

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM
BELAJAR DI SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh:

SEPTIANA

NPM: 1611100333

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021 M**

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM
BELAJAR DI SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh:

SEPTIANA

NPM: 1611100333

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.
Pembimbing II : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I.



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM BELAJAR DI SD/MI

Oleh
Septiana

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa *E-modul* Berbasis *Flipbook Maker* pada tema tiga, dengan menggunakan *e-modul* dapat memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi tanpa waktu yang lama dan dapat dibawa kemana saja agar tercapainya sebuah pembelajaran yang efektif, efisien berdaya guna, dan menarik. Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan *Research and Development (R&D)* berdasarkan pada model Borg and Gall yang dimodifikasi dalam buku Sugiyono, yang terdiri dari sepuluh tahapan, tetapi dalam penelitian ini hanya mengambil tujuh tahapan yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas III SD/MI. Data penelitian diperoleh dengan teknik angket, wawancara, dan tes. Hasil penilaian berdasarkan angket validasi ahli materi dikategorikan valid dengan nilai rata-rata sebesar 3,74. Hasil penilaian angket validasi ahli media dikategorikan valid dengan nilai rata-rata sebesar 3,58. Hasil penilaian angket validasi ahli bahasa dikategorikan valid dengan nilai rata-rata sebesar 3,70. Pada uji coba skala kecil yang diikuti oleh 12 peserta didik kelas III di MI Nurul Falah Tanjung Baru memperoleh nilai rata-rata sebesar 93,1 yang termasuk dalam kategori sangat menarik. Pada uji coba skala besar yang diikuti oleh 25 peserta didik kelas III di MIN 10 Bandar Lampung memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,4 yang termasuk dalam kategori sangat menarik. Pada uji coba kepada pendidik diperoleh nilai rata-rata 84,4 yang termasuk dalam kategori sangat menarik. Kualitas keefektifan produk dapat dilihat dari tes hasil belajar. Hasil tes belajar diolah dengan uji N Gain dengan hasil 0,58 pada kelompok kecil yang termasuk dalam kategori sedang dan 0,76 pada kelompok besar yang termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya untuk melihat keberhasilan dan keefektifan produk peneliti menghitung nilai posttest peserta didik dengan hasil 83,3 pada kelompok kecil dan 92,8 pada kelompok besar, angka tersebut termasuk dalam kategori efektif dan layak digunakan karena sudah melebihi angka KKM.

Kata Kunci: Tema Tiga, Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook Maker*



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK
MAKER UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
SISWA DALAM BELAJAR DI SD/MI**

Nama : **Septiana**

NPM : **1611100333**

Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

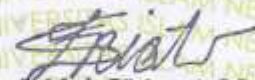

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.

NIP. 19560810198703001


Ayu Nur Shabrina, M.Pd.I.

NIP.-

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI


Syofnidah Ifrianti, M.Pd.

NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK MAKER UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM BELAJAR DI SD/MI**, disusun oleh: **SEPTIANA, NPM: 1611100333**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**. Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Selasa, 02 Februari 2021**.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd

(.....)

Sekretaris : Suhardiansyah, M.Pd

(.....)

Penguji Utama : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

(.....)

Penguji Pendamping I : Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

(.....)

Penguji Pendamping II: Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

الصَّابِرِينَ مَعَ اللَّهِ إِنَّ وَاصْبِرُوا

“...Dan bersabarlah kalian, karena Allah beserta orang-orang yang sabar”

(QS. Al-Anfal : 46)

يُسْرًا الْعُسْرَ مَعَ فَإِنَّ

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah:5)



PERSEMBAHAN

Bismillairrohmanirrohim

Alhamdulillah, pada akhirnya tugas akhir (skripsi) ini dapat terselesaikan dengan baik, dengan kerendahan hati yang tulus dan hanya mengharap ridho Allah semata, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Nahrawi (alm) dan Ibunda Zainab yang selama ini tiada hentinya memberikan semangat, doa, dorongan, nasehat, dan kasih sayang yang tiada hentinya.
2. Kepada kakak-kakaku yang selalu memberikan semangat, doa, dan dorongan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Kepada teman-teman dan sahabat-sahabatku tercinta.
4. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.

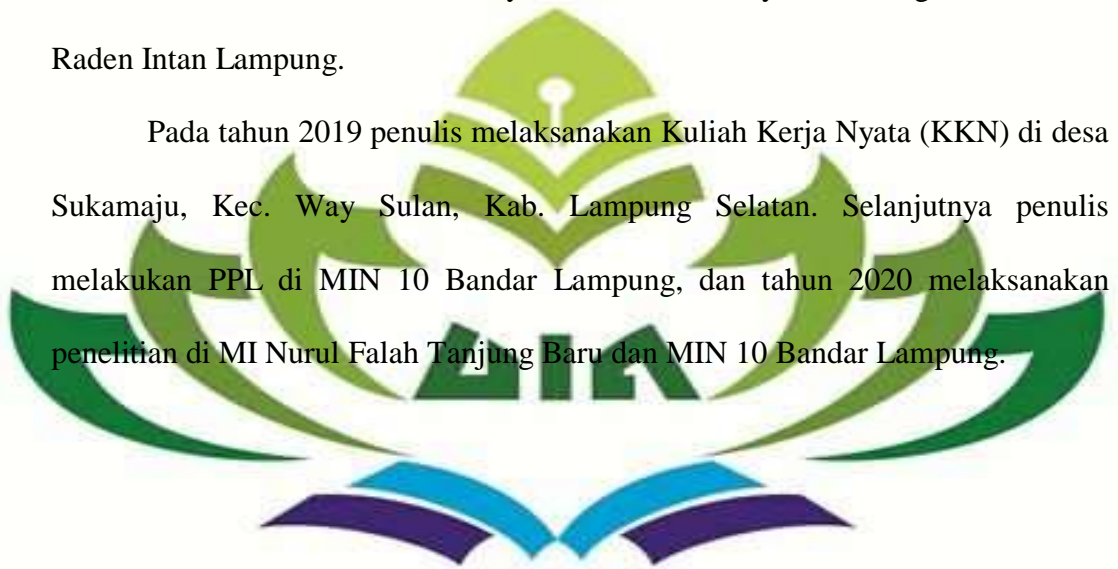


RIWAYAT PENDIDIKAN

Penulis bernama Septiana dilahirkan pada tanggal 09 September 1997 di Hanura Kec. Teluk Pandan, Pesawaran. Penulis merupakan anak ke tujuh dari tujuh bersaudara dari pasangan Bapak Nahrawi (alm) dan Ibu Zainab.

Penulis mengawali Pendidikan dimulai pada tahun 2007 di SDN 1 Hanura, dilanjutkan Pendidikan di SMPN 1 Padang Cermin pada tahun 2010, kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di SMAN 1 Padang Cermin pada tahun 2013. Pada tahun 2016 diterima dan terdaftar sebagai mahasiswai program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Raden Intan Lampung.

Pada tahun 2019 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sukamaju, Kec. Way Sulan, Kab. Lampung Selatan. Selanjutnya penulis melakukan PPL di MIN 10 Bandar Lampung, dan tahun 2020 melaksanakan penelitian di MI Nurul Falah Tanjung Baru dan MIN 10 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Bismillairrohmanirrohim

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **“Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Belajar di SD/MI”** sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku pembimbing I atas kesediaan dan keikhlasannya memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang diberikan selama penyusunan skripsi ini dan Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak dan ibu dosen serta staff Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama ini sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

5. Sahabat-sahabat yang telah memberikan dorongan, doa dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, dan berkenan membalas semua kebaikan yang diberikan kepada penulis. Penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.

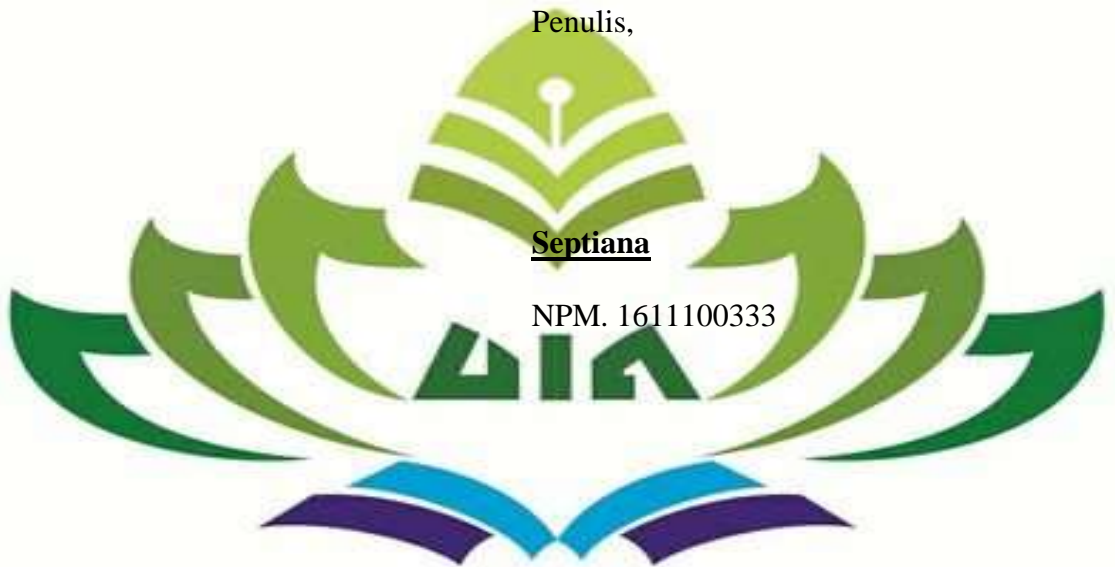
Bandar Lampung,

2021

Penulis,

Septiana

NPM. 1611100333



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT PENDIDIKAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Modul.....	13
1. Pengertian Modul	13
2. Unsur-unsur modul pembelajaran.....	16
3. Ciri-ciri modul pembelajaran	19
4. Teknik penyusunan modul	22
5. Fungsi modul	23
6. Manfaat dari penggunaan modul	25
B. <i>E-Modul</i>	26
1. Pengertian <i>e-modul</i>	26
2. Manfaat <i>e-modul</i>	28
3. Karakteristik <i>e-modul</i>	29
C. <i>Flipbook Maker</i>	31
1. Pengertian <i>flipbook Maker</i>	31
2. Manfaat penggunaan <i>flipbook Maker</i>	33
D. Kreativitas.....	34
1. Pengertian Kreativitas	34
2. Indikator Kreativitas	38
3. Prinsip Dasar Pembelajaran Kreatif.....	38
4. Orientasi Pembelajaran Kreatif.....	40
E. Pembelajaran Tematik	41
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	41

2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik Integratif.....	42
3. Landasan Pembelajaran Tematik.....	43
4. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	44
5. Rambu-Rambu Pembelajaran Tematik.....	45
6. Kelebihan Pembelajaran Tematik Integratif.....	45
F. Tema 3.....	47
G. Penelitian yang Relevan.....	49
H. Kerangka Berfikir.....	52

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan waktu penelitian.....	55
B. Jenis penelitian.....	55
C. Metode Penelitian.....	56
D. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	57
1. Potensi dan masalah.....	57
2. Mengumpulkan informasi.....	58
3. Desain produk.....	59
4. Validasi desain.....	59
5. Perbaikan desain.....	60
6. Uji coba produk.....	61
7. Revisi produk.....	62
E. Teknik pengumpulan data.....	62
1. Angket.....	62
2. Wawancara.....	63
3. Tes.....	63
4. Dokumentasi.....	63
F. Instrumen Penelitian.....	64
1. Instrumen studi pendahuluan.....	64
2. Instrumen validasi ahli.....	64
3. Instrumen uji coba produk.....	65
G. Teknik Analisis Data.....	65
1. Analisis data validasi ahli.....	65
2. Analisis data uji coba produk.....	67

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	69
1. Potensi dan Masalah.....	69
2. Mengumpulkan Informasi.....	70
3. Desain Produk.....	70
4. Validasi Desain.....	71
5. Perbaikan Desain.....	82
6. Uji Coba Produk.....	87
7. Revisi Produk.....	91
B. Pembahasan.....	91
1. Kajian Produk Akhir.....	91
2. Kelebihan dan Kekurangan Produk.....	97

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN.....	114



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbandingan antara Modul Elektronik dengan Modul Cetak	30
Tabel 2 Skor Penilaian Validasi Ahli	64
Tabel 3 Kriteria Validasi	65
Tabel.4 Skor Penilaian Uji Coba Produk	66
Tabel.5 Kriteria Skor Respon	66
Tabel 6 Klasifikasi Gain	67
Tabel 7 Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Materi	72
Tabel 8 Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Materi	73
Tabel 9 Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Media	76
Tabel 10 Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Media	77
Tabel 11 Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Bahasa	80
Tabel 12 Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Bahasa	81
Tabel 13 Saran Perbaikan Ahli Materi	84
Tabel 14 Saran Perbaikan Ahli Media	85
Tabel 15 Saran Perbaikan ahli Bahasa	86
Tabel 16 Data Hasil Perhitungan Uji Kelompok Kecil	91
Tabel 17 Data Hasil Perhitungan Uji Kelompok Besar	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	52
Gambar 2 Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i> (R&D)	54
Gambar 3 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	73
Gambar 4 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2.....	74
Gambar 5 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2... ..	75
Gambar 6 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	77
Gambar 7 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	78
Gambar 8 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 dan Tahap 2.... ..	79
Gambar 9 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1	81
Gambar 10 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2.....	82
Gambar 11 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan Tahap 2	83
Gambar 12 Perbaikan Penambahan Materi Lambang Garuda Pancasila	84
Gambar 13 Perbaikan Penambahan Materi Karakteristik Individu	85
Gambar 14 Perbaikan Penambahan Background dan Meluruskan Shape	86
Gambar 15 Perbaikan Bahasa	87
Gambar 16 Grafik Perbandingan Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar	90



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara untuk Pendidik 1	115
Lampiran 2 Lembar Wawancara untuk Pendidik 2	117
Lampiran 3 Lembar Penilaian Ahli Materi	119
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi 1	124
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi 2	126
Lampiran 6 Lembar Penilaian Ahli Media	128
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media 1	135
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media 2	138
Lampiran 9 Lembar Penilaian Ahli Bahasa	141
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Bahasa 1	145
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Bahasa 2	147
Lampiran 12 Lembar Angket Peserta Didik	149
Lampiran 13 Hasil Uji Coba Produk Kelompok Kecil	152
Lampiran 14 Hasil Uji Coba Produk Kelompok Besar.....	156
Lampiran 15 Lembar Angket Pendidik	161
Lampiran 16 Hasil Uji Coba Produk Kepada Pendidik	164
Lampiran 17 Hasil Perhitungan Pretest dan Posttest (Kelompok Kecil)	168
Lampiran 18 Hasil Perhitungan Pretest dan Posttest (Kelompok Besar)	170
Lampiran 19 Dokumentasi	172



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan modal melangkah ke tahap yang lebih baik dan sebagai bekal untuk tetap bertahan di masa yang akan datang. Pendidikan wajib untuk setiap manusia, pendidikan tidak hanya bisa diperoleh di pendidikan formal tetapi bisa juga dari sebuah pengalaman. Proses pembelajaran dilaksanakan secara menyeluruh dan terpadu sesuai dengan usia anak-anak sekolah dasar. Dalam pembangunan sebuah negara pendidikan berperan sangat penting. Gambaran kualitas dari suatu bangsa adalah pendidikan.

Suatu negara dikatakan maju atau tidak, dapat dilihat dari tingkatan kualitas pendidikan yang ada dalam negara itu. Dilihat dari berbagai macam tingkat kualitas pendidikan yang ada dalam negara tersebut.¹ Berdasarkan uraian di atas kualitas pendidikan negara menentukan sejauh mana negara tersebut berkembang dalam bidang pendidikan. Pendidikan wajib selama 9 tahun merupakan solusi atas berkembangnya pendidikan dalam negara tersebut terutama Indonesia.

Pendidikan merupakan salah satu hak dasar manusia. Sebagai insan yang dikaruniai akal pikiran, manusia membutuhkan pendidikan dalam proses hidupnya. Dari mulai lahir hingga ke liang lahat, manusia yang berpikir akan selalu membutuhkan pendidikan. Seperti ketika manusia dapat berjalan pada masa

¹ Riska Dewi Handayani and Yuliyanti, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4.2 (2017), 107–23. h. 108.

balita, di sana ada proses belajar yang dibimbing oleh orang tua sebagai pendidik manusia pertama kali. Lebih jauh, ketika harus berinteraksi dengan masyarakat, manusia memerlukan pendidikan agar bermanfaat dan memiliki keterampilan yang dibutuhkan.² Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan salah satu dasar bhak manusia dalam kehidupan dalam bermasyarakat. Manusia memerlukan pendidikan agar hidupnya dapat bermanfaat bagi orang lain.

Pendidikan sangat berperan penting dalam meningkatkan prestasi dan harga diri generasi muda. Oleh karena itu, masalah pendidikan memang tidak akan habis dibicarakan sampai kapanpun. Hal ini didasarkan pada beberapa alasan mendasar.³ Pendidikan Nasional yang ada di Indonesia berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Undang-Undang Dasar 1945 menginstruksikan untuk mengupayakan mencerdaskan kehidupan bangsa agar pemerintahan Indonesia mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem dalam pengajaran nasional yang diatur berdasarkan Undang-Undang. Pendidikan dasar merupakan bagian terpenting dari sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang harus dilaksanakan selama sembilan tahun, enam tahun di sekolah dasar dan tiga tahun di sekolah menengah pertama.

² Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis* (Yogyakarta: Suka-Press, 2014). h. 1.

³ Chairul Anwar, *Multikulturalisme, Globalisasi Dan Tantangan Pendidikan Abad Ke-21* (Yogyakarta: Diva Press, 2019). h. 9.

Orang tua merupakan orang pertama yang wajib bertanggung jawab atas pendidikan anaknya. Seperti dijelaskan dalam surat At-Tahrim yang berbunyi:⁴

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا
مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Artinya: “*Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat- malaikat yang kasar, yang keras, yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan*”. (Q.S. At-Tahrim/66 : 6).⁵

Berdasarkan ayat di atas dijelaskan bahwa setiap manusia yang hidup di bumi ini bertanggung jawab pada dirinya sendiri dan keluarganya. Orang tua harus memberikan yang terbaik untuk dirinya sebagai contoh untuk anaknya, seperti memberikan pendidikan wajib 9 tahun dan memenuhi kebutuhan pendidikan anaknya. Rendahnya mutu pembelajaran yang disebabkan oleh tuntutan bagi seorang pendidik, minimnya sarana dan prasarana di sekolah dan rendahnya kompetensi yang dimiliki oleh pendidik juga menyebabkan proses dalam pembelajaran tidak berjalan dengan optimal dan bisa menghambat proses belajar mengajar di kelas.⁶ Berdasarkan uraian sebelumnya, sarana dan prasarana yang memadai akan memudahkan pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar. Guru harus memiliki kompetensi dan kreativitas yang tinggi agar tetap

⁴ Witri Martinah, *Peran Orang Tua dalam Membentuk Kepribadian Anak di Rumah pada Murid SDN 06 Pal 100 Bermani Ulu Raya Kab. Rejang Lebong. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5 (1) 2018, h. 63.

⁵ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bekasi: PT. Citra Mulia Agung, 2017), h. 560.

⁶ Nurul Hidayah, *Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5 (1) 2018, h. 139.

bisa mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai tanpa sarana dan prasarana yang memadai.

Dalam pendidikan pendidik merupakan komponen yang paling penting. pendidik memiliki kedudukan sebagai tenaga profesional pada jenjang pendidikan usia dini, pendidikan dasar dan pendidikan menengah pada jalur pendidikan formal yang diangkat sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia. Sebagai tenaga profesional yang mempunyai tugas mulia dalam mencerdaskan dan mendidik anak bangsa, seorang pendidik dituntut memiliki kompetensi yang dapat menunjang tugas tersebut.⁷ Kesimpulannya adalah seorang pendidik dituntut untuk memiliki kompetensi yang harus tunjang yaitu, pengetahuan dan kreativitas. Pendidik harus mengembangkan pengetahuannya sendiri dan membagikan pengetahuan tersebut kepada setiap peserta didik.

Proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran harus didasarkan pada peserta didik, karena peserta didik adalah pusat keberhasilan pembelajaran. Keadaan ini menuntut pendidik untuk kreatif dalam penyelenggaraan pembelajaran. Kreativitas pendidik inilah yang akan melahirkan pembelajaran kreatif, yaitu pembelajaran yang selalu berbeda, menyenangkan, mampu mengoptimalisasi kecerdasan, keefektifan dan kreativitas peserta didik.⁸ Berdasarkan uraian di atas, proses pembelajaran harus berpusat pada peserta didik sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini. Hal

⁷ Syofnidah Ifrianti, *Teori dan Praktik Microteaching*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), h. 1.

⁸ Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), h. 8.

tersebut menuntut pendidik untuk berfikir kreatif mengembangkan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

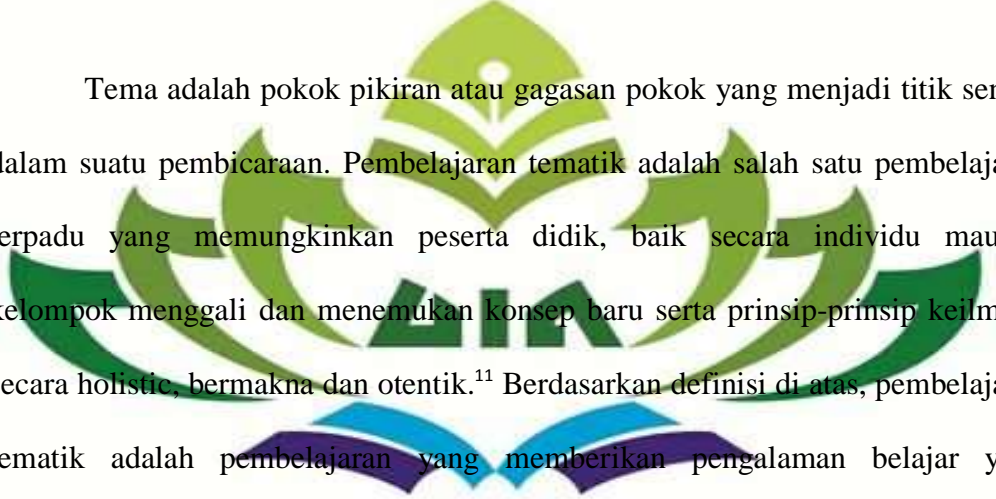
Pendidik harus mengembangkan kemampuan belajarnya, agar ilmu yang disampaikan akan selalu diingat oleh peserta didik. Belajar adalah suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh keadaan seseorang. Perubahan kegiatan itu mencakup pengetahuan, kecakapan dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui latihan, Sumadi Suryabrata menyatakan bahwa belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu baik aktual maupun potensial, perubahan itu berupa kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama.⁹ Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, belajar merupakan kewajiban semua orang baik peserta didik maupun guru. Ada tiga perubahan setelah belajar yaitu, pengetahuan, kecakapan dan tingkah laku.

Belajar menurut teori kognitif adalah cara memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk makna objek-objek yang dilihat atau diterima individu sebagai objek belajar. Kemudian, objek belajar tersebut dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang yang semuanya bersifat mental. Teori kognitif memandang bahwa belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.¹⁰ Kesimpulan belajar menurut teori kognitif yaitu cara untuk memperoleh objek-objek dalam belajar.

⁹ Esti Ismawati, Faraz Umayya, *Belajar Bahasa di Kelas Awal*, (Yogyakarta: Ombak, 2017), h. 1.

¹⁰ Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), h. 122.

Pemerintah Indonesia telah menerapkan kurikulum baru (K13) di semua jenjang pendidikan sekolah. Mulai dari jenjang pendidikan tingkat sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) hingga sekolah menengah atas (SMA). Dampaknya akan menimbulkan sebuah perubahan yang cukup banyak terutama dalam jenjang pendidikan sekolah dasar. Salah satu ciri kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang bersifat tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.



Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi titik sentral dalam suatu pembicaraan. Pembelajaran tematik adalah salah satu pembelajaran terpadu yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok menggali dan menemukan konsep baru serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan otentik.¹¹ Berdasarkan definisi di atas, pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Dalam pembelajaran tematik terdapat tema-tema yang akan menghubungkan beberapa mata pelajaran dalam satu lingkup tema.

Pendidik dapat mengupayakan hal tersebut dengan mencari bahan ajar atau media yang dapat membantu kreativitas pendidik dalam mengajar pada saat pandemi seperti sekarang, yaitu dengan menggunakan *e-modul* yang berbasis

¹¹ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), h. 80.

flipbook.¹² Fathurrohman menyatakan bahwa pembelajaran sebenarnya adalah proses untuk membantu peserta didik untuk dapat belajar dengan baik. Pengertian ini memberikan pemahaman bahwa peran pendidik adalah sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik dalam mendorong peserta didik untuk belajar dalam lingkungan kooperatif.¹³ Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sebagai sumber belajar sangat berperan dalam pembelajaran karena dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Di era seperti sekarang ini pembelajaran dengan menggunakan alat elektronik sangat diperlukan.

Pembelajaran yang berbasis elektronik dapat mengembangkan fleksibilitas belajar peserta didik yang optimal, di mana peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Selain itu, peserta didik dapat berkomunikasi dengan pendidik setiap saat.¹⁴ Pembelajaran berbasis elektronik di perlukan pada saat sekarang ini untuk membantu proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang sudah di tetapkan dapat tetap tercapai. Ada banyak jenis pembelajaran berbasis eletronik salah satunya adalah e-modul.

Modul merupakan seperangkat pengalaman belajar yang berdiri sendiri. Modul dapat membantu peserta didik mencapai seperangkat tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan.¹⁵ Modul elektronik merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi

¹² Ibid, h. 190.

¹³ Ida Fiteriani, *Model Pembelajaran Kooperatif dan Implikasinya pada Pemahaman Belajar Sains di SD/MI (Studi PTK di Kelas III MIN 3 Watesliwa Lampung Barat)*, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3 (2) 2016, h. 2.

¹⁴ Meda Wane, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016), h. 213.

¹⁵ Ibid, h. 230.

yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. *E-modul* adalah bagian dari *Electronic Based E-Learning* yang pembelajarannya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat yang berupa elektronik. *E-modul* merupakan media pembelajaran yang yang hanya memuat satu materi pembelajaran. Kemandirian peserta didik lebih diutamakan dalam pemanfaatan *e-modul*.¹⁶

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan di MI Nurul Falah Tanjung Baru dan MIN 10 Bandar Lampung yang salah satu sekolahnya mempunyai visi yaitu terwujudnya peserta didik yang beriman, cerdas, terampil, mandiri dan berwawasan global, di samping itu juga sekolah tersebut mempunyai salah satu misi yaitu mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan pendidik dalam mengajar, namun pada sekolah-sekolah tersebut masih ada hal-hal yang menghambat proses pembelajaran seperti media pembelajaran yang digunakan. Biasanya guru hanya menggunakan buku cetak yang kurang menarik perhatian peserta didik. Kenyataannya peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang bergambar dengan bahasa dan konsep yang sederhana.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 30 November 2019 dengan Ibu Nurjannah yang merupakan wali kelas kelas tiga di MI Nurul Falah Tanjung Baru, beliau mengatakan bahwa di sekolah ini masih sangat kurang sarana dan prasarana dan masih menggunakan modul.¹⁷ Biasanya beliau

¹⁶ I Kadek Adi Winaya, I Gede Mahendra Darmawiguna, I Gede Partha Sindu, *Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13 (2) 2016, h. 4.

¹⁷ Ibu Nurjannah, Wawancara dengan Guru Kelas III MI Nurul Falah Tanjung Baru, 30 November 2019.

menggunakan buku cetak berbentuk modul yang dibuat sendiri oleh pendidik. Penggunaan modul tersebut membuat pembelajaran menjadi monoton, tidak menarik dan kurang menambah kreativitas peserta didik. Wawancara kedua dilakukan peneliti pada tanggal 2 Desember 2019 dengan Ibu Emi yang merupakan wali kelas kelas 3C di MIN 10 Bandar Lampung, beliau mengatakan bahwa di sekolah tersebut masih menggunakan modul yang berbentuk visual dan sarana prasarana yang seadanya.¹⁸ Modul tersebut kurang menambah semangat dan kreativitas peserta didik sehingga pembelajaran menjadi monoton.

Kelebihan *e-modul* adalah modul elektronik dapat digunakan dimana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa kemana saja, modul elektronik dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi, proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada pendidik sebagai satu-satunya sumber informasi.¹⁹ Upaya mengatasi masalah yang terjadi berdasarkan pra penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu bahan ajar yang dulunya berbentuk cetak menjadi *e-modul* (modul elektronik) sehingga dapat diakses di manapun dan dapat diakses secara offline dalam bentuk *e-modul*. Dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Belajar.” Peneliti berharap dengan dikembangkannya *e-*

¹⁸ Ibu Emi, Wawancara dengan Guru Kelas III-C MIN 10 Bandar Lampung, 2 Desember 2019.

¹⁹ Rhesta Ayu Oktaviara, Triesninda Pahlevitaviara, *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3) 2019, h. 61.

modul berbasis *flipbook maker* ini dapat membantu kreativitas peserta didik dalam belajar dan membantu pendidik untuk lebih semangat dalam mengajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Kreativitas peserta didik dalam belajar masih kurang.
2. Bahan ajar yang digunakan masih cenderung monoton yaitu berupa media cetak sehingga kurang menarik.
3. Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang menarik sehingga pembelajaran tidak monoton.
4. Pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas ke segala arah maka perlu adanya pembatasan masalah, berikut ini adalah batasan masalah yang difokuskan dalam penelitian ini :

1. Penelitian ini menggunakan *e-modul* berbasis *flipbook maker*.
2. Penelitian menggunakan tema 3.
3. Penelitian dilakukan pada kelas III SD/MI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan *e-modul* berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar?
2. Bagaimana kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar?
3. Bagaimana respon peserta didik dan pendidik terhadap *e-modul* berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *e-modul* pada tema 3 dengan berbasis *flipbook maker* dan melihat respon dari pendidik dan peserta didik mengenai *e-modul* tersebut serta melihat kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Pendidik

Diharapkan *e-modul* tersebut dapat digunakan sebagai pendukung dalam mengajar sehingga dapat menarik ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran, serta dapat menjadi alternatif belajar bagi peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman langsung dan menambah pengetahuan peneliti tentang mengembangkan *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Modul

1. Pengertian Modul

Modul merupakan suatu paket kurikulum yang disediakan bagi peserta didik untuk dapat belajar sendiri, karena modul adalah suatu unit yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Modul adalah bahan ajar yang disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar peserta didik dapat belajar mandiri dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik.¹ Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa modul merupakan alat bantu peserta didik untuk belajar mandiri dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Modul merupakan suatu unit untuk belajar sendiri yang terdiri atas rangkaian-rangkaian pembelajaran.

Peningkatan kualitas pembelajaran bisa dilakukan dari berbagai aspek variabel pembelajaran. Variabel pembelajaran yang terkait langsung dengan kualitas pembelajaran adalah tersedianya buku teks yang berkualitas. Ketersediaan buku teks yang berkualitas masih sangat kurang. Hal ini nampak terlihat dari buku-buku teks yang digunakan peserta didik, dirancang dengan lebih menekankan pada misi penyampaian pengetahuan dan fakta. Pengarang buku teks

¹ Rhesta Ayu Oktaviara, Triesninda Pahlevi, *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar*, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3) 2019, h. 61.

kurang memikirkan bagaimana buku tersebut agar mudah dipahami peserta didik. Akibatnya, peserta didik sulit memahami buku yang dibacanya dan sering terlihat membosankan.

Akibat lain dari masalah tersebut adalah kurangnya motivasi belajar peserta didik, penyelesaian tugas yang tidak tepat waktu dan hasil belajar yang rendah. Dengan kondisi pembelajaran yang demikian maka sulit diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guna meningkatkan mutu pembelajaran dilakukan berbagai aspek variabel pembelajaran. Salah satu aspek yang dianggap cocok dan relevan dengan permasalahan tersebut adalah penerapan pembelajaran individual, yang memberi kepercayaan untuk belajar mandiri. Salah satu model pembelajaran individu yang semakin berkembang adalah modul. Menurut Russel sistem pembelajaran modul akan menjadikan pembelajaran lebih efisien, efektif, dan relevan. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berdifat klasikal dan dilaksanakan dengan tatap muka.

Menurut Walter Dick dan Lou Cary modul diartikan sebagai unit pembelajaran berbentuk cetak. Mengajar terpadu yang memiliki satu tema terpadu, menyajikan kepada peserta didik keterangan-keterangan yang diperlukan untuk menguasai dan menilai pengetahuan dan keterampilan yang ditentukan dan berfungsi sebagai satu komponen dari keseluruhan kurikulum. Dari definisi tersebut Dick dan Carey mengemukakan pengertian modul ditinjau dari wujud fisik berupa bahan pembelajaran cetak, fungsinya sebagai media belajar mandiri dan isinya berupa satu unit materi pembelajaran. Menurut Jerrold E, Kemp modul diartikan sebagai paket pembelajaran mandiri berisi satu topik atau unit materi pelajaran dan memerlukan waktu belajar beberapa jam untuk satu minggu. Dari definisi tersebut Kemp mengatakan modul ditinjau dari fungsi sebagai media belajar sendiri, modul berupa satu topik atau unit materi pelajaran dan ketentuan waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari modul.² Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa modul merupakan suatu unit yang berbentuk cetak yang didalamnya memuat satu topik materi pembelajaran. Modul melatih peserta didik untuk belajar mandiri.

² Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif...*, h. 229.

Modul pembelajaran adalah bahan ajar yang disusun secara metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Modul dapat membantu peserta didik dalam memperoleh informasi tentang materi pembelajaran.³ Modul merupakan bahan ajar sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, modul memuat suatu bahasan tertentu yang disusun secara sistematis dan terarah sehingga dapat membantu proses belajar mengajar di sekolah. Modul diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Modul dibuat untuk membantu peserta didik dalam memperoleh materi pembelajaran.

Modul merupakan salah satu jenis bahan ajar cetak yang dibutuhkan oleh peserta didik, karena dalam modul terdapat acuan materi yang akan dipelajari peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan kata lain sebuah modul merupakan bahan ajar yang dapat mengasah peserta didik untuk belajar secara mandiri. Karena di dalam modul berisi materi dan beberapa latihan soal yang dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar.⁴ Dalam modul terdapat acuan materi yang akan dipelajari peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dibuat bisa tercapai. Di dalam modul juga terdapat latihan soal sehingga kita dapat melihat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran.

³ Eka Puspita Dewi, Agus Suyatna, Abdurrahman, Chandra Ertikanto, *Efektivitas Modul dengan Model Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Materi Kalor*, *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Tadris*, 2 (2) 2017, h. 105.

⁴ Hesty Indria Wahyuni, Durinta Puspasari, *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar Mengemukakan Daftar Urut Kepangkatan dan Mengemukakan Peraturan Cuti*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen dan Keuangan*, 1(1) 2017, h. 56.

Modul merupakan sebuah buku yang ditulis yang bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik. Dengan demikian, sebuah modul pembelajaran berisi segala komponen dasar bahan ajar yaitu petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja yang dapat berupa lembar kerja, dan evaluasi. Penggunaan modul dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar menurut cara dan kecepatannya masing-masing.⁵ Penggunaan modul dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri dengan caranya masing-masing. Komponen dalam modul berupa petunjuk pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, latihan-latihan, dan evaluasi.

2. Unsur-unsur Modul Pembelajaran

Instrumen kelayakan modul yang dikembangkan berdasarkan aturan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan terdiri atas :

- a. Komponen kelayakan isi yang meliputi :
 - a) Cakupan materi yaitu kelengkapan materi, keluasan materi, dan kedalaman materi dalam modul.
 - b) Akurasi materi merupakan akurasi fakta, akurasi kosep, hukum atau teori dan akurasi prosedur atau metode.
 - c) Kemutakhiran dan kontekstual merupakan keterkinian dengan perkembangan ilmu, fitur-fitur terbaru, dan memberikan contoh-contoh nyata dalam lingkungan keseharian.

⁵ Desi Eka Nur Fitriana, Evi Amelia, Pipit Marianingsih, *Penyusunan Modul Pembelajaran Berbasis Sains Teknologi dan Masyarakat (STM) pada Konsep Bioteknologi (Sebagai Bahan Ajar Siswa SMA Kelas XII)*. *Jurnal Pendidikan Biologi (Biosferjpb)*, 10(2) 2017, h. 62.

- d) Ketaatan pada hukum dan perundang-undangan merupakan bentuk ketaatan terhadap hukum yang berlaku di Indonesia dimana dalam modul memuat hasil karya asli peneliti dan tidak memuat unsur SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan).
 - e) Keterampilan merupakan pengembangan aspek keterampilan yang terkandung dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar baik berupa aplikasi kegiatan 5M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Mengasosiasikan, dan Mengkomunikasikan).
- b. Komponen kelayakan penyajian yang terdiri atas :
- a) Teknik penyajian yaitu konsistensi sistematika sajian dalam bab, kelogisan penyajian, keruntutan penyajian, koherensi, dan keseimbangan substansi antar bab atau sub bab.
 - b) Pendukung penyajian materi yaitu kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi, pembangkit motivasi belajar, soal latihan di setiap bab, peta konsep di setiap awal bab, rangkuman di setiap akhir bab, soal latihan dalam akhir bab, kunci jawaban pada akhir buku dan rujukan untuk tabel, gambar, dan lampiran.
 - c) Penyajian pembelajaran yaitu keterlibatan aktif peserta didik, komunikasi interaktif seolah-olah peserta didik berkomunikasi dengan penulis buku, pendekatan ilmiah untuk merangsang kedalaman berpikir, serta terdapat variasi berupa gambar atau tabel dalam penyajian.
 - d) Kelengkapan penyajian merupakan urutan dalam penulisan modul yang terdiri atas pendahuluan, daftar isi, glosarium, daftar pustaka, dan indeks.

- c. Komponen kelayakan kebahasaan yang terdiri atas :
- a) Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik merupakan kesesuaian bahasa dengan perkembangan berpikir peserta didik sehingga mudah untuk dipahami.
 - b) Keterbacaan merupakan pemilihan bahasa yang komunikatif sehingga tidak asing bagi peserta didik dan pesan berupa materi ajar dapat dipahami dengan mudah.
 - c) Kemampuan memotivasi meliputi pemilihan bahasa yang dapat membuat kemampuan memotivasi peserta didik dan kemampuan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis.
 - d) Kelugasan meliputi pemilihan bahasa yang memperhatikan ketepatan struktur kalimat dan kebakuan istilah.
 - e) Koherensi dan keruntutan alur pikir merupakan keruntutan dan keterkaitan isi antar bab atau sub bab dan kalimat atau alinea.
 - f) Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia merupakan ketepatan pemilihan bahasa dengan tata bahasa dan ejaan sesuai Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).
 - g) Penggunaan istilah dan simbol atau lambang merupakan konsistensi penggunaan istilah, simbol atau lambang serta ketepatan dalam penulisan kalimat yang menggunakan nama ilmiah maupun yang menggunakan bahasa asing.

- d. Komponen kelayakan kegrafikaan terdiri atas :
- a) Ukuran buku merupakan kesesuaian ukuran modul dengan standar ISO yaitu A4 (210 x 297mm) atau B5 (176 x 250mm).
 - b) Desain kulit buku meliputi penataan unsur tata letak pada cover muka, belakang dan punggung memiliki kesatuan, ukuran unsur tata letak proporsional dengan ukuran buku, warna unsur tata letak harmonis, dan memperjelas materi fungsi serta warna yang memiliki kontras yang baik.
 - c) Desain isi buku meliputi penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola, pemisahan antar paragraf jelas, serta kesesuaian spasi teks dan ilustrasi.⁶

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat empat komponen kelayakan unsur modul pembelajaran yang dikemukakan oleh badan standar nasional pendidikan yaitu, komponen kelayakan isi, komponen kelayakan penyajian, komponen kelayakan kebahasaan, dan komponen kelayakan kegrafikan.

3. Ciri-ciri Modul Pembelajaran

Menurut Daryanto karakteristik modul mencakup :

- a. *Self Instruction*, merupakan karakteristik penting dalam modul dengan karakter tersebut memungkinkan seseorang untuk dapat belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter *self instruction*, maka modul harus:

⁶ Hesty Indria Wahyuni, Durinta Puspasari, *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar Mengemukakan Daftar Urut Kepangkatan dan Mengemukakan Peraturan Cuti. Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen dan Keuangan*, 1(1) 2017, h. 59.

- a) Memuat tujuan pembelajaran yang jelas, dan dapat menggambarkan pencapaian sesuai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.
 - b) Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil atau spesifik, sehingga memudahkan untuk dipelajari secara tuntas.
 - c) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan dalam pemaparan materi pembelajaran.
 - d) Terdapat soal-soal latihan, tugas, dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur kemampuan penguasaan peserta didik.
 - e) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik.
 - f) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
 - g) Terdapat rangkuman materi pembelajaran.
 - h) Terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri.
 - i) Terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi.
 - j) Terdapat informasi tentang rujukan, pengayaan, dan referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.
- b. *Self Contained*, tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan agar peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari standar kompetensi atau kompetensi

dasar, harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan standar kompetensi atau kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

- c. Berdiri Sendiri, merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar atau media lain atau tidak harus digunakan secara bersama-sama dengan bahan ajar atau media lain. Dengan menggunakan modul, peserta didik tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mempelajari dan tau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Apabila peserta didik masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar lain selain modul yang digunakan, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai modul yang berdiri sendiri.
- d. Bersifat Adaptif, modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta atau fleksibel atau luwes digunakan di berbagai perangkat keras.
- e. Bersahabat atau akrab, modul hendaknya juga memenuhi kaidah user friendly atau bersahabat atau akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi atau pemaparan informasi yang tampil dalam modul bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan.

Menurut Vembiarto ciri-ciri modul sebagai berikut :

- a. Modul merupakan paket pembelajaran yang bersifat *Self-Instruction*.
- b. Pengakuan adanya perbedaan individual belajar.

- c. Membuat rumusan tujuan pembelajaran secara eksplisit.
- d. Adanya asosiasi, struktur, dan urutan pengetahuan.
- e. Penggunaan berbagai macam media.
- f. Partisipasi aktif dari peserta didik.
- g. Adanya bantuan langsung terhadap respon peserta didik.
- h. Adanya evaluasi terhadap penguasaan peserta didik atas hasil belajar.⁷

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat lima karakteristik modul pembelajaran yang dikemukakan oleh Daryanto yaitu, *self instruction*, *self contained*, berdiri sendiri, bersifat adaptif dan bersahabat atau akrab. Sedangkan menurut Vembianto terdapat delapan karakteristik modul pembelajaran. Karakteristik-karakteristik tersebut termuat dalam modul pembelajaran.

4. Teknik Penyusunan Modul

Teknik penulisan modul menurut Abdurrahman yaitu penyusunan kerangka modul sebaiknya memilih struktur dan kerangka yang sederhana dan yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Kerangka modul umumnya tersusun sebagai berikut: modul tersusun atas kata pengantar, daftar isi, tinjauan umum modul, glosarium, standar kompetensi dan kompetensi dasar, deskripsi, waktu, prasyarat, petunjuk penggunaan modul, tujuan akhir, isi modul, uraian materi, latihan, rangkuman, tes formatif, kunci jawaban tes formatif,

⁷ Hesty Indria Wahyuni, Durinta Puspasari, *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar Mengemukakan Daftar Urut Kepangkatan dan Mengemukakan Peraturan Cuti. Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen dan Keuangan*, 1(1) 2017, h. 60.

umpan balik, tindak lanjut, dan daftar pustaka.⁸ Modul disusun dengan kerangka yang sederhana dan sesuai kebutuhan dengan memperhatikan urutan-urutan di atas.

5. Fungsi Modul

- a. Bahan ajar mandiri. Maksudnya, penggunaan modul dalam proses pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat belajar sendiri atau secara mandiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik.
- b. Pengganti fungsi pendidik. Maksudnya, modul sebagai bahan ajar yang harus dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka. Sementara, fungsi penjelas sesuatu tersebut juga melekat pada pendidik. Maka dari itu, penggunaan modul dapat berfungsi sebagai pengganti fungsi atau peran fasilitator atau pendidik
- c. Sebagai alat evaluasi. Maksudnya, dengan modul peserta didik dituntut untuk dapat mengukur dan menilai sendiri kemampuan dan tingkat penguasaannya terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, modul juga sebagai alat evaluasi.
- d. Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik. Maksudnya, karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh peserta didik, maka

⁸ Praba Kurnia Dini Kalinda, Nengah Maharta, Chandra Ertikanto, *Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Suhu dan Perubahannya*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(3) 2015, h. 125.

modul juga memilih fungsi sebagai bahan rujukan untuk memperoleh materi bagi peserta didik.⁹

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa modul mempunyai fungsi untuk membantu kelancaran pembelajaran diantaranya adalah sebagai bahan ajar mandiri, sebagai pengganti fungsi pendidik, sebagai alat evaluasi dan sebagai bahan rujukan bagi peserta didik. Modul dipilih karena modul memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri dan memberikan feedback atau balikan yang segera pada peserta didik. Hal ini selaras dengan pernyataan Mulyasa bahwa modul berbeda dengan bahan ajar lainnya. Modul mempunyai ciri khas tersendiri yang membuat berbeda dengan bahan ajar lainnya.

Modul memberikan informasi dan petunjuk pelaksanaan yang jelas tentang apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, memberikan kemungkinan kepada peserta didik untuk mengukur kemajuan belajar yang telah diperoleh, memfokuskan peserta didik pada tujuan pembelajaran yang spesifik dan dapat diukur, serta terdapat mekanisme pengukuran yang merupakan kriteria atau standar kelengkapan modul.¹⁰ Modul dapat membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Penerapan modul dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik, mandiri, tuntas, dan dengan hasil yang jelas.

⁹ Hesty Indria Wahyuni, Durinta Puspasari, *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar Mengemukakan Daftar Urut Kepangkatan dan Mengemukakan Peraturan Cuti*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen dan Keuangan*, 1(1) 2017, h. 59.

¹⁰ Meli Gustinasari, Lufri, Ardi, *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Konsep Disertai Contoh pada Materi Sel untuk Siswa SMA*. *Bioeducation Journal*, 1(1) 2017, h. 61.

6. Manfaat dari Penggunaan Modul

- a. Dapat meningkatkan motivasi peserta didik, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan.
- b. Setelah dilakukan evaluasi, pendidik dan peserta didik mengetahui benar, pada bagian modul yang mana peserta didik telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil.
- c. Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester.
- d. Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.¹¹

Penggunaan modul dalam proses pembelajaran dapat memberikan keuntungan bagi pendidik dan peserta didik. Keuntungan pada pendidik yaitu penggunaan modul dalam pembelajaran memberikan kesempatan yang lebih besar dan waktu yang lebih banyak untuk memberikan bantuan dan perhatian secara individual kepada setiap peserta didik, persiapan pelajaran yang lebih mudah karena seluruhnya telah tertera dalam modul, dapat digunakan untuk mengetahui taraf hasil belajar peserta didik. Keuntungan bagi peserta didik yaitu sebagai umpan balik atau *feedback* sehingga peserta didik dapat mengetahui hasil belajarnya dan lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran karena tujuan pembelajarannya disusun di dalam modul, memberikan motivasi peserta didik karena pengajaran dengan menggunakan modul membimbing peserta didik untuk mencapai sukses melalui langkah-langkah yang teratur sehingga akan menimbulkan motivasi yang kuat untuk berusaha segiat-giatnya, bersifat

¹¹ Praba Kurnia Dini Kalinda, Nengah Maharta, Chandra Ertikanto, *Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Suhu dan Perubahannya. Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(3) 2015, h. 125.

fleksibilitas karena dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar, cara belajar dan bahan pelajaran yang berbeda-beda pada masing-masing peserta didik.¹²

Penggunaan modul memberikan banyak manfaat bagi peserta didik dan pendidik. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, melatih kemandirian peserta didik, dapat menyesuaikan cara belajar masing-masing peserta didik. Bagi pendidik penggunaan modul bermanfaat untuk menambah waktu dalam pembelajaran, memudahkan pendidik dalam menyusun pembelajaran karena seluruhnya sudah tertera dalam modul dan pendidik dapat mengontrol keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran.

B. E-Modul

1. Pengertian E-Modul

Elektronik modul (*e-modul*) dapat diartikan sebagai sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik berbantuan komputer. Modul elektronik juga dapat digunakan dimana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa kemana saja. Modul elektronik dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi. Selain itu, proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada instruktur sebagai satu-satunya sumber informasi.¹³

¹² Desi Eka Nur Fitriana, Evi Amelia, Pipit Marianingsih, *Penyusunan Modul Pembelajaran Berbasis Sains Teknologi dan Masyarakat (STM) Pada Konsep Bioteknologi (Sebagai Bahan Ajar Siswa Sma Kelas XII)*. *Jurnal Pendidikan Biologi (Biosferjpb)*, 10(2) 2017, h. 62.

¹³ Rhesta Ayu Oktaviara, Triesninda Pahlevitaviara, *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Sainifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian*

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *e-modul* merupakan sebuah bentuk bahan ajar yang didalamnya terdapat komponen-komponen pembelajaran yang disusun secara sistematis sebagai sebuah bahan ajar yang berbentuk elektronik.

Adanya perkembangan teknologi informasi sangat berpengaruh besar pada proses belajar mengajar. Dimana teknologi informasi sering digunakan sebagai sarana atau alat dalam menyampaikan kegiatan belajar. Salah satu penerapan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu modul elektronik (*e-modul*). Seperti perubahan bahan ajar yang awalnya berbentuk cetak menjadi elektronik. Hal ini karena sifat modul yang dirancang khusus untuk sarana belajar mandiri. Keberadaan media pembelajaran ini pada akhirnya dapat menunjang dan melengkapi peran pendidik sebagai satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik.

Modul elektronik adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program. Dengan adanya modul elektronik yang bersifat interaktif ini proses pembelajaran akan melibatkan tampilan audio visual, sound, movie, dan yang lainnya serta program tersebut pemakaiannya mudah dipahami sehingga dapat dijadikan media pembelajaran yang baik. 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.

Menurut Cecep media elektronik yang dapat diakses oleh peserta didik mempunyai manfaat dan karakteristik yang berbeda-beda. Jika ditinjau dari manfaatnya media elektronik sendiri dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan kapan dan dimana saja serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.¹⁴ Modul elektronik (*e-modul*) bahan ajar berbentuk elektronik yang berisi materi, metode, tujuan pembelajaran dan evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. *E-modul* bisa membuat pembelajaran lebih menarik karena terdapat fitur-fitur untuk memasukan audio dan video sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan untuk peserta didik dan tidak monoton.

2. Manfaat *E-Modul*

- a. Modul elektronik juga dapat digunakan dimana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa kemana saja.
- b. Modul elektronik dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi.

¹⁴ I Gede Agus Saka Prasetya, I Made Agus Wirawan, I Gede Partha Sindu, *Pengembangan E-Modul pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI dengan Model Problem Based Learning di SMK Negeri 2 Tabanan. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(1) 2017, h. 98.

- c. Proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada instruktur sebagai satu-satunya sumber informasi.¹⁵

Modul elektronik (*e-modul*) dapat digunakan dimana saja dan dapat dibawa kemana saja, modul elektronik juga dapat menyajikan informasi secara terstruktur dan menarik dan proses pembelajarannya tidak lagi bergantung pada pendidik.

3. Karakteristik *E-Modul*

- a. Ukuran file yang relatif kecil sehingga dapat disimpan dalam flashdisk, mudah untuk dibawa, bisa digunakan secara *offline*, dapat dipelajari kapan dan dimana saja asalkan ada komputer atau laptop.
- b. Adanya link yang membantu untuk menelusuri materi secara linier maupun non linier sehingga mengarahkan peserta didik menuju informasi tertentu.
- c. Modul elektronik juga dilengkapi animasi dan simulasi praktikum serta peserta didik dapat mengetahui ketuntasan belajar melalui evaluasi mandiri yang interaktif.¹⁶

E-modul mempunyai karakteristik yaitu, ukuran yang relatif kecil sehingga dapat disimpan di dalam flashdisk atau hp dan bisa dilihat dimana saja dan kapan saja, diberikan link untuk mencari informasi lebih lanjut mengenai materi dan *e-modul* juga dilengkapi animasi dan simulasi yang dapat memudahkan peserta didik untuk menyerap materi pembelajaran.

¹⁵ Rhesta Ayu Oktaviara, Triesninda Pahlevitaviara, *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3) 2019, h. 61.

¹⁶ I Gede Agus Saka Prasetya, I Made Agus Wirawan, I Gede Partha Sindu, *Pengembangan E-Modul pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI dengan Model Problem Based Learning di SMK Negeri 2 Tabanan. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(1) 2017, h. 98.

Tabel 1
Perbandingan antara Modul Elektronik dengan Modul Cetak¹⁷

Modul elektronik	Modul cetak
Format elektronik (dapat berupa file, doc, exe swf, dll).	Format berbentuk cetak (kertas).
Ditampilkan menggunakan perangkat elektronik dan software khusus (laptop, PC, HP, Internet).	Tampilannya berupa kumpulan kertas yang tercetak.
Lebih praktis untuk dibawa.	Berbentuk fisik, untuk membawa dibutuhkan ruang untuk meletakkan.
Biaya produksi lebih murah.	Biaya produk lebih mahal.
Tahan lama dan tidak akan lapuk dimakan waktu.	Daya tahan kertas terbatas oleh waktu.
Menggunakan sumber daya tenaga listrik.	Tidak perlu sumber daya khusus untuk menggunakannya.
Dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya	Tidak dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya.

Perbandingan modul dan *e-modul* terletak pada bentuk cetak dan bentuk elektronik, *e-modul* menggunakan tenaga listrik, *e-modul* berbentuk elektronik sehingga tahan lama dan *e-modul* juga bisa menyisipkan audio dan video.

¹⁷ Kadek Aris Priyanthi, Ketut Agustini, Gede Saindra Santyadiputra, *Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Singaraja)*. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 6(1) 2017, h. 42.

C. Flipbook Maker

1. Pengertian *Flipbook maker*

Flipbook maker adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak. *Flipbook maker* adalah aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper*, dan *e-magazine*. Tidak hanya berupa teks, dengan *flipbook maker* dapat dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada lembar kerja.¹⁸ *Flipbook maker* merupakan animasi yang dibuat dengan setumpuk kertas yang menyerupai buku tebal yang menggambarkan suatu dan nantinya proses itu akan terlihat bergerak. *Flipbook maker* adalah aplikasi untuk membuat sebuah buku, modul dan majalah dalam bentuk elektronik. Dalam *flipbook maker* dapat menyisipkan gambar, video, dan audio sehingga membuat modul menjadi terlihat menarik.

Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video, dan animasi sehingga *flipbook maker* yang dibuat lebih menarik. Selain itu, flipbook maker memiliki desain template dan fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, hyperlink, dan back sound. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke format html, exe, zip, screen saver, dan app. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut

¹⁸ Rhesta Ayu Oktaviara, Triesninda Pahlevitaviara, *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3) 2019, h. 61.

diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media *flipbook maker* dapat menambah minat belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik.

Penggunaan *Flipbook maker* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar.¹⁹ Dengan menggunakan *flipbook maker* peserta didik akan merasa tertarik mengikuti pembelajaran karena terdapat animasi yang seperti terlihat membuka buku secara fisik saat akan berpindah halaman. Hasil akhir dapat berupa html, exe, zip, screen saver, dan app. Dengan menggunakan flipbook ini diharapkan dapat memberikan pembaharuan di dunia pendidikan. Penggunaan *flipbook maker* dapat meningkatkan minat, meningkatkan pemahaman, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut website animasi Teknokids, *Flipbook maker* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi.²⁰ Lembaran kertas dalam *flipbook maker* berbentuk seperti buku yang bergerak membuka dan tergambar prosesnya. *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

¹⁹ Muhammad Syarif Hidayatullah, Lusia Rakhmawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1) 2016, h. 84.

²⁰ Dendik Udi Mulyadi, Sri Wahyuni, Rif'ati Dina Handayani, *Pengembangan Media Flash Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP. Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4) 2016, h. 297.

pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton. Jadi *e-modul* dengan menggunakan *flipbook maker* dapat di akses secara offline dan tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena berbentuk soft file.²¹

Flipbook maker adalah sebuah software yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan software ini apabila kita membaca sebuah e-book tidak lagi monoton dan menjadi lebih menarik.²² *Flipbook* memberikan kesan yang menarik dan tidak monoton karena dapat disisipkan audio, animasi, dan video sehingga peserta didik tidak hanya melihat tulisan saja.

2. Manfaat Penggunaan *Flipbook maker*

- a. Dapat meningkatkan berfikir kreatif peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik.
- b. Dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar.
- c. Dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif.
- d. Dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas.
- e. Dapat mengubah tampilan file pdf menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku.
- f. Dapat membuat file pdf menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, *flipbook*, katalog perusahaan, katalog digital, dan lain-lain.

²¹ Edi Wibowo, Dona Dinda Pratiwi, *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. Jurnal Matematika*, 1(2) 2018, h. 149.

²² Fhina Haryanti, Bagus Ardi Saputro, *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep pada Materi Segitiga. Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2) 2016, h. 149.

- g. Tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga dapat disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik.
- h. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif.²³

Flipbook maker mempunyai manfaat yang bisa dirasakan oleh peserta didik dan pendidik diantaranya adalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif dan tampilan pembelajaran akan lebih bervariasi dengan menyisipkan audio, video, dan animasi.

D. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan yang diperlukan oleh setiap peserta didik untuk menemukan konsep baru dan memecahkan masalah. Kreativitas adalah kemampuan yang ada pada peserta didik dalam menciptakan sesuatu yang baru di dalam proses pembelajaran. Kreativitas merupakan cara seseorang untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan menggunakan berbagai macam pilihan jawaban tentang suatu persoalan yang sama. Kreativitas dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan macam-macam ide yang luas dan beragam. Dalam pembelajaran sains perlu ditanamkan kebiasaan untuk berfikir kreatif dalam proses belajar mengajar.

²³ Dendik Udi Mulyadi, Sri Wahyuni, Rif'ati Dina Handayani, *Pengembangan Media Flash Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP. Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(4) 2016, h. 297.

Pendidik mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran pendidik juga harus berinteraksi langsung dengan peserta didik.²⁴ Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan hal yang harus dimiliki setiap peserta didik untuk menemukan konsep baru dan memecahkan masalah. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam memecahkan suatu permasalahan dengan berbagai alternatif jawaban. Kreativitas peserta didik ditingkatkan dengan cara melatih peserta didik membentuk gagasan-gagasan baru dalam memecahkan masalah atau membuat sesuatu yang diinginkannya, baik yang terlihat maupun yang tidak terlihat.²⁵

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan yaitu, sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Pendidik harus menghargai produk kreativitas peserta didik dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan memperlihatkan hasil karya peserta didik. Ini akan lebih menumbuhkan minat peserta didik untuk membuat hal-hal yang baru. Orang tua juga harus memotivasi peserta didik agar peserta didik tertarik untuk memperlihatkan hasil karyanya.

Konsep kreatif yang dimiliki akan segera ditindak lanjuti melalui sebuah karya yang nyata. Karya nyata tersebut berupa produk kreatif yang akan dibuat. Produk adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Produk kreatif meliputi tiga aspek yaitu, aspek kognitif, afektif,

²⁴ Sekar Dwi Ardianti, Ika Ari Pratiwi, Mohammad Kanzunudin, *Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment terhadap Kreativitas Peserta Didik*, *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7 (2) 2017, h. 146.

²⁵ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah*, (Jakarta: Indeks, 2016), h. 90.

dan psikomotorik. Untuk menilai produk kreatif dibuat rubrik yang meliputi keaslian, nilai ekonomis, ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas, kebergunaan untuk lingkungan dan tingkat kesulitan.²⁶ Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dari kreativitas peserta didik berupa sebuah produk karya yang nyata, baru dan bernilai. Produk ini nantinya akan dinilai dalam tiga penilaian yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berpikir kreatif merupakan proses berpikir dalam menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan masalah yang baru, menemukan sistem baru maupun menemukan bentuk artistik baru. Oleh karena itu, dengan berpikir kreatif kita dapat menemukan dan menentukan hal-hal baru dalam penyelesaian suatu masalah yang sedang kita hadapi.²⁷ Berdasarkan definisi tersebut berpikir kreatif dapat membantu peserta didik menemukan dan menentukan hal-hal yang baru dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Pendidik dituntut mempunyai kreativitas agar dapat menyajikan fasilitas pengalaman dan kenyataan untuk dijadikan sebagai bahan pengamatan.

Sebelum pendidik melakukan proses pembelajaran pendidik harus tau media dan materi apa yang akan dijadikan sebagai bahan pengamatan. Hal ini akan menuntut pendidik untuk mempelajari materi yang akan diajarkan, serta melakukan persiapan sebelum pembelajaran dimulai. Tanpa adanya persiapan dan penguasaan materi akan membuat peserta didik tidak terkoordinasi dengan baik

²⁶ Rini Astuti, *Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pengolahan Limbah Menjadi Trash Fashion Melalui PjBL*, *Bioedukasi* 8 (2) 2015, h. 37.

²⁷ Ferawati Wahida, Nurdin Rahman, Siang Tandi Gonggo, *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Parigi*, *Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako*, 4 (3) 2015, h. 36.

dalam menggunakan media pengamatan.²⁸ Berdasarkan uraian tersebut kreativitas menuntut pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran dengan media dan materi sebagai bahan pengamatan.

Perkembangan kreativitas peserta didik dipengaruhi oleh dua motorik yaitu, motorik halus dan motorik kasar. Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang peserta didik. Pada dasarnya perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf, otot peserta didik ataupun kemampuan kognitifnya. Sehingga, setiap gerakan yang ditimbulkan merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Berdasarkan definisi tersebut perkembangan motorik peserta didik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang peserta didik. Semakin meningkat motorik halus, maka semakin meningkat perkembangan kreativitas peserta didik.

Sebaliknya, jika motorik halus menurun maka perkembangan kreativitas peserta didik juga akan menurun. Semakin meningkat motorik kasar maka semakin meningkat perkembangan kreativitas peserta didik, namun jika motorik kasar menurun maka semakin menurun perkembangan kreativitas peserta didik.²⁹ Berdasarkan uraian di atas perkembangan motorik peserta didik ada dua yaitu motorik halus dan motorik kasar. Semakin meningkat motorik kasar dan motorik halus, maka semakin meningkat perkembangan kreatifitas peserta didik, namun jika motorik kasar dan motorik halus menurun, maka semakin menurun perkembangan kreativitas peserta didik.

²⁸ Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif...*, h. 12.

²⁹ Romlah, *Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2 (2) 2017, h. 132-136.

2. Indikator Kreativitas

- a. Kemampuan berpikir lancar, mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:
mengemukakan gagasan dan jawaban, menyelesaikan masalah atau pertanyaan dan memberi tahu cara untuk melakukan berbagai hal.
- b. Kemampuan berpikir luwes, mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: dapat melihat sebuah masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari banyak alternatif untuk memecahkan suatu permasalahan dan mampu mengubah cara berpikir seseorang.
- c. Kemampuan berpikir memerinci, mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :
dapat mengembangkan suatu gagasan, menjelaskan dengan jelas suatu benda atau gagasan sehingga menjadi lebih menarik.
- d. Kemampuan berpikir asli, mempunyai ciri-ciri sebagai berikut : dapat menyatakan hal-hal yang baru dan unik yang tidak terpikirkan oleh orang lain.³⁰

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, indikator kreativitas ada empat yaitu kemampuan berpikir lancar, kemampuan berpikir luwes, kemampuan berpikir memerinci dan kemampuan berpikir asli.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Peserta Didik

- a. Kebebasan, orang tua yang percaya untuk memberikan kebebasan kepada peserta didik cenderung mempunyai peserta didik yang kreatif. Mereka

³⁰ Rena Surya Rohana, Dinn Wahyudin, *Project Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa SD pada Materi Makanan dan Kesehatan, Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(3) 2017, h. 237.

tidak otoriter, tidak selalu mengawasi dan tidak terlalu membatasi kegiatan peserta didik.

- b. Aspek, peserta didik yang kreatif biasanya mempunyai orang tua yang menghormati peserta didik sebagai individu, percaya akan kemampuan peserta didik dan menghargai keunikan peserta didik.
- c. Kedekatan emosional yang sedang, kreativitas peserta didik dapat dihambat dengan suasana emosional yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan dan terpisah.
- d. Prestasi bukan angka, orang tua menghargai prestasi peserta didik, orang tua harus mendorong peserta didik untuk berusaha sebaik-baiknya agar menghasilkan karya-karya yang baik.
- e. Menghargai kreativitas peserta didik, peserta didik yang kreatif mendapatkan dorongan semangat dari orang tua untuk melakukan hal-hal yang kreatif dan positif. Faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas peserta didik adalah sikap dari orang tua. Sudah lebih dari tiga puluh tahun pakar psikologis menyatakan bahwa sikap dan nilai orang tua berkaitan erat dengan kreativitas peserta didik, jika kita menggabungkan hasil penelitian di lapangan dengan teori-teori penelitian di laboratorium maka akan memperoleh petunjuk bahwa orang tua mempengaruhi kreativitas peserta didik.³¹

³¹ Maria Anita Titu, *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Materi Konsep Masalah Ekonomi*, *Prosiding Seminar Nasional*, 9 Mei 2015, h. 183.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas peserta didik antara lain: kebebasan, aspek, kedekatan emosional yang sedang, prestasi bukan angka dan menghargai kreativitas.

4. Orientasi Pembelajaran Kreatif

Rumusan yang konkret kreativitas berwujud pada tiga hal :

a. Performa Aksi Kreasi

Hasil kreativitas yang berupa aksi kreasi atau tindakan misalnya: menari, berolahraga, gerak, tindakan-tindakan yang sistematis, tata cara khusus dan sebagainya yang merupakan prosedur hasil kreativitas peserta didik.

b. Proyek Edukasi

Proyek edukasi ini berkaitan dengan kegiatan-kegiatan kolektif yang bersifat mendidik. Dalam pembelajaran sering menghasilkan proyek kegiatan kolektif yang dilakukan untuk tujuan-tujuan edukasi. Dalam materi pembelajaran, sering melahirkan tindakan yang harus dilakukan secara kelompok untuk mengatasi persoalan tertentu. Oleh karena itu, orientasi pembelajaran kreatif tidak hanya peserta didik paham terhadap materi, tetapi juga mau menindaklanjuti materi menjadi aksi yang nyata.³²

Berdasarkan ketiga orientasi di atas dapat disimpulkan bahwa orientasi pembelajaran kreatif tidak hanya sebatas peserta didik paham akan materi, tetapi peserta didik mampu mengimplementasikan materi belajar tersebut dalam bentuk karya intelektual, aksi kreasi, dan proyek edukasi.

³² Ibid, h. 29.

E. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan yang secara sengaja menghubungkan beberapa aspek antar mata pelajaran. Dengan adanya penggabungan tersebut peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Dalam pembelajaran tematik peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang akan menyatukan antar konsep dalam beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik mengharuskan peserta didik untuk terlibat dalam pembuatan sebuah keputusan di dalam pembelajaran.³³ Berdasarkan uraian di atas pembelajaran tematik merupakan pemaduan antara beberapa aspek dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran yang dijadikan dalam satu tema sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Kurikulum 2013 SD/MI menggunakan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran yang menghubungkan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Kata tema berasal dari kata Yunani *Tithenai* yang berarti menempatkan atau meletakkan lalu kata tersebut mengalami perkembangan sehingga kata menempatkan berubah menjadi kata tema. Tema adalah sesuatu yang telah diuraikan atau sesuatu yang telah ditempatkan. Kurikulum 2013 merupakan upaya pemerintah yang paling tepat untuk saat ini.

³³Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik...*, h. 85.

Pemilihan kurikulum 2013 didasarkan pada dua alasan pokok yaitu: pertama, kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang memberikan keluasan kepada pendidik untuk membuat kurikulum secara mandiri ternyata tidak efektif. Kedua, tidak semua pendidik memiliki dan dibekali profesionalisme dalam menyusun kurikulum akibatnya yang terjadi hanya copy paste.³⁴ Keadaan tersebut menjadi alasan untuk perlunya pemerintah mengembangkan kurikulum 2013. Masih banyak alasan-alasan lainnya yang membuat pemerintah mengambil langkah ini.

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik Integratif

- a. Memiliki satu tema terbaru yang dekat dengan dunia peserta didik dan ada dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Tema ini menjadi pemersatu materi yang beragam dari berbagai mata pelajaran.
- b. Memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian materi-materi yang dipilih mampu mengungkapkan tema secara bermakna. Memuat pengayaan horizontal dalam bentuk contoh aplikasi yang tidak termuat dalam standart isi yang harus mengacu pada tujuan pembelajaran.
- c. Pembelajaran tematik integratif tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik integratif

³⁴ Trianto Ibnu Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*, (Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama, 2017), h. 243.

harus mendukung pencapaian tujuan kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.³⁵

Berdasarkan uraian di atas prinsip-prinsip pembelajaran tematik ada tiga yaitu, pembelajaran tematik memiliki satu tema yang aktual dekat dengan kehidupan siswa, pembelajaran tematik perlu memilih mata pelajaran yang saling berkaitan dan pembelajaran tematik tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum.

3. Landasan Pembelajaran Tematik

Landasan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar (SD) meliputi landasan filosofis, psikologis dan yuridis. Landasan filosofis, kemunculan pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu, 1) Progresivisme, proses pembelajaran ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah dan memperhatikan pengalaman belajar peserta didik. 2) Konstruktivisme, Anak membentuk pengetahuannya melalui interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. 3) Humanisme, Melihat peserta didik dari segi keunikannya, potensi dan motivasi yang dimilikinya oleh peserta didik.

Landasan psikologis, berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar peserta didik, seperti : (1) Psikologi perkembangan untuk menentukan tingkat kedalaman isi sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik, (2) Psikologi belajar untuk menentukan bagaimana isi atau materi

³⁵ Nurul Hidayah, *Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar, Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2 (1) 2015, h. 38.

pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik dan bagaimana peserta didik harus mempelajarinya. Landasan yuridis yaitu, (1) dalam UU No. 23 Tahun 2002 pasal 9 tentang Perlindungan Anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasan sesuai dengan minat dan bakatnya, (2) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab V pasal 1-5 dinyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada tiga landasan pembelajaran tematik yang berlaku saat ini yaitu landasan filosofis, landasan psikologis dan landasan yuridis.

4. Karakteristik Pembelajaran Tematik

- a. Berpusat pada peserta didik.
- b. Memberikan pengalaman langsung.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
- e. Bersifat fleksibel.
- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.³⁶

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa karakteristik dari pembelajaran tematik diantaranya adalah berpusat pada peserta

³⁶ Delora Jantung Amelia, *Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Berorientasi Multiple Intelligences di Kelas Awal SD Muhammadiyah 9 Malang*, *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3 (1) 2017, h. 16-17.

didik, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel dan menggunakan prinsip belajar belajar sambil bermain dan menyenangkan.

5. Rambu-rambu Pembelajaran Tematik

- a. Tidak bisa memaksakan kompetensi dasar yang tidak bisa dipadukan.
- b. Tidak semua mata pelajaran bisa dipadukan.
- c. Kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tetap diberikan baik melalui tema lain maupun disajikan secara tersendiri.
- d. Kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral.
- e. Mendapat kemungkinan terjadi penggabungan kompetensi dasar lintas semester.³⁷

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa rambu-rambu pembelajaran tematik merupakan hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah tema. Tidak semua mata pelajaran bisa dijadikan dalam satu tema, kompetensi dasar mata pelajaran yang akan digabung harus berkaitan, kegiatan pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung, dan tema-tema yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.

6. Kelebihan Pembelajaran Tematik Integratif

- a. Peserta didik dapat memahami pengetahuannya dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama.

³⁷ Ichsan Anshory, Setiya Yunus Saputra, Delora Jantung Amelia, *Pembelajaran Tematik Integratif pada Kurikulum 2013 di Kelas Rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak*, *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4 (1) 2018, h. 40.

- b. Pemahaman materi pembelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- c. Peserta didik mampu fokus pada suatu tema tertentu.
- d. Peserta didik lebih semangat dalam belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi yang nyata, mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran dan dapat mempelajari mata pelajaran lain.
- e. Peserta didik mampu merasakan makna dan manfaat belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- f. Pendidik dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang diajarkan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan dapat diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan dan pengayaan.
- g. Kompetensi dasar dikembangkan dengan mengaitkan mata pelajaran dengan pengalaman peserta didik.³⁸

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada tujuh kelebihan pembelajaran tematik yaitu, peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, peserta didik mampu mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran, mengaitkan mata pelajaran dengan kehidupan peserta didik, pemahaman terhadap materi pembelajaran lebih mendalam, peserta didik mampu merasakan manfaat dan makna belajar, peserta didik lebih bergairah belajar dan pendidik dapat menghemat waktu.

³⁸ Nurul Hidayah, *Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar, Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2 (1) 2015, h. 39.

F. Tema 3

Tema 3 merupakan sebuah tema di kelas 3 di semester awal pada kurikulum 2013. Dalam materi pembelajaran tematik kelas 3 tema 3 membahas tentang “Benda di Sekitarku” yang terdiri dari 4 subtema dalam masing-masing subtema terdapat 6 pembelajaran.

Subtema 1: Aneka Benda di Sekitarku

Subtema 2: Wujud Benda

Subtema 3: Perubahan Wujud Benda

Subtema 4: Keajaiban Perubahan Wujud Benda di Sekitarku

Berikut ini adalah rangkuman materi tema 3 kelas 3 “Benda di Sekitarku”

1. Setiap benda memiliki ciri-ciri, menempati ruang dan memiliki massa.
2. Setiap benda terbuat dari bahan-bahan tertentu, contohnya kayu, kaca, besi, logam, kain, karet, dan lain-lain.
3. Macam-macam bahan pembuat benda antara lain: besi, karet, kayu, kain, logam, kertas, kaca, dan lain-lain.
4. Setiap bahan-bahan penyusun benda di atas memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing.
5. Kita mengenal singkatan 3R, yaitu reuse, reduce, dan recycle (menggunakan kembali suatu benda, mengurangi penggunaan benda dan mendaur ulang benda).
6. Macam-macam alat ukur antara lain, penggaris atau mistar, meteran pita, jangka sorong, dan meteran saku.

7. Masing-masing alat ukur tersebut digunakan untuk mengukur benda-benda yang berbeda.
8. Alat musik ritmis merupakan alat musik yang tidak memiliki nada, seperti drum, rebana, tamborin, dan lain-lain.
9. Wujud benda adalah padat, cair, dan gas.
10. Zat padat memiliki ciri-ciri, bentuknya tetap dan volume nya tetap.
11. Ciri-ciri benda cair adalah, bentuknya berubah-ubah menyesuaikan dengan tempatnya dan ukurannya tetap.
12. Benda gas memiliki ciri-ciri, bentuknya berubah-ubah dan ukurannya tetap.
13. Sikap hidup sederhana adalah tidak berlebihan dalam embggunakan sesuatu, hal itu merupakan salah satu cara kita untuk bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.
14. Kita harus membantu siapa saja yang membutuhkan bantuan, tanpa memandang perbedaan yang ada.
15. Perbedaan agama semestinya tidak menghalangi kita untuk tetap hidup rukun.
16. Benda dapat berubah-ubah dari padat ke cair, padat ke gas, cair ke padat, cair ke gas, gas ke padat dan gas ke cair.
17. Mencair, perubahan benda dari wujud benda dapat menjadi benda cair.
18. Membeku, perubahan wujud benda dari wujud cair menjadi wujud padat.
19. Menguap, dari cair menjadi gas.
20. Mengembun, benda gas menjadi cair.
21. Menyublim, perubahan dari wujud padat menjadi gas.

22. Mengkristal, perubahan dari wujud gas menjadi wujud benda padat.
23. Kesetaraan ukuran massa, 1 kg sama dengan 1.000 gram.
24. Kerjasama akan menyuburkan persatuan.
25. Pemanasan global (global warming) adalah perubahan pada bumi berupa meningkatnya suhu stmosfer, daratan dan lautan
26. Pada peristiwa hujan (siklus air) terjadi beberapa peristiwa perubahan wujud benda.
27. Kita wajib mengutamakan persatuan dan kesatuan pada saat bermain, atau pada saat kegiatan apapun.

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan saya lakukan sebagai berikut:

1. Menurut Edi Wibowo pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Dengan Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*”. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang sudah dilakukan oleh peneliti tersebut, dapat disimpulkan bahwa respon pendidik terhadap *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* diperoleh nilai rata-rata skor 3,64 dengan kriteria sangat menarik. Sedangkan respon peserta didik terhadap *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* diperoleh nilai rata-rata skor 3,49 dengan kriteria sangat menarik.³⁹

³⁹ Edi Wibowo, Skripsi: “Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* dengan Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*”, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018), h. 98.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rhesta Ayu Oktaviara dan Triesninda Pahlevi dengan judul “Pengembangan *E-modul* Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar”. Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata 90% dengan kriteria sangat kuat, ahli bahasa memperoleh rata-rata 90% dengan kriteria sangat kuat dan ahli kegrafikan memperoleh rata-rata 83,15% dengan kriteria sangat kuat. Sehingga dapat diartikan e-modul ini sangat baik digunakan sebagai bahan ajar. Hasil dari evaluasi peserta didik memperoleh rata-rata 94,4% sehingga pengembangan *e-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas X OTKP 3 telah memenuhi syarat dan sehingga dapat digunakan untuk bahan ajar.⁴⁰
3. Penelitian yang dilakukan oleh Teguh Yudianto, Hasan Sastra Negara, dan Suherman dengan judul “*Flip Builder: Pengembangannya Pada Media Pembelajaran Matematika*”. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang sudah dilakukan oleh peneliti tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flip builder* dengan penilaian ahli materi sebesar dengan persentase 85,15% pada kategori sangat baik, ahli media dengan persentase sebesar 71,66% pada kategori layak. Selain itu, uji skala

⁴⁰ Rhesta Ayu Oktaviara, Triesninda Pahlevi, *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar*, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3) 2019, h. 65.

kecil terhadap 6 responden sebesar 84,37%, dan uji skala besar adalah sebesar 89,32% dengan kategori sangat menarik pada responden 25 peserta didik.⁴¹

4. Menurut Anisa Fitri pada penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Berbantuan *Sigil Software* pada Materi Relasi dan Fungsi”. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang sudah dilakukan oleh peneliti tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil angket validasi dan respon mahasiswa mengenai kelayakan dan kemenarikan *E-Modul* diperoleh rata-rata 3,70 oleh ahli materi, dan 3,54 oleh ahli media. Hasil angket respon mahasiswa skala kecil yaitu pada kelas II C dan kelas IV F diperoleh rata-rata 3,43 dengan kriteria sangat menarik dan pada skala besar yaitu kelas II A dan kelas IV C diperoleh rata-rata 3,52 dengan kriteria sangat menarik.⁴²
5. Penelitian yang dilakukan oleh Carina Dewi Tri Utaminingsih dan Wasitohadi dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Pendekatan Saintifik dalam Materi Pecahan untuk Kelas 5 SD”. Berdasarkan Hasil yang diperoleh dari proses pengembangan bahan ajar yang berupa modul pembelajaran matematika dengan pendekatan saintifik memperoleh nilai rata-rata sebesar 53,40 nilai tersebut diperoleh dari beberapa kriteria penilaian diantaranya: aspek materi, aspek penyajian, aspek bahasa, aspek grafik, dan aspek manfaat dari modul tersebut. modul pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan saintifik khususnya pada materi pecahan untuk kelas 5 SD yang telah dikembangkan layak untuk digunakan

⁴¹ Teguh Yudianto, Hasan Sastra Negara, Suherman, *Flip Builder : Pengembangannya Pada Media Pembelajaran Matematika, Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6 (2) 2019, h. 9.

⁴² Anisa Fitri, Skripsi: “Pengembangan *E-Modul* Berbantuan *Sigil Software* pada Materi Relasi dan Fungsi”, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019), h. 76.

sebagai buku penunjang pembelajaran hal ini telah dibuktikan dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik, meskipun hasil yang diperoleh oleh peserta didik tidak terlalu signifikan.⁴³

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini sangat berguna untuk kelangsungan belajar mengajar di sekolah terutama bagi pendidik dan juga bagi peserta didik. Dengan menggunakan *e-modul* berbasis *flipbook maker* pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik.

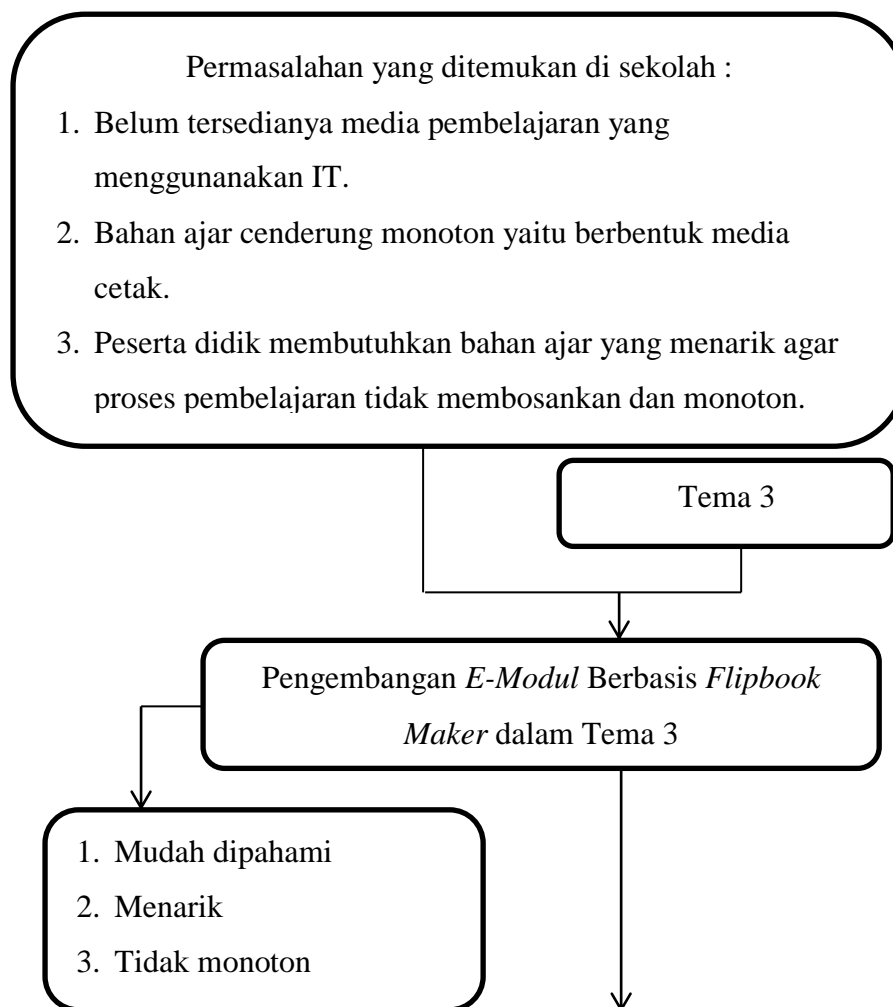
H. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan inti dari sebuah teori yang sudah dikembangkan yang dapat dijadikan sebagai permusun atas hipotesis. Dalam proses pembelajaran membutuhkan alat bantu yang digunakan sebagai bahan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar pembelajaran pembelajaran menjadi efektif. Bahan bantu dalam proses pembelajaran biasanya berbentuk bahan ajar. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar di kelas, bahan tersebut dapat berupa bahan ajar tertulis dan tidak tertulis.⁴⁴ Bahan ajar dalam penelitian berbentuk elektronik yang bisa disebut dengan e-modul.

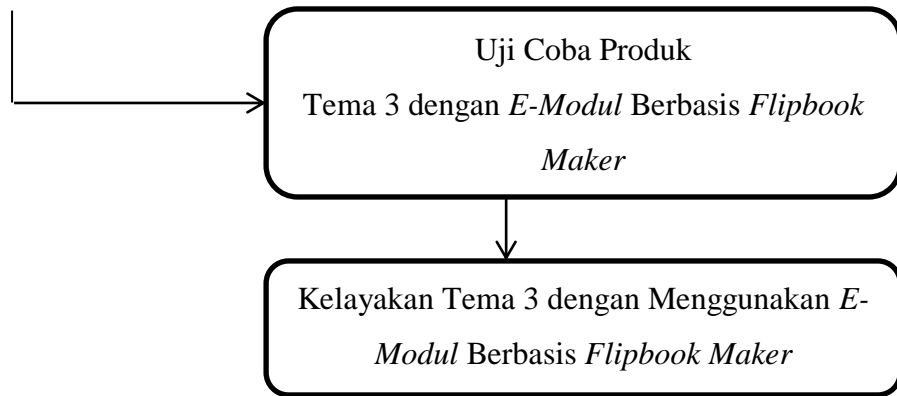
⁴³ Carina Dewi Tri Utaminingsih, Wasitohadi, *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Pendekatan Sainifik dalam Materi Pecahan untuk Kelas 5 SD*, *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1 (4) 2017, h. 418.

⁴⁴ Rhesta Ayu Oktaviara, Triesninda Pahlevi, *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Sainifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar*, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3) 2019, h. 61.

Tahap dalam mengembangkan bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *flipbook maker* adalah peneliti pertama kali mengenali potensi dan masalah yang didapat, lalu dilanjutkan dengan pengumpulan data yang mendukung untuk dijadikan sebagai data awal, lalu dilanjutkan dengan mendesain produk, lalu dilanjutkan lagi dengan validasi desain dengan beberapa ahli yaitu media dan materi, untuk mengetahui keakuratan isi media pembelajaran, lalu dilanjutkan dengan perbaikan mendesain produk yang telah di validasi dan setelah itu produk di uji cobakan di lapangan.⁴⁵



⁴⁵ Edi Wibowo, Skripsi: “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul dengan Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*”, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018), h. 38.



Gambar 1
Kerangka Berpikir

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabani, Trianto Ibnu Bader, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual* (Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama, 2017).
- AM, Ichsan Anshory, Setiya Yunus Saputra, And Delora Jantung Amelia, 'Pembelajaran Tematik Integratif pada Kurikulum 2013 di Kelas Rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak', *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4.1 (2018), 35-46.
- Amelia, Delora Jantung, 'Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Berorientasi Multiple Intelligences di Kelas Awal SD Muhammadiyah 9 Malang', *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3.1 (2017), 13–28.
- Anwar, Chairul, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Fliosophis* (Yogyakarta: Suka-Press, 2014).
- , *Multikultuarisme, Globalisasi dan Tantangan Pendidikan Abad Ke-21* (Yogyakarta: Diva Press, 2019).
- , *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer* (Yogyakarta: IRCiSOD, 2017).
- Ardianti, Sekar Dwi, Ika Ari Pratiwi, And Mohammad Kanzunudin., 'Implementasi Project Based Learning (Pjbl) Berpendekatan', *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7.2 (2017), 145–150.
- Astuti, Rini, 'Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pengolahan Limbah Menjadi Trash Fashion Melalui Pjbl', *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8.2 (2015), 37–41.
- Asyhari, Ardian, And Helda Silvia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5.1 (2016), 1–13.

- Dewi, Eka Puspita, Agus Suyatna, Abdurrahman, And Chandra Ertikanto, *'Efektivitas Modul dengan Model Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Kalor'*, *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2.2 (2017), 105–110.
- Fitri, Anisa, *'Pengembangan E-Modul Berbantuan Sigil Software pada Materi Relasi dan Fungsi'* (UIN Raden Intan, 2019).
- Fitriani, Desi Eka Nur, Evi Amelia, And Pipit Marianingsih, *'Penyusunan Modul Pembelajaran Berbasis Sains Teknologi dan Masyarakat (STM) pada Konsep Bioteknologi (Sebagai Bahan Ajar Siswa SMA Kelas XII)'*, *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10.2 (2017), 60–72.
- Gustinasari, Meli, Lufri, And Ardi, *'Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Konsep Disertai Contoh Pada Materi Sel Untuk Siswa SMA'*, *Bioeducation Journal*, 1.1 (2017), 60–73.
- Hamzah, Amir, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil* (Malang: Literasi Nusantara, 2019).
- Handayani, Riska Dewi, And Yuliyanti, *'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung'*, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4.2 (2017), 107–123.
- Haryanti, Fhina, And Bagus Ardi Saputro, *'Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flipbook Maker untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Segitiga'*, *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 1.2 (2016), 147–161.
- Hidayah, Nurul, *'Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional'*, *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5.1 (2018), 138–155.
- Hidayatullah, Muhammad Syarif, *'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang'*, *Pendidikan Teknik Elektro*, 5.1 (2016), 83–88.

- Ida, Fitriani, And Suarni, '*Model Pembelajaran Kooperatif dan Implikasinya pada Pemahaman Belajar Sains di SD/MI (Studi PTK di Kelas III MIN 3 Watesliwa Lampung Barat)*', *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar. IAIN Raden Intan Lampung*, 3 (2016), 301–322.
- Ifrianti, Syofnidah, *Teori dan Praktik Microteaching* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019).
- Ismawati, Esti, And Umaya Faraz, *Belajar Bahasa di Kelas Awal* (Yogyakarta: Ombak, 2017).
- Kadek Aris Priyanthi, Dr. Ketut Agustini, And Gede Saindra Santyadiputra, '*Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus : Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Singaraja)*', *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6.1 (2017), 40–49.
- Kurniawan, Heru, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia* (Jakarta: Prenamedia Group, 2015).
- Latifah, Sri, '*Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan*', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4.2 (2015), 155–164.
- Latifah, Sri, Eka Setiawati, And Abdul Basith, '*Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-Nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu dan Kalor*', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5.1 (2016), 43–51.
- Made, Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016).
- Majid, Abdul, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017).
- Martinah, Witri, '*Peran Orang Tua Dalam Membentuk Kepribadian Anak di Rumah pada Murid SDN 06 Pal 100 Bermani Ulu Raya Kab. Rejang Lebong*', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5 (2018), 58–79.

- Mulyadi, Dendik, Sri Wahyuni, And Rif'ati Handayani, '*Pengembangan Media Flash Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP*', *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4.4 (2016), 296-301.
- Oktaviara, Rhesta Ayu, And Triesninda Pahlevi, '*Pengembangan E-Modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar*', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7.3 (2019), 61-78.
- Praba Kurnia Dini Kalinda, Nengah Maharta, Chandra Ertikanto, '*Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Suhu dan Perubahannya*', 3.3 (2015), 123–32.
- Prasetya, I Gede Agus Saka, I Made Agus Wirawan, And I Gede Partha Sindu, '*Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas Xi Dengan Model Problem Based Learning Di Smk Negeri 2 Tabanan*', *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14.1 (2017), 96–105.
- Rohana, Rena, And Dinn Wahyudin, '*Project Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa SD pada Materi Makanan dan Kesehatan*', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16.3 (2017), 235–43
- Romlah, '*Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*', *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2.2 (2017), 131–37.
- Samatowa, Usman, *Pembelajaran IPA di Sekolah* (Jakarta: Indeks, 2016).
- Sari, A., C. Ertikanto, And W. Suana, '*Pengembangan LKS Memanfaatkan Laboratorium Virtual pada Materi Optik Fisis dengan Pendekatan Saintifik*', *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 3.2 (2015), 118605.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2016).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD* (Bandung: Alfabeta, 2018).

- Titu, Anita Maria, '*Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa pada Materi Konsep Masalah Ekonomi*', *Prosiding Seminar Nasional*, 2015, 176–86.
- Utaminingsih, Carina Dewi Tri, Wasitohadi, '*Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Pendekatan Saintifik dalam Materi Pecahan untuk Kelas 5 SD*', *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1.4 (2017), h. 408-419.
- Wahida, Ferawati, Nurdin Rahman, And Tandil Gonggo, '*Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Parigi*', *Sains dan Teknologi Tadulako*, 4.3 (2015), 36–43.
- Wahyuni, Hesty Indria, And Durinta Puspari, '*Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar Mengemukakan Daftar Urut Kepangkatan dan Mengemukakan Peraturan Cuti*', *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 1.1 (2017), 54–68.
- Wibowo, Edi, '*Pengembangan Bahan Ajar E-Modul dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*' (UIN Raden Intan, 2018).
- Wibowo, Edi, And Dona Dinda Pratiwi, '*Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan*', *Desimal: Jurnal Matematika*, 1.2 (2018), 147–156.
- Winaya, I Kadek Adi, I Gede Mahendra Darmawiguna, And I Gede Partha Sindu, '*Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja*', *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13.2 (2016), 198–211.
- Yunianto, Teguh, Hasan Sastra Negara, And Suherman, '*Flip Builder: Pengembangannya Pada Media Pembelajaran Matematika*', *Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6.2 (2019), 1–13.