



Pengembangan E-Modul FlipHTML5 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV

Fira Rahmah Afida^{*1}, Eni Nurhayati², Galuh Kartika Dewi³

^{1,2,3}Universitas PGRI Delta, Indonesia

E-mail: fira.afida09@gmail.com, eninurhayati188@gmail.com, galuhkartika86@gmail.com

| Article Info | Abstract |
|--|---|
| <p>Article History Received: 2024-01-11 Revised: 2024-02-23 Published: 2024-03-13</p> <p>Keywords: <i>Research and development; FlipHTML5; Indonesian Language.</i></p> | <p>Based on observations of Indonesian language learning in class IV at SDN Modong, it was found that student learning outcomes were low or had not yet reached the KKTP (Learning Goal Achievement Criteria). Some of the reasons are that student activity is still minimal and the frequent use of textbooks without the use of various learning media. This research aims to determine the feasibility of the flipHTML5 e-module media, increasing the activity and learning outcomes of Class IV students in learning Indonesian. This research uses the R&D (Research & Development) method by applying the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model. The research subjects were 28 class IV students at Modong State Elementary School. Data was collected through observation, tests, validation tests from material and media experts. The research results indicate that the flipHTML5 e-module media is considered very good or suitable for application in learning and can increase the activity and learning outcomes of Class IV students in learning Indonesian. The results of the media expert validation percentage analysis, namely 80%, are in the "very good" category and the results of the expert validation analysis on the material are 86% "very good". Analysis of the results of observations of student activity during Indonesian language learning using the flipHTML5 e-module obtained a percentage of 80% (high). The classical learning completeness score in the pre-test score got a percentage of 36% (poor) with an average score of 62, while the classical learning completeness score in the post-test score got a percentage of 85% (very good) with an average score of 80.</p> |
| <p>Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2024-01-11 Direvisi: 2024-02-23 Dipublikasi: 2024-03-13</p> <p>Kata kunci: <i>Penelitian dan Pengembangan; FlipHTML5; Bahasa Indonesia.</i></p> | <p>Abstrak Berdasarkan observasi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Modong, ditemukan hasil belajar siswa yang rendah atau belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Beberapa penyebabnya karena keaktifan siswa masih minim dan seringnya penggunaan buku teks tanpa diikuti penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media e-modul flipHTML5, meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa Kelas IV pada pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode R&D (<i>Research & Development</i>) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (<i>Analys, Design, Development, Implementation and Evaluation</i>). Subjek penelitian yaitu 28 siswa kelas IV SD Negeri Modong. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, uji validasi ahli materi dan media. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa media e-modul flipHTML5 dianggap sangat baik atau layak diaplikasikan pada pembelajaran dan dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa Kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil analisis persentase validasi ahli media yakni 80% dikategori "sangat baik" dan hasil analisis validasi ahli pada materi yakni 86% "sangat baik". Analisis hasil observasi keaktifan siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan e-modul flipHTML5 mendapat persentase sebesar 80% (tinggi). Nilai ketuntasan belajar secara klasikal pada nilai <i>pre test</i> mendapat persentase sebesar 36% (kurang) dengan nilai rata-rata 62 sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal pada nilai <i>post test</i> mendapat persentase 85% (baik sekali) dengan nilai rata-rata 80.</p> |

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan kualitas hidup manusia. Pendidikan adalah suatu bimbingan atau usaha yang dijalankan dengan terencana oleh pendidik dalam upaya membangun pola pikir, keterampilan dan kepribadian anak agar mampu beradaptasi dan menghadapi

masalah yang ada di lingkungannya, Nuzula (Nuzula et al., 2022). Pendidikan memuat berbagai disiplin ilmu dan nilai kebudayaan yang ditransfer melalui proses pembelajaran, bimbingan dan pelatihan sehingga berpengaruh terhadap aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Undang-Undang tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) Nomor 20 Tahun 2003 dalam Pasal 1 memaparkan, pendidikan ialah usaha atau perlakuan yang secara terencana sistematis membangun suasana belajar dengan target untuk mengoptimalkan berbagai minat dan bakat yang dimilikinya secara utuh melalui proses pembelajaran (Regulasip.id, 2018). Dengan melalui proses pendidikan, diharapkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang empiris sehingga mampu menciptakan siswa berkepribadian yang cerdas, berkarakter dan budi pekerti yang mulia, serta memiliki kapabilitas yang berguna dalam setiap lingkungan tidak hanya bagi individu atau diri sendiri.

Pada dasarnya guru adalah anasir atau pemeran utama yang secara signifikan memiliki dampak atas kualitas pendidikan. Dalam penyelenggaraan pendidikan, terdapat dua kemampuan yang harus dikuasai oleh guru yakni pemahaman ilmu pengetahuan dan kreativitas dalam menyusun kegiatan pembelajaran yang impresif atau mengasyikkan bagi siswa agar mampu menambah keaktifan siswa dan mengurangi rasa bosan siswa pada saat proses pembelajaran. Pada implementasi Kurikulum Merdeka saat ini yang juga diikuti oleh kemajuan teknologi informasi, agar pencapaian tujuan pendidikan dapat dicapai secara maksimal dan menciptakan pembelajaran menyenangkan serta bermakna, guru dituntut untuk lebih aktif dan kreatif menyusun materi, desain, berbagai konten dan media pembelajaran sehingga memunculkan daya tarik siswa, Sandra (Dewi & Mubarakah, 2019).

Setiap bentuk respon atau aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung merupakan wujud dari keaktifan siswa. Siswa yang aktif dalam kegiatan belajar dapat dilihat dari adanya keterlibatan secara aktif melalui aktivitas bertanya, mencari, berdiskusi, ikut serta mengerjakan tugas, berpendapat, terus menggali, menerapkan ataupun merumuskan pemecahan terhadap suatu permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, Sudjana (Prasetyo & Abduh, 2021). Terdapat dua aspek yang dipengaruhi oleh keaktifan siswa selama dalam kegiatan pembelajaran yakni efektifitas keberlangsungan kegiatan pembelajaran dan semua ranah hasil belajar.

Menurut Suprijoon (Dakhi, 2020) hasil belajar adalah suatu wujud atau hasil dari perlakuan dalam setiap kegiatan belajar biasanya berupa bentuk-bentuk perbuatan atau tindakan, sikap, nilai, pengertian, pemikiran, komplimen dan

kapabilitas. Hasil belajar siswa ialah segala bentuk prestasi siswa dalam bidang akademis yang biasanya berupa skor dari hasil ujian, latihan dan tugas serta berbagai aktivitas yang mendukung perolehan hasil belajar. Jadi, hasil belajar merupakan tingkatan keberhasilan atau perubahan siswa terhadap semua ranah yang diperoleh dari setiap aktivitas dan pengalaman kegiatan belajar.

Pada semua jenjang pendidikan tentunya menggunakan bahasa pengantar yakni bahasa Indonesia yang digunakan secara bersama atau keseluruhan di kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia menjadi unsur mata pelajaran yang esensial terutama di jenjang pendidikan tingkat SD karena memiliki hubungan yang terikat dengan mata pelajaran lainnya. Siswa yang tidak menguasai bahasa Indonesia maka akan menghambat proses transfer ilmu dan komunikasinya. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia disamping meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berbahasa juga dapat meningkatkan terhadap semua ranah hasil belajar lainnya.

Didapat dari observasi pembelajaran, peneliti menemukan masih rendahnya siswa yang aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Banyaknya bacaan yang terdapat dalam buku teks siswa baik buku utama siswa dan LKS serta minimnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan rasa bosan siswa selama kegiatan pembelajaran sehingga mengurangi keaktifan siswa dan kurang mendalami pemahaman terhadap materi bahasa Indonesia yang disampaikan oleh guru. Dampak dari hal tersebut adalah ketidaktercapainya KKTP kategori baik dari hasil belajar siswa.

Efektivitas proses pembelajaran juga dipengaruhi dari adanya penerapan media pembelajaran. Aqib (Hasan et al., 2021) memaparkan bahwa media pembelajaran berwujud unsur bahan maupun alat yang secara esensial diperlukan untuk kemudahan proses transfer informasi atau pesan terkait materi pembelajaran, dan dapat membantu merangsang perasaan atau emosi, pikiran, perhatian, serta kemauan siswa sehingga mendorong kegiatan belajar siswa menjadi lebih efektif dan efisien. Pada revolusi 5.0, media pembelajaran mengalami kemajuan yang pesat. Proses pembelajaran disusun semenarik mungkin melalui pemanfaatan fitur aplikasi dan media pembelajaran lainnya dengan adanya sajian materi kombinasi media audio visual seperti video, *powerpoint*, bahan ajar elektronik, modul elektronik, dan sebagainya. Media

pembelajaran secara langsung dapat meningkatkan semangat atau antusias siswa dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, pengaplikasian media pembelajaran dapat memudahkan untuk memahami materi secara mendalam serta mengembangkan pengetahuannya secara luas dan juga mandiri sehingga potensi diri dapat dikembangkan secara maksimal dan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas.

Menurut Herawati & Muhtadi (Laraphaty et al., 2021) e-modul adalah bahan ajar atau buku digital berisikan materi yang dijelaskan disertai teks, gambar, atau keduanya. E-modul dapat dibuat lebih menarik dengan memanfaatkan flipHTML5. FlipHTML5 adalah sebuah perangkat yang dapat membuat pembalik buku digital yang secara signifikan dirancang untuk mengubah atau mengkonversi file dalam bentuk PDF maupun gambar menjadi sebuah buku elektronik atau buku digital pembalik pada web browser yang bersifat terbuka sehingga kode sumber atau alamat web dapat diakses dengan mudah menggunakan bantuan android dan internet tanpa batasan ruang dan waktu. E-modul berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language 5*) menyerupai sebuah tayangan buku digital yang bisa dibalik layaknya sebuah buku cetak dimana didalamnya dilengkapi dengan fitur animasi, gambar, video, serta adanya latar belakang suara atau musik sehingga menjadi lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menarik yaitu e-modul flipHTML5 pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Semester 1 Bab 1 Sudah Besar Materi Cerita "Tak Muat Lagi" dan Hubungan Kakak-Adik. E-modul yang dikembangkan peneliti memuat beberapa gambar, video, suara atau musik, dan kuis sehingga lebih menarik dan interaktif. Dengan begitu, rasa bosan siswa dapat berkurang. Dilihat dari berbagai judul penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan tema yang diusung penulis adalah Pengaruh Penggunaan E-Modul Berbasis Flip HTML 5 Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD (Huda, 2022). Adapun yang menjadi pembeda yakni kelas dan materi yang digunakan serta penerapan media yang kembangkan peneliti di-aplikasikan pada pembelajaran secara langsung dikelas.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Delevopment* (R&D). Acuan penerapan tahap penelitian

menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Terdapat 5 tahapan yang dilakukan, yang pertama analisis masalah dan kebutuhan, kedua perancangan media, ketiga pengembangan media, keempat implementasi media dalam proses pembelajaran, dan yang terakhir evaluasi, Sugiyono (Sumarni, 2019).

Teknik pengambilan data yakni *probability sampling* dengan mengambil sampel siswa kelas IV SDN Modong secara acak atau random (keseluruhan). Yang menjadi objek atau fokus penelitian ini yakni penggunaan media pembelajaran e-modul flipHTML5 pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Bab 1 Sudah Besar dengan isi materi mengenai memahami cerita "Tak Muat Lagi" dan hubungan kakak-adik. Sedangkan yang menjadi sasaran pada penelitian yakni keseluruhan anggota atau siswa kelas IV (empat) SD Negeri Modong dimana terdapat 28 siswa (18 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan).

Teknik dan instrumen dalam pengumpulan data yaitu observasi untuk mengetahui keaktifan siswa, validasi ahli media untuk menguji kelayakan media, validasi ahli materi untuk menilai kesesuaian materi dengan media e-modul flipHTML5, dan untuk mengetahui hasil belajar dengan melakukan tes (*pretest* maupun *post test*).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah tahap penyusunan pengembangan atau pembuatan media e-modul flipHTML5, kemudian dilakukan tahap pengolahan dan analisis data hasil yang telah dinilai oleh validator ahli materi dan media. Validasi ahli materi dan media menjadi acuan dalam perbaikan e-modul flipHTML5 yang telah dibuat oleh peneliti baik dalam segi kelayakan dan keefektifan media maupun materi. Validator memberi penilaian terhadap media e-modul flipHTML5 dengan menggunakan skala Likert, yaitu nilai 5 mengindikasikan kategori sangat baik, nilai 4 mengindikasikan kategori baik, nilai 3 mengindikasikan kategori cukup, nilai 2 mengindikasikan kategori kurang baik, nilai 1 mengindikasikan sangat kurang baik.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validator media e-modul flipHTML5 yaitu dosen STKIP PGRI Sidoarjo yang ahli dibidang komputer. Berikut paparan

penilaian atau skor dari validator ahli media:

Tabel 1. Hasil validasi ahli media

| Aspek Penilaian | Skor Penilaian |
|--|----------------|
| Petunjuk navigasi dan kemudahan Pengoperasian media | 9 |
| Tampilan media : kejelasan dan kerapihan tata letak huruf, gambar, suara dan video; keterbacaan teks. | 26 |
| Interaktif : memberikan suasana belajar menyenangkan dan mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuan. | 7 |
| Total Skor | 42 |
| Jumlah Skor Maksimal | 50 |
| Hasil Persentase Validasi Media | 84 |
| Kualifikasi | Sangat Baik |

Berikut perhitungan skor persentase hasil validasi ahli media setelah melakukan penilaian oleh validator:

$$\text{Persentase validasi media} = \frac{\text{Jumlah skor validasi yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$= 84\%$$

Dilihat dari perhitungan diatas menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media memiliki persentase sebesar 84%, dimana hasil tersebut dikategorikan sangat baik dengan yang berarti media sangat layak dan tidak perlu melakukan revisi. Namun terdapat beberapa saran dari validator yakni mengubah soal pemantik menjadi lebih kompleks:



Gambar 1. Soal pemantik sebelum revisi

Pada gambar 1 (satu) tampilan soal pemantik sebelum revisi, soal pemantik disajikan secara sederhana. Pada soal

tersebut hanya terdapat 3 (tiga) elemen atau tiga anak yang harus dibedakan dan diurutkan tinggi badannya mulai dari yang paling tinggi.



Gambar 2. Soal pemantik setelah revisi

Pada gambar 2 (dua) tampilan soal pemantik setelah revisi, terdapat perubahan dengan menambahkan elemen atau jumlah orang yang harus diukur menjadi 7 (tujuh) elemen. Siswa membedakan dan mengurutkan 7 (tujuh) orang yang ada di perpustakaan dari badan yang paling pendek ke yang paling tinggi.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Untuk menilai materi dalam media, penilaian dilakukan oleh guru kelas IV (empat) SDN Modong sebagai validator ahli materi. Berikut dipaparkan hasil penilaian dari validator ahli materi:

Tabel 5. Hasil validasi ahli materi

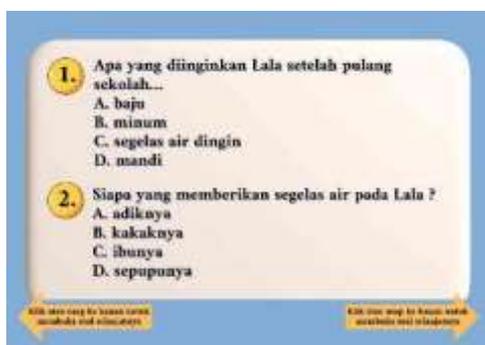
| Aspek Penilaian | Skor Penilaian |
|---|----------------|
| Kualitas isi : Kesesuaian capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, soal latihan, gambar dan video penjelas materi; kelengkapan dan kelayakan materi serta hubungan konkret dalam kehidupan sehari-hari. | 32 |
| Penyajian materi : Penulisan kaidah Bahasa Indonesia dan tanda baca yang benar, kejelasan kalimat dan bahasa komunikatif. | 11 |
| Total Skor | 43 |
| Jumlah Skor Maksimal | 50 |
| Hasil Persentase Validasi Materi | 86 |
| Kualifikasi | Sangat Baik |

Berikut perhitungan skor persentase hasil validasi ahli materi setelah melakukan penilaian oleh validator:

$$\frac{\text{Persentase validasi materi}}{\frac{\text{Jumlah skor validasi yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}}} \times 100\%$$

$$= \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Dilihat dari perhitungan diatas mengindikasikan hasil validasi ahli materi memiliki persentase sebesar 86%, dimana hasil tersebut dikategorikan sangat baik yang berarti materi sangat layak dan tidak perlu melakukan revisi. Namun, terdapat saran dari validator ahli materi dengan menambahkan soal kuis atau latihan soal pada tampilan media, tidak hanya pada quizizz untuk mengantisipasi jika terdapat eror saat membuka link quizizz.



Gambar 3. Latihan soal pada tampilan media

Gambar 3 diatas menunjukkan 2 dari 15 soal kuis pada tampilan media. Dengan adanya soal kuis pada tampilan media tersebut dapat mengantisipasi jika terdapat eror saat membuka link quizizz. Siswa dapat mengerjakan soal kuis pada buku tulis dengan menuliskan jawabannya.

3. Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Setelah mengetahui hasil uji validasi dan melakukan revisi media sesuai saran dari validator. Langkah selanjutnya yakni implementasi media e-modul flipHTML5 selama kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Modong. Dilakukan observasi terhadap keseluruhan aktifitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 6. Hasil observasi keaktifan siswa

| Aspek Penilaian | Skor Penilaian |
|--|----------------|
| Memperhatikan penjelasan materi : perhatian siswa, aktif dalam memberikan tanggapan, pertanyaan, dan menulis materi penting secara mandiri. | 20 |
| Respon positif terhadap e-modul html5 : antusias siswa dan keikutsertaan siswa mengikuti setiap petunjuk dan perintah dalam e-modul. | 10 |
| Keterlibatan dalam meningkatkan pengetahuan : berani memberi tanggapan dan bertanya mengenai tugas yang belum dimengerti dan pertanyaan-pertanyaan baik dari guru maupun teman sebaya. | 10 |
| Total Skor | 40 |
| Jumlah Skor Maksimal | 50 |
| Hasil Persentase Keaktifan Belajar | 80 |
| Kualifikasi | Tinggi |

Berikut perhitungan skor persentase hasil pengamatan keaktifan siswa setelah melakukan penilaian keaktifan siswa oleh peneliti.

$$\frac{\text{Presentase keberhasilan tindakan}}{\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}}} \times 100\% = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa persentase hasil observasi keaktifan siswa sebesar 80%, dimana hasil tersebut termasuk kedalam kualifikasi tinggi.

4. Hasil Belajar

Untuk mengambil sampel nilai *pre test* dan *post test*, siswa melakukan tes yakni beberapa soal yang perlu dijawab oleh siswa. *Pre test* dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung atau sebelum menggunakan media e-modul flipHTML5. Sedangkan *post test* dilakukan setelah penerapan e-modul flipHTML5 pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari data hasil nilai pada *pre test* dan *post test* dilanjutkan melakukan pengkategorian. Siswa dikategorikan tuntas apabila nilai siswa >78.

Tabel 7. Ketuntasan belajar pada *pre test* dan *post test*

| Hasil Ketuntasan | Nilai <i>Pre test</i> | Nilai <i>Post test</i> |
|--------------------------------|-----------------------|------------------------|
| Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas | 18 | 3 |
| Jumlah Siswa Yang Tuntas | 10 | 25 |
| Jumlah Semua Nilai Siswa | 1740 | 2260 |
| Persentase Ketuntasan Klasikal | 35,7143 | 89,2857 |
| Keterangan | Kurang | Baik Sekali |

Setelah mengetahui jumlah siswa yang tuntas secara individu, kemudian dilakukan perhitungan persentase ketuntasan klasikal. Berikut dipaparkan perhitungan persentase ketuntasan klasikal pada nilai *pre test*.

Persentase ketuntasan klasikal

$$= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{10}{28} \times 100\% \\ = 35,7 \%$$

Berikut ini perhitungan ketuntasan belajar siswa secara klasikal terhadap nilai *post test*:

Persentase ketuntasan klasikal

$$= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{25}{28} \times 100\% \\ = 89,2 \%$$

Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal nilai *pre test* memiliki persentase sebesar 35,7%, atau jika dibulatkan menjadi 36% dimana hasil tersebut termasuk kedalam kualifikasi kurang. Sedangkan persentase ketuntasan klasikal pada nilai *post test* sebesar 89,2% atau jika dibulatkan menjadi 89%, dimana hasil tersebut termasuk kedalam kualifikasi baik sekali. Adapun nilai rata-rata siswa sebagai berikut:

Tabel 8. Nilai rata-rata *pre test* dan *post test*

| Hasil Belajar Siswa | Pre test | Post Test |
|--------------------------|----------|-----------|
| Jumlah Semua Nilai Siswa | 1740 | 2250 |
| Nilai Rata-Rata | 62,1 | 80,3 |

Berikut perhitungan nilai rata-rata setelah mengetahui setelah mengetahui jumlah keseluruhan nilai *pre test* dan *post test*.

Nilai rata-rata =
$$\frac{\text{Jumlah keseluruhan nilai siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

$$= \frac{1740}{28} \\ = 62,1$$

Berikut ini perhitungan nilai rata-rata siswa pada nilai *post test*:

Nilai rata-rata =
$$\frac{\text{Jumlah keseluruhan nilai siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

$$= \frac{2250}{28} \\ = 80,3$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre test* hanya sebesar 62,1 atau jika dibulatkan menjadi 62, terjadi peningkatan nilai siswa karena nilai *post test* memiliki rata-rata sebesar 80,3.

B. Pembahasan

Dilihat dari hasil penelitian yang sudah dijabarkan diatas, perolehan validasi ahli media memiliki nilai persentase sebesar 84% dikategorikan "sangat baik" dan perolehan validasi ahli materi memiliki nilai persentase sebesar 86% dikategorikan "sangat baik". Sehingga secara keseluruhan media e-modul flipHTML5 layak digunakan pada saat uji coba dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 tanpa adanya perbaikan atau revisi. Begitupun materi dalam e-modul flipHTML5 yang telah dikembangkan peneliti sudah sesuai dan memenuhi ketercapaian pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita "Tak Muat Lagi" dan hubungan kakak adik.

Hasil observasi keaktifan siswa yang dilakukan oleh peneliti, memperoleh nilai persentase sebesar 80% dengan kriteria "tinggi". Terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam penerapan e-modul flipHTML5 pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa

keaktifan siswa dalam penggunaan media e-modul FlipHTML5 saat pembelajaran yaitu siswa yang selalu memperhatikan dan mengikuti proses pembelajaran dengan seksama. Selain itu, banyak siswa yang sering mengajukan pertanyaan mengenai setiap hal yang belum dimengerti, siswa mampu menjawab pertanyaan secara langsung dari guru dan dapat mengemukakan pendapat atau idenya baik dengan guru maupun dengan teman-teman lainnya.

Perolehan hasil *pre test* atau tes sebelum penggunaan media e-modul FlipHTML5, mengindikasikan terdapat 10 siswa siswa yang tuntas dimana hasil tersebut secara klasikal memiliki nilai persentase sebesar 36% yang termasuk kriteria “kurang”, sedangkan pada hasil *post test* siswa setelah penggunaan e-modul flipHTML5, mengindikasikan terdapat 24 siswa yang tuntas. siswa dan memiliki persentase ketuntasan klasikal sebesar 89% termasuk kedalam kriteria “baik sekali”. Penggunaan media e-modul flipHTML5 sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Terjadi peningkatan sebesar 53% terhadap ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Nilai *pre test* siswa memiliki rata-rata sebesar 62 dimana nilai tersebut belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada pembelajaran Bahasa Indonesia atau termasuk kedalam kategori “kurang dan perlu bimbingan”. Pada *post test*, memiliki nilai rata-rata sebesar 80. Nilai tersebut sudah mencapai nilai KKTP pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kategori “Baik” dan mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Pada saat implementasi media e-modul FlipHTML5, peneliti mengalami hambatan yakni keterbatasan laptop dan kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer sehingga memerlukan waktu untuk membuka e-modul. Namun hal tersebut menjadi suatu tantangan untuk siswa sehingga siswa menjadi sangat antusias dan tertarik dalam menggunakan media e-modul flipHTML5.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Terdapat beberapa kesimpulan dari hasil penelitian diatas :

1. Berdasarkan hasil uji validasi ahli media memiliki persentase 84% sedangkan validasi ahli materi sebesar 86%, sehingga media e-modul flipHTML5 sangat layak

digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4.

2. Berdasarkan hasil observasi keaktifan belajar memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori tinggi, sehingga dengan penggunaan media e-modul flipHTML5 dapat meningkatkan keaktifan siswa.
3. Berdasarkan hasil belajar sebelum penggunaan media (*pre test*) nilai ketuntasan klasikal sebesar 36% sedangkan hasil belajar setelah menggunakan media e-modul flipHTML5 (*post test*) sebesar 89%. Terjadi peningkatan sebesar 50% dimana hal ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan media e-modul flipHTML5.

B. Saran

Bagi guru dan peneliti selanjutnya, hasil penelitian media e-modul flipHTML5 ini dapat menjadi bahan referensi untuk kebutuhan penelitian selanjutnya, serta referensi untuk inovasi pengembangan media e-modul flipHTML5 versi lainnya sebagai upaya untuk menciptakan hasil belajar yang optimal dan kondisi pembelajaran yang efektif menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470.
- Dewi, A. L. S., & Mubarokah, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 53–66. <https://doi.org/10.30651/else.v3i2.3223>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., & Indra P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Huda, M. M. (2022). Pengaruh Penggunaan E-Modul Berbasis Flip HTML 5 dalam Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 04(02), 1–6.

- Laraphaty, N. F. R., Riswanda, J., Anggun, D. P., Maretha, D. E., & Ulfa, K. (2021). Review : Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 145–156.
- Nuzula, I. F., Wulan, B. R. S., & Eni, N. (2022). Pengaruh Percobaan Sederhana Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 2 Subtema 2 di Kelas IV Sekolah Dasar. *UM Palangkaraya (Tunas)*, 7 (1).
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Peta Tiga Dimensi Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 10–18. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i2.1340>
- Regulasip.id. (2018). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Regulasip.Id. <https://www.regulasip.id/book/1393/read> Diakses tanggal 26 Januari.
- Royani, A. (2017). Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Bumi Bagian dari Alam Semesta. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(3), 294. <https://doi.org/10.28926/briliant.v2i3.67>
- Sumarni, S. (2019). *Model Penelitian Pengembangan (R&D) Lima Tahap (MANTAP)*. 1–33.
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210–1222. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>