPA menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* yang telah dikembangkan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran di sekolah maupun pembelajaran mandiri.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dan siswa yang menggunakan produk e-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat menggunakan produk ini sebagai salah satu alternatif untuk bahan pembelajaran.
2. Bagi seorang pengembang atau pendidik pada umumnya untuk meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan *software* e-modul khususnya *software Kvisoft Flipbook Maker* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan e-modul pada materi mata pelajaran yang lain.
3. Bagi peneliti lain diharapkan dapat menguji efektivitas penggunaan produk e-modul menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajaran IPA kelas VIII yang dikembangkan dalam penelitian ini, dimana pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti kurang luas karena diuji cobakan dengan sampel yang terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul majid .(2013).*Strategi Pembelajaran* .Remaja Rosdakarya:Bandung.
- AECT, (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington : Association for Educational Communication and Technology.
- Arfida, S., & Harahap, R. E. (2014). *Implementasi Media Pembelajaran Teknik Pengkodean Barcode Berbasis Multimedia. Proseding Seminar Bisnis & Teknologi IIB Darmajaya*, 409. Retrieved from <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/sembistek/article/view/226/112>.
- Arifin. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, S. 2010. *Konservasi Tanah dan Air*. Edisi ke-2. Bogor: IPB Press.
- Asyhar, Rayandra.2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:Gaung Persada (GP) Press.
- Akhmad Sudrajat. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Al Rasyid, Harun. (2010). *Teknik Penarikan Sampel dan Penyusunan Skala*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Andi Prastowo. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Anwar, Ilham. (2010). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bahan Kuliah Online. Direktori UPI. Bandung.
- Bundu, Patta. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*. Jakarta : Depdiknas.
- Chomsin, Widodo S. dan Jasmadi (2008). *Panduan menyusun bahan ajar berbasis kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Darmodjo, Hendro dan Jenny R.E. Kaligis. (1992). *Pendidikan IPA II*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI*. Jakarta: Terbitan Depdiknas.

- Desmawati. Sistem Hematologi dan Imunologi. (Juliastuti D, ed.). Jakarta: In Media. 2013.
- Direktorat Pembinaan SMA, (2017), *Model Pengembangan RPP*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional. (2008). "Penulisan Modul". <https://teguhsasmitosdp1.files.wordpress.com> diakses tanggal 13 Maret 2015.
- Eldarni. (2017). *Kiat sukses menulis bahan ajar*: Padang: Sukabina Press.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gerlach, Vernon S., and Donald P. Ely, (1971), *Teaching and media : A systematic approach*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J.
- Heinich, Molenda, Russell & Smaldino. (1999). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Englewood cliffs.
- Hofstetter. (2001). *Multimedia Interaktif*. Jakarta: Yudistira.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mauliana, dkk (2013) *Pengembangan E-Modul Praktikum Untuk Meningkatkan Efisiensi Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Masa Pandemi*. Jurnal Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nasution, S. (2017) 'Variabel penelitian', *Raudhah*.
- Prihantini, C., & Nugroho, G. K. (2013). Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Komputer Multimedia. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.9744/jmk.16.1.83> (10-06-2018).
- Rusman, dkk.(2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Sudjana, N dan Rifai, A. (1991). *Hasil Belajar Terfokus pada Nilai atau Angka*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : ALFABETA.
- Susanti, F. (2015). *Pengembangan E- Modul dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker pada Pokok Bahasan Fluida Statis untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X*. Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Trianto (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya:Kencana.
- Zuliar, E & Darmansyah. (2019). *Pengembangan e-modul berbasis multimedia dengan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP*. Jurnal Teknologi Pendidikan.