

PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR (SD)

Depri Saputri^{1*}, Destiniar², Murjainah³

^{1,2,3}PGSD, Universitas PGRI Palembang, email Devriisaputri@gmail.com , destiniar@univpgri-palembang.ac.id , murjainah@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Kurangnya media pembelajaran yang berupa media digital agar dalam melakukan pembelajaran siswa tidak merasa bosan dengan variasi yang dipakai. Oleh karena itu, Kesulitan yang sering muncul yaitu kesulitan dalam pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan. Berdasarkan hal tersebut maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan modul digital berbasis multimedia dengan bantuan aplikasi *Flipbook* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis serta bagaimana efek potensial penggunaan modul digital IPS SD kelas IV terhadap hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan pengembangan modul digital berbasis multimedia dengan bantuan aplikasi *Flipbook* untuk siswa kelas IV SD yang valid dan praktis. Untuk mengetahui efek potensial penggunaan modul digital IPS SD kelas IV terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development (R&D)* dengan model *pengembangan Alessi & Trollip* dengan teknik pengumpulan data kuesioner, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan modul digital berbasis multimedia *flipbook* pelajaran IPS materi daerah tempat tinggal pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Serapek, yang dikembangkan berdasarkan model pengembangan Alessi & Trollip dinyatakan : Valid, berdasarkan hasil penilaian kevalidan menurut ahli materi sebesar skor rata-rata sebesar 3,6 persentase 70%, ahli media sebesar skor rata-rata sebesar 4,7 persentase 94,7% dan ahli bahasa sebesar mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,6 persentase 73,8%. Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan menurut angket siswa mendapatkan skor rata-rata 4,8 dengan persentase 96,6%. Efektif berdasarkan hasil penilaian keefektivan menurut evaluasi siswa didapatkan total skor rata-rata 4,96 dengan persentase 91,25%.

Kata Kunci: *Pengembangan, Modul digital; Multimedia; Siswa; Sekolah Dasar.*

Abstract: *The lack of learning media in the form of digital media so that in doing learning students do not feel bored with the variations used. Therefore, the difficulty that often arises is the difficulty in students' understanding of the material being taught. Based on this, the problem in this research is how to develop a digital module based on multimedia with the help of the Flipbook application for grade IV elementary school students that is valid and practical and how the potential effects of using digital social studies modules for grade IV elementary school students on student learning outcomes. The purpose of this research is to develop a digital module based on multimedia with the help of the Flipbook application for grade IV elementary school students that is valid and practical. The type of research used in this study is the Research and Development (R&D) method with the Alessi & Trollip development model with questionnaires, tests, and documentation data collection techniques. The results of this study indicate that the development of a digital module based on a multimedia flipbook for social studies lessons in the area of residence in fourth grade students of SD Negeri 1 Serapek, which was developed based on the Alessi & Trollip development model is stated: Valid, based on the results of the validity assessment according to material*

experts with an average score by 3.6 percentage 70%, media experts with an average score of 4.7 percentages 94.7% and linguists by getting an average score of 3.6 percentages 73.8%. Practical based on the results of the practicality assessment according to the questionnaire, students get an average score of 4.8 with a percentage of 96.6%. Effective based on the results of the effectiveness assessment according to student evaluations, it was obtained an average total score of 4.96 with a percentage of 91.25%.

Keywords: *Development; Digital Module; Multimedia; Student; Elementary School.*

Article History:

Received: 22-11-2022

Revised : 07-12-2022

Accepted: 26-12-2022

Online : 03-04-2023



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Pandemi covid 19 yang terjadi saat ini memberikan dampak perubahan yang cukup signifikan pada berbagai aspek kehidupan termasuk pada bidang pendidikan. Perubahan itu telah mengubah cara pandang dan praktik-praktik pembelajaran dunia pendidikan saat ini. Pendidikan adalah ingatan setiap individu yang tampil di masyarakat atau sekitar untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi serta semangatnya untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif (Noelaka, 2017). Perkembangan pendidikan era digital memungkinkan siswa mampu mendapatkan pengetahuan berlimpah serta cepat dan mudah. Era digital merupakan era dimana semua aspek dalam kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran yang terjadi lebih banyak memanfaatkan media digital (Ramadhani, 2020,).

Perubahan ini juga terjadi pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Hal ini tentunya perlu mendapat perhatian yang lebih oleh guru Sekolah Dasar. IPS program pembelajaran yang membantu dan melatih siswa untuk dapat melihat dan menganalisis suatu masalah dari berbagai sudut pandang secara komprehensif, sehingga diperoleh gambaran yang menyeluruh. Agar proses belajar mengajar mata pelajaran IPS berjalan dengan lancar sangat diperlukan sumber belajar atau bahan ajar untuk membantu proses pembelajaran. Bahan ajar tidak hanya berupa media cetak melainkan ada bahan ajar lain seperti buku, LKS dan lainnya, tetapi bahan ajar bisa juga berupa media digital atau yang berbasis media pembelajaran dalam bentuk aplikasi. Saat ini bahan ajar berbasis digital dapat dengan mudah didapatkan karena perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih. Melalui jaringan teknologi informasi saat ini guru dapat memanfaatkan menjadi bahan ajar (Kuncahyono, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada bulan Juni tahun 2022 dan dalam melakukan pengamatan langsung di kelas IV SD Negeri 1 Serapek Ogan Komerang Ilir bahwa siswa masih membawa perilaku bermain pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Siswa tidak memperhatikan pelajaran yang sedang dijelaskan oleh pendidik. Hal ini disebabkan kurangnya media pembelajaran yang berupa media digital agar dalam melakukan pembelajaran siswa tidak merasa bosan dengan variasi yang dipakai oleh pendidik. Media pembelajaran yang digunakan masih berbentuk visual, bahan ajar visual yang terdiri dari bahan cetak seperti modul, LKS, dan buku. Pendidik masih menggunakan metode ceramah saat mengejar yaitu dengan menjelaskan materi dengan menggunakan buku cetak hal ini membuat peserta didik menjadi malas untuk mendengar serta memperhatikan materi yang sedang diajarkan. Selain itu,

siswa masih kesulitan memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh pendidik. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang menarik seperti modul digital atau media cetak lainnya sehingga mudah dipahami oleh siswa hal ini dapat dilakukan dengan adanya kerja sama antar pendidik dan kepala sekolah tersebut.

Agar dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif guru harus dapat mengembangkan bahan ajar atau modul dengan modul digital sehingga mampu menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar, serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi-materi yang dipelajari. Seiring perkembangan teknologi informasi, modul mulai bertransformasi menjadi modul digital, modul digital merupakan modul yang dapat diakses melalui laptop, komputer dan juga *smartphone*. Modul digital ini berupa teks, gambar, video dan audio. Modul digital ini sangat cocok dimanfaatkan untuk sistem pembelajaran yaitu modul digital berbasis multimedia dengan bantuan aplikasi Flipbook.

Modul digital di era teknologi ini dapat menarik perhatian siswa dan menarik minat belajar siswa karena berbasis digital. Untuk itu modul multimedia dengan bantuan aplikasi *Flipbook* dapat mengatasi masalah yaitu kurangnya pengembangan modul berbasis digital yang sangat dibutuhkan siswa saat ini. Media flipbook mempunyai keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya, karena pada media *flipbook* ini bukan hanya menyajikan gabungan teks tetapi juga berupaya memasukan animasi, video, suara dan lain sebagainya (Kodi *et al.*, 2019)

Penelitian yang dilakukan oleh Nina Fitriya Yulaika, Harti, Norida Canda Sakti (2020), tentang "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik". Hasil dari penelitian ini didapati hasil bahwa penggunaan bahan ajar elektronik berbasis Flipbook pada pembelajaran ekonomi memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dan peningkatan aktifitas peserta didik diantaranya visual, oral, mendengarkan, menulis dan emosional. Kemudian, penelitian Desi Rahmawati, Sri Wahyuni, Yushardi (2017) tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP". Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran pengembangan media pembelajaran *Flipbook* pada materi gerak benda di SMP mendapatkan hasil uji validasi ahli sebesar 86,47% dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid. Media pembelajaran pengembangan media pembelajaran Flipbook pada materi gerak benda di SMP mendapatkan hasil uji validasi ahli sebesar 81,43% dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid dan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pada materi gerak benda. Media pembelajaran Flipbook pada materi gerak benda di SMP termasuk dalam kategori sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan dengan presentase keefektifan sebesar 80,39%.

Selanjutnya penelitian oleh Meka Maharcika, Ni Ketut Suarni, I Made Gunamantha (2021) tentang "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan di Sekitar Kelas IV SD/MI". Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validitas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Rata-rata keseluruhan validasi sebesar 95,56% yang berada pada interval 81%-100% yang menunjukkan berada pada katagori sangat valid. Rata-rata respon guru dan siswa terhadap modul elektronik (e-modul) sebesar 87,19% berada pada interval 81%-100% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan e-modul yang valid dan praktis.

Dari penelitian sebelumnya sudah dilakukan penelitian mengenai modul digital multimedia dengan bantuan aplikasi Flipbook namun untuk pembelajaran di SD

Negeri 1 Serapek Ogan Komering Ilir belum adanya pengembangan modul digital berbasis multimedia dengan bantuan aplikasi *Flipbook*. Dengan demikian, penulis tertarik untuk mengembangkan modul digital dengan bantuan aplikasi *Flipbook* sebagai modul pembelajaran. Pokok bahasan pada kelas IV SD ini dirasa cocok karena dalam penyampaian dibutuhkan gambar-gambar dalam kehidupan nyata untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi daerah tempat tinggal. Modul digital berbasis multimedia dengan bantuan aplikasi *Flipbook* yang akan dikembangkan adalah media yang di dalamnya memuat fitur-fitur yang berupa gambar-gambar dalam kehidupan nyata yang menjelaskan mengenai materi daerah tempat tinggal. Modul digital *flipbook* berbentuk buku digital dimana terdiri dari penyampaian materi terdapat gambar dan video. Selain itu, dengan pemakaian modul digital multimedia dengan bantuan aplikasi *Flipbook* ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan aktivitas siswa, lebih tertarik dan aktif melakukan kegiatan belajar di kelas. Modul digital berbasis multimedia dengan bantuan aplikasi *Flipbook* ini akan di uji coba kepada kelas IV SD Negeri 1 Serapek Ogan Komering Ilir dengan menggunakan langkah-langkah model pengembangan Alessi & Trollip.

B. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (R&D) atau pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji tingkat efektifitasnya (Sugiyono, 2019, hal.101). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan Alessi & Trollip. Penelitian ini mengembangkan produk baru berupa media digital berbasis multimedia dengan bantuan aplikasi *Flipbook* untuk mengatasi permasalahan pada pemahaman pembelajaran IPS berdasarkan kompetensi dasar dan indikator siswa kelas IV. Model pengembangan yang akan dilaksanakan yaitu model Alessi & Trollip yang merupakan model pengembangan perangkat lunak terstruktur (Ibrahim & Ishartiwi, 2017).

Model Alessi dan Trollip merupakan model pengembangan yang terdiri dari 3 fase yaitu fase perencanaan, fase desain, dan fase pengembangan (Hery, Putri, & Hartono, 2018). Prosedur pada model Alessi & Trollip yaitu perencanaan, desain, pengembangan, dan uji coba produk. Prosedur atau kegiatan yang dilakukan yaitu tahap *planing* menentukan ruang lingkup materi, melakukan identifikasi karakter siswa, mengumpulkan sumber-sumber yang mendukung, membuat dokumen perencanaan melakukan *brainstorming* yaitu diskusi ide awal dengan para ahli. Kegiatan tahap desain meliputi pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, penyiapan naskah materi. Kegiatan pada tahap pengembangan adalah menyiapkan elemen-elemen media pendukung, seperti menyiapkan gambar, animasi, audio, dan video, dilanjutkan membuat dan mengemas produk. Selanjutnya, melakukan *alpha testing*, melakukan revisi awal, melakukan *beta testing*, membuat revisi akhir, dan uji validasi produk (Hery, Putri, & Hartono, 2018).

Teknik pengumpulan menurut Sugiyono (2019) adalah cara atau langkah terpenting yang diperoleh untuk mendapatkan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuesioner, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan modul digital berbasis multimedia dengan bantuan aplikasi *flipbook* sesuai dengan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Setelah memperoleh data, maka dilakukan pengelolaan terhadap data tersebut. Pada penelitian ini teknik analisis yang digunakan yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis efektifitas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan modul digital berbasis multimedia dengan bantuan aplikasi *flipbook* pada siswa kelas VI di SD Negeri 1 Serapek Ogan Komering Ilir diperoleh melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut mengikuti model pengembangan Alessi & Trollip yang terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), perancangan (*desain*) dan pengembangan (*develovment*). Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar 1 Serapek yang beralamat di Jl. Ds. Serapek, Kecamatan Teluk Gelam, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan. Waktu penelitian dilakukan padasemester genap tahun ajaran 2022 pada bulan Agustus-September.

Tahap Perencanaan

Tahap awal perencanaan pengembangan modul digital berbasis multimedia dengan bantuan aplikasi *flipbook* yaitu analisis kebutuhan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi ruang lingkup materi

Tahap identifikasi ruang lingkup materi ditunjukkan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Serapek.

2. Identifikasi Karakteristik Siswa

Tahap identifikasi karakteristik siswa diperoleh dari observasi, berguna untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran IPS. Hasil Observasi tersebut didapatkan siswa masih membawa perilaku bermain pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Informasi yang diperoleh dari guru didapatkan bahwa modul digital berbasis multimedia dengan bantuan aplikasi *flipbook* belum pernah dilakukan pada kegiatan pembelajaran. Untuk itu, dalam pembelajaran IPS diperlukan suatu media pembelajaran yang lebih menarik sehingga mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih memahami materi, menambah pengetahuan dan tidak membawa perilaku bermain saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

3. Menentukan batasan masalah

Tahap ini, peneliti membatasi menganalisis karakteristik siswa dari karakteristik umum berdasarkan rentang usia dan kemampuan awal siswa.

4. Menentukan dan mengumpulkan sumber

Peneliti menentukan bahan sebagai informasi yang mendasar yang dibutuhkan untuk membantu dalam kegiatan proses pengembangan. Setelah mengumpulkan bahan, kemudian langkah yang berikutnya adalah menyeleksi sumber referensi yang sesuai dengan rancangan pembelajaran (RPP) dari kelas IV SD Negeri 1 Serapek Ogan Komering Ilir agar dapat dijadikan kajian pustaka yang mendukung materi.

5. Melakukan *brainstorming* dengan Guru

Pada tahap ini, peneliti melakukan *brainstorming* dengan guru mata pelajaran IPS serta berdiskusi mengenai dari segi materi pembelajaran dan kosep dari *flipbook* yang akan dikembangkan. Serta peneliti menentukan bagaimana tampilan dan pengoperasian dari produk *flipbook*.

6. Mendapatkan persetujuan

Pengembangan modul digital dengan bantuan aplikasi *flipbook* ini telah disetujui oleh guru mata pelajaran IPS.

Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan dilakukan dengan tiga tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan ide

Peneliti mendesain konten produk *Flipbook* dimulai dengan membuat *cover*, desain *cover* bab, menentukan jenis huruf dan ukuran, membuat peta konsep, menentukan warna, dan resolusi tampilan.

2. Melakukan analisis materi dan analisis konsep

Tahap analisis materi dan analisis konsep yang dilakukan peneliti pada kurikulum 2013, bagian dari kurikulum 2013 yang dianalisis adalah tentang kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran IPS pada materi daerah tempat tinggal. Berikut adalah hasil analisis kurikulum yang dilakukan peneliti:

a) Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan *factual* dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpai di rumah, sekolah, dan tempat ibadah.
4. Menyajikan pengetahuan *factual* dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b) Kompetensi Dasar (KD)

1. Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungan dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

Kompetensi dasar tersebut untuk memenuhi indikator sebagai berikut:

- a. Menganalisis jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal.
- b. Membuat kesimpulan pengaruh lingkungan terhadap jenis pekerjaan.

c) Tujuan Pembelajaran

1. Menganalisis jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal.
2. Membuat kesimpulan pengaruh lingkungan terhadap pekerjaan.

3. Peneliti membuat *Storyboard Flipbook*

Storyboard atau biasa disebut dengan papan cerita digunakan sebagai alat perencanaan pembuatan digital *flipbook*. Bagian *Storyboard* dalam pengembangan digital *flipbook* ini terdiri dari cover depan dan belakang, kata pengantar, petunjuk penggunaan modul, daftar isi, peta konsep, KD, indikator, tujuan pembelajaran, isi materi, ringkasan materi, evaluasi serta daftar pustaka.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, peneliti sudah mulai mengembangkan digital *flipbook* sesuai dengan rancangan awal pada tahap perancangan. Media yang digunakan untuk membuat modul digital *flipbook* adalah *Microsoft Word 2010*. Selanjutnya hasil dari *Microsoft Word* dibuat dalam bentuk pdf sehingga bisa dilanjutkan ke digital *flipbook*. Langkah tahapan pengembangan sampai dihasilkan modul digital *flipbook* adalah sebagai berikut:

1) Proses pembuatan media

a) Mengumpulkan bahan-bahan

Proses awal pembuatan digital *flipbook* adalah mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan seperti : materi, gambar, video dan audio yang kemudian digabungkan untuk menghasilkan program pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis multimedia dengan bantuan aplikasi *flipbook*.

b) Menyusun modul digital *flipbook* dengan *Microsoft Word* dan PDF

Pembuatan modul digital *flipbook* mengikuti rancangan yang telah dibuat dalam tahap perancangan. Bagian media yang akan dikembangkan terdiri dari cover depan dan belakang, kata pengantar, petunjuk penggunaan modul, daftar isi, peta konsep, KD, indikator, tujuan pembelajaran, isi materi, ringkasan materi, evaluasi serta daftar pustaka. Proses pembuatan modul digital *flipbook* dilakukan secara bertahap mulai dari cover depan sampai dengan daftar pustaka.

A. Kevalidan

Untuk penilaian kevalidan modul digital berbasis multimedia *flipbook* di nilai oleh tiga ahli yaitu: angket penilaian modul digital *flipbook* oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Berikut penjelasan dari ketiga ahli penilaian kevalidan tersebut:

1) Validasi Modul Digital Multimedia *Flipbook* Oleh Ahli Materi

Ahli materi merupakan validator yang dipilih untuk menilai modul digital *flipbook* yang dikembangkan dari aspek materi. Penilaian oleh ahli materi dilakukan dengan cara mengisi lembar penilaian modul digital *flipbook* oleh ahli materi. Hasil validasi modul digital *flipbook* oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 1 berikut .

Tabel 1.
Penilaian modul digital *Flipbook* oleh para ahli materi

No	Indikator/Aspek dinilai	yang Skor rata	Rata- Persentase (%)	Kriteria
1	Kelayakan isi	3,8	70%	Valid
2	Bahasa	3,5	70%	Valid
	Total Skor	3,6	70%	Valid

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2022

Berdasarkan tabel 1 diatas diperoleh total skor rata-rata penilaian ahli materi sebesar 3,6 dengan persentase 70% mendapatkan kriteria valid.

2) Validasi Modul Digital Multimedia *Flipbook* Oleh Ahli Media

Ahli media merupakan seseorang yang mempunyai pengetahuan yang cukup luas mengenai media pembelajaran serta validator yang dipilih untuk menilai modul digital *flipbook* yang dikembangkan dari aspek media. Penilaian oleh ahli media dilakukan dengan cara mengisi lembar penilaian modul digital *flipbook* oleh ahli media. Hasil validasi modul digital *flipbook* oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2.
Penilaian Modul Digital *Flipbook* Oleh Ahli Media

No	Indikator/Aspek yang dinilai	yang	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kriteria
1	Tampilan		4,7	94,2 %	Sangat Valid
2	Bahasa		4,5	90%	Sangat Valid
3	Keseimbangan Media	Elemen	5	100%	Sangat Valid
Total Skor			4,7	94,7%	Sangat Valid

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2022

Berdasarkan tabel 2 diatas diperoleh total skor rata-rata dari ahli media sebesar 4,7 dengan persentase 94,7% mendapatkan kriteria sangat valid.

B. Kepraktisan

Penilaian kepraktisan modul digital flipbook didapatkan dari lembar penilaian kepraktisan modul digital flipbook oleh siswa. Penilaian kepraktisan dilakukan oleh siswa SD 1 Serapek yang berjumlah 12 (duabelas) orang. Penilaian dilakukan untuk menilai modul digital flipbook yang dikembangkan berdasarkan aspek penyajian media dan penyajian materi. Hasil penilaian modul digital flipbook dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3.
Penilaian Modul Digital *Flipbook* Oleh Siswa

No	Indikator/Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kriteria
1	Aspek Media	4,9	98,3%	Sangat Praktis
2	Aspek Materi	4,7	95%	Sangat Praktis
Total Skor Rata-rata		4,8	96,6%	Sangat Praktis

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2022

Berdasarkan tabel 3 diatas diperoleh total skor rata-rata 4,8 dengan persentase 96,6% mendapatkan kriteria sangat praktis.

C. Keefektifan

Penilaian keefektifan modul digital *flipbook* didapatkan dari lembar penilaian hasil tes evaluasi siswa. Penilaian keefektifan dilakukan oleh siswa SD 1 Serapek yang berjumlah 12 (duabelas) orang. Penilaian dilakukan untuk menilai modul digital *flipbook* yang dikembangkan berdasarkan lembar evaluasi siswa yang terdiri dari 20 soal.

Berikut hasil penilaian keefektifan modul digital multimedia *flipbook* dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4.
Penilaian Keefektifan Modul Digital *Flipbook* Oleh Siswa

No Butir	Nama Siswa	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kriteria
1	VA	5	100%	Sangat Baik
2	ZA	4,5	90%	Sangat Baik
3	FF	4,5	90%	Sangat Baik
4	MD	4,25	85%	Sangat Baik
5	AP	4	80%	Sangat Baik
6	YD	4	80%	Sangat Baik
7	RP	5	100%	Sangat Baik
8	MR	4,75	95%	Sangat Baik
9	MA	4,25	85%	Sangat Baik

10	RA	5	100%	Sangat Baik
11	DA	5	100%	Sangat Baik
12	YN	4,5	90%	Sangat Baik
Total Skor Rata-rata		4,96	91,25%	Sangat Baik

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2022

Berdasarkan tabel 4 di atas diperoleh total skor rata-rata 4,96 dengan persentase 91,25% mendapatkan kriteria sangat efektif.

Hasil Kevalidan

Untuk penilaian kevalidan modul digital berbasis multimedia flipbook di nilai oleh tiga ahli yaitu: angket penilaian modul digital flipbook oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Berikut penjelasan dari ketiga ahli penilaian kevalidan tersebut:

1. Validasi Modul Digital Multimedia Flipbook Oleh Ahli Materi

Ahli materi merupakan validator yang dipilih untuk menilai modul digital *flipbook* yang dikembangkan dari aspek materi. Penilaian oleh ahli materi dilakukan dengan cara mengisi lembar penilaian modul digital flipbook oleh ahli materi. Hasil validasi modul digital *flipbook* oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5.
Penilaian modul digital *Flipbook* oleh para ahli materi

No	Indikator/Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kriteria
1	Kelayakan isi	3,8	70%	Valid
2	Bahasa	3,5	70%	Valid
Total Skor		3,6	70%	Valid

Berdasarkan tabel 5 di atas diperoleh total skor rata-rata penilaian ahli materi sebesar 3,6 dengan persentase 70% mendapatkan kriteria valid.

2. Validasi Modul Digital Multimedia Flipbook Oleh Ahli Media

Ahli media merupakan seseorang yang mempunyai pengetahuan yang cukup luas mengenai media pembelajaran serta validator yang dipilih untuk menilai modul digital flipbook yang dikembangkan dari aspek media. Penilaian oleh ahli media dilakukan dengan cara mengisi lembar penilaian modul digital flipbook oleh ahli media. Hasil validasi modul digital flipbook oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 6.
Penilaian Modul Digital *Flipbook* Oleh Ahli Media

No	Indikator/Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kriteria
1	Tampilan	4,7	94,2 %	Sangat Valid
2	Bahasa	4,5	90%	Sangat Valid
3	Keseimbangan Elemen Media	5	100%	Sangat Valid
Total Skor		4,7	94,7%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 6 di atas diperoleh total skor rata-rata dari ahli media sebesar 4,7 dengan persentase 94,7% mendapatkan kriteria sangat valid.

3. Validasi Modul Digital *Flipbook* Oleh Ahli Bahasa

Ahli bahasa merupakan seseorang yang mempunyai pengetahuan yang cukup luas mengenai Bahasa Indonesia serta validator yang dipilih untuk menilai modul digital *flipbook* yang dikembangkan dari aspek bahasa. Penilaian oleh ahli

materi dilakukan dengan cara mengisi lembar penilaian modul digital *flipbook* oleh ahli materi. Hasil validasi modul digital *flipbook* oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7.
Penilaian Modul Digital *Flipbook* Oleh Ahli Bahasa

No	Indikator/Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kriteria
1	Bahasa	3,5	71,4 %	Valid
2	Kesesuaian dengan kaida	4	80 %	Sangat Valid
3	Komunikatif	3,5	70 %	Valid
	Total Skor	3,6	73,8 %	Valid

Berdasarkan tabel 7 di atas diperoleh total skor rata-rata 3,6 dengan persentase 73,8% mendapatkan kriteria valid.

Hasil Kepraktisan

Penilaian kepraktisan modul digital *flipbook* didapatkan dari lembar penilaian kepraktisan modul digital *flipbook* oleh siswa. Penilaian kepraktisan dilakukan oleh siswa SD 1 Serapek yang berjumlah 12 (duabelas) orang. Penilaian dilakukan untuk menilai modul digital *flipbook* yang dikembangkan berdasarkan aspek penyajian media dan penyajian materi.

Tabel 8.
Tabulasi Data Penilaian Kepraktisan Modul Digital *Flipbook* Oleh Siswa

Butir Ke	Indikator	Siswa												Total	Rata-Rata
		VA	ZA	FF	MD	AP	YD	RP	MR	MA	RA	DA	YN		
1		5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4		
2		5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4,9	
3	Penyajian Materi	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4		
4		5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4		
5		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4,8	
6		4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4		
7		4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4,7	
8		5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5		
9		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
10	Penyajian Media	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5		

Sumber: Angket siswa

Dari tabulasi data penilaian oleh siswa, hasil penilaian modul digital *flipbook* dapat dilihat pada tabel 9 dibawah ini:

Tabel 9.
Penilaian Modul Digital *Flipbook* Oleh Siswa

No	Indikator/Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kriteria
1	Aspek Media	4,9	98,3%	Sangat Praktis
2	Aspek Materi	4,7	95%	Sangat Praktis
Total Skor Rata-rata		4,8	96,6%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 9 di atas diperoleh total skor rata-rata 4,8 dengan persentase 96,6% mendapatkan kriteria sangat praktis.

Hasil Keefektivan

Penilaian keefektivan modul digital *flipbook* didapatkan dari lembar penilaian hasil tes evaluasi siswa. Penilaian keefektivan dilakukan oleh siswa SD 1 Serapek yang berjumlah 12 (duabelas) orang. Penilaian dilakukan untuk menilai modul digital *flipbook* yang dikembangkan berdasarkan lembar evaluasi siswa yang terdiri dari 20 soal. Berikut hasil penilaian keefektivan modul digital multimedia *flipbook* dapat dilihat pada tabel 10 dibawah ini:

Tabel 10.
Penilaian Keefektivan Modul Digital *Flipbook* Oleh Siswa

No Butir	Nama Siswa	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kriteria
1	VA	5	100%	Sangat Baik
2	ZA	4,5	90%	Sangat Baik
3	FF	4,5	90%	Sangat Baik
4	MD	4,25	85%	Sangat Baik
5	AP	4	80%	Sangat Baik
6	YD	4	80%	Sangat Baik
7	RP	5	100%	Sangat Baik
8	MR	4,75	95%	Sangat Baik
9	MA	4,25	85%	Sangat Baik
10	RA	5	100%	Sangat Baik
11	DA	5	100%	Sangat Baik
12	YN	4,5	90%	Sangat Baik
Total Skor Rata-rata		4,96	91,25%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 10 di atas diperoleh total skor rata-rata 4,96 dengan persentase 91,25% mendapatkan kriteria Sangat efektif.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan modul digital berbasis multimedia *flipbook* pelajaran IPS materi daerah tempat tinggal pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Serapek yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa modul digital berbasis multimedia *flipbook* yang dikembangkan berdasarkan model pengembangan Alessi & Trolip dinyatakan **Valid**, berdasarkan hasil penilaian kevalidan menurut ahli materi sebesar skor rata-rata sebesar 3,6 persentase 70%,

ahli media sebesar skor rata-rata sebesar 4,7 persentase 94,7% dan ahli bahasa sebesar mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,6 persentase 73,8%. Praktis berdasarkan hasil penilaian kepraktisan menurut angket siswa mendapatkan skor rata-rata 4,8 dengan persentase 96,6%. Efektif berdasarkan hasil penilaian keefektivan menurut evaluasi siswa didapatkan total skor rata-rata 4,96 dengan persentase 91,25%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut Siswa, hendaknya lebih giat belajar agar dapat memahami materi dengan baik dan bisa mendapatkan hasil belajar yang baik. Guru, hendaknya dapat memanfaatkan serta mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar siswa merasa tidak bosan saat belajar dan mudah memahami materi yang sedang diajarkan. Peneliti selanjutnya, hendaknya dapat mengembangkan modul digital multimedia *flipbook* yang berbeda sehingga lebih baik lagi dari segi materi, maupun kualitas tampilan media.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas PGRI Palembang yang telah mendukung dalam penelitian ini, kepala sekolah, guru, dan peserta didik yang telah membantu dalam penelitian ini serta dosen pembimbing utama dan dosen pembimbing pendamping yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis sampai penelitian selesai dilaksanakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Hery, R. D., Putri, R. I. I., & Hartono, Y. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PMRI Materi Jajargenjang. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*.
- Ibnu Muttaqin, Isma Widiaty, dan Nenden Rani Rinek. (2020). Pengembangan Modul Digital Berbasis Selfdetermined Learning Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Dasar Pekerjaan Sosial di SMKN 15 Bandung. *Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*.
- Ibrahim, N. & Ishartiw. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP. *Jurnal Refleksi Edukatika*.
- Kodi, A. I., Hudha, M. N., & Ayu, H. D. (2019). Pengembangan Media Flipbook Fisika Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Jurnal)*.
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 219-231.
- Maharcika, dkk. (2021). Pengembangan Modul Elekonik) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan di Sekitar Kelas IV SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.
- Noelaka, A. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Rahmawati, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*.
- Ramadhani, Z. (2020). Profesional Pedadogy Guru terhadap Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 384-397.
- Sugiyono. (2019). *Penelitian Rnd Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Salemba Empat.