

## PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *FLIPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA PADA KURIKULUM MERDEKA

Umi Nada Halim ✉, Universitas PGRI Madiun  
Maya Kartika Sari, Universitas PGRI Madiun  
Dian Nur Antika Eky Hastuti, Universitas PGRI Madiun

✉ [uminada19@gmail.com](mailto:uminada19@gmail.com)

---

**Abstract:** Teachers are lacking in applying digital media in learning, because they cannot utilize technology properly. Teachers only use print media in learning so that learning becomes boring. This study aims to be able to produce products, be tested and can be used to carry out the learning process using Flipbook-based E-Module learning media so as to improve students' digital literacy skills. This research uses Borg and Gall development research research. The data analysis technique is in the form of descriptive qualitative. Using data collection instruments including observation, questionnaires, and interviews. This research and development was produced in the form of Flipbook-based E-Module learning media with IPAs material Chapter 6 My Indonesia is Rich in Culture. The results showed that students' digital literacy skills increased when researchers taught learning materials using flipbook-based e-module media. Based on the material experts obtained data results of 91.33% in the very good category, media experts 86.66% in the very good category, and linguists 80.50% in the very good or very feasible category to use. The initial product test was carried out on a small scale, namely by 7 students with a result of 88.56 which was in the very good category. And the product usage test was carried out on a large scale, namely by 29 students with a result of 94.68% which was in the very good category.

**Keywords:** Flipbook-Based E-Module, Digital Literacy, Independent Curriculum

---

**Abstrak:** Guru kurang dalam menerapkan media digital dalam pembelajaran, dikarenakan tidak dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. Guru hanya menggunakan media cetak saja dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan produk, diuji dan dapat digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran E-Modul berbasis Flipbook sehingga meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan Borg and Gall. Teknik analisis data berupa deskriptif kualitatif. Menggunakan instrumen pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan wawancara. Penelitian dan pengembangan ini dihasilkan berupa media pembelajaran E-Modul berbasis Flipbook dengan materi IPAS Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa meningkat saat peneliti mengajarkan materi pembelajaran dengan menggunakan media e-modul berbasis flipbook. Berdasarkan ahli materi memperoleh hasil data sebesar 91,33% dengan kategori sangat baik, ahli media sebesar 86,66% dengan kategori sangat baik, dan ahli bahasa sebesar 80,50% dengan kategori sangat baik atau sangat layak untuk digunakan. Uji produk awal dilakukan dengan skala kecil yaitu oleh 7 siswa dengan hasil 88,56 yang termasuk kategori sangat baik. Dan uji pemakaian produk dilakukan skala besar yaitu oleh 29 siswa dengan hasil 94,68% yang termasuk kategori sangat baik.

**Kata kunci :** *E-Modul* Berbasis *Flipbook*, Literasi Digital, Kurikulum Merdeka

---



Copyright ©2023 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar  
Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pristiwanti (2022) mengemukakan bahwa pendidikan adalah suatu kegiatan pembelajaran untuk memperoleh ilmu atau pengetahuan yang bertujuan untuk menciptakan generasi yang berwawasan, dapat mengendalikan diri, memiliki kepribadian yang baik, cerdas, kreatif, terampil, serta bertanggung jawab. Pendidikan ini memiliki peran penting untuk generasi muda kita agar menciptakan sumber daya manusia yang berilmu, sehingga tercipta adanya generasi-generasi yang lebih baik. Dengan pendidikan ini menjadikan proses penyesuaian anak terhadap perkembangannya dari segi emosional, akhlak, fisik maupun mental.

Nata & Putra (2021) mengemukakan bahwa, media adalah wadah yang digunakan sumber daya untuk mengirimkan isi pesan yang ingin disampaikan kepada penyampai atau penerima pesan untuk memulai proses pembelajaran. Media suatu komponen terpenting dalam proses pembelajaran yang wajib harus ada dalam pembelajaran agar mencapai hasil yang maksimal. Media salah satu alat bantu mengajar supaya materi yang diajarkan terlihat lebih jelas dan nyata. Media yang digunakan oleh guru seharusnya menggunakan media yang bersifat kongkrit. Setiap guru harus cerdas dalam memilih penggunaan media yang cocok untuk melaksanakan proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang berisi informasi digunakan sebagai mempermudah proses pembelajaran dengan dapat mempermudah proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran yang bervariasi dengan dilengkapi gambar, audio, warna maupun cara penyampaian yang tepat dan menarik dapat membuat peserta didik merasa riang dan tidak merasa gampang bosan ketika dilaksanakan proses pembelajaran.

Prinsip penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Antara media pembelajaran dan tujuan pembelajaran sesuai. (2) Antara media pembelajaran yang digunakan dengan materi yang akan diajarkan. (3) Sesuai antara media pembelajaran yang digunakan dengan kemampuan guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut jika sudah sesuai semua, maka media pembelajaran sudah bisa digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Menggunakan alat bantu media pembelajaran dapat memancing siswa untuk bertanya ataupun memberikan tanggapan mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran berguna untuk menerangkan materi supaya tidak terlalu monoton dan verbalistik hanya dengan menggunakan media cetak; mempersingkat waktu dalam menjelaskan materi dalam proses belajar dan mengajar; membangunkan semangat dan keaktifan siswa dalam belajar; sebagai alat bantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran; dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Sekolah sekarang sudah memiliki peralatan berteknologi untuk mengajar. Namun, saat ini guru kebanyakan masih menggunakan media pembelajaran yang belum memanfaatkan teknologi yang canggih di era modern ini, masih melaksanakan pembelajaran menggunakan bahan ajar seadanya untuk melangsungkan kegiatan belajar mengajar yaitu menggunakan media cetak. Dikarenakan masih banyak guru yang kurangnya pemahaman mengenai teknologi untuk dipakai sebagai alat bantu untuk media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran masih belum digunakan sehingga proses pembelajaran belum efisien dan belum sesuai dengan penanaman karakter kurikulum merdeka ini. Nizar (2022) mengemukakan pendapat bahwa, modul elektronik (E-module) ini dapat mempengaruhi generasi muda, generasi yang memahami teknologi dan berpikir secara mandiri. E-Modul adalah media pembelajaran yang sangat cocok untuk media pembelajaran di era modern sekarang ini yang berisikan materi, pertanyaan, maupun evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan secara elektronik. Modul tidak hanya berbentuk cetak namun juga dapat berbentuk Modul Elektronik atau disebut dengan E-Modul.

Widiana & Rosy (2021), mengemukakan pendapat bahwa pada dasarnya pengembangan modul ini sesuai dengan adanya banyak permasalahan di era modern ini, dan modul yang digunakan hendaknya modul yang dikembangkan atas dasar kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media pembelajaran ditekankan kepada pendidikan visual yang terlihat menarik dengan tambahan gambar dan suara.

Chairunisa & Zamhari (2022) mengungkapkan bahwa, E-Modul adalah suatu media pembelajaran untuk pembelajaran mandiri yang berfokus pada penerapan keterampilan belajar yang diperoleh dan interaktif siswa dengan menggunakan program modul elektronik tersebut. Dengan E-Modul dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih menarik, karena E-Modul dibuat dengan menggunakan gambar berwarna-warni disertai dengan suara yang membangunkan semangat siswa untuk belajar. E-Modul dapat mengajarkan siswa untuk menggunakan teknologi modern secara baik dan bijak.

Literasi adalah kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, mendengar, dan menerima informasi mengenai keadaan sosial. Tuna (2022) mengemukakan bahwa, literasi digital yang mampu membawa pelakunya menuju kecakapan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital ini merupakan keinginan untuk belajar, berfikir secara logis, kritis, dan inovatif. Kegiatan literasi tidak hanya dengan media cetak, namun sekarang juga terdapat media digital untuk siswa. Dengan generasi yang memiliki kemampuan literasi digital dapat meningkatkan fokus pada siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum terbaru yang telah diresmikan oleh Nadiem Makarim (Menteri Pendidikan Republik Indonesia) pada tanggal 11 Januari 2021. Namun belum semua serentak menerapkan kurikulum merdeka, masih banyak di Indonesia yang masih menggunakan kurikulum 2013.

Heryadi, Nurashiah, & Amalia (2022) mengemukakan bahwa Kurikulum merupakan bagian utama dari pendidikan, namun seiring dengan berjalannya waktu, kurikulum dihadapkan pada berbagai permasalahan yang menimbulkan penyimpangan dari berbagai pihak dan menghambat proses pendidikan sehingga menimbulkan konflik. Kemudian Nadiem Makarim telah menemukan solusi untuk memperbaiki kurikulum sekolah agar lebih cocok dengan perkembangan teknologi yang ada sekarang. Dalam proses belajar mengajar di dalam kurikulum sekarang dengan menggunakan bantuan media pembelajaran menjadi lebih tertata, kedisiplinan dapat memperlancar kegiatan belajar dan mengajar tanpa memperlambat prosedur pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (Research and Development) atau disebut dengan penelitian pengembangan. Sugiyono (2019:394) mengemukakan bahwa penelitian R&D dan pengembangan adalah proses atau metode yang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pengembangan media pembelajaran ini meliputi observasi, angket/kuesioner, wawancara, dan soal/kuis.

Penelitian ini menggunakan model penelitian Borg and Gall. Penelitian R&D ini bertujuan untuk dapat menghasilkan produk, diuji dan dapat digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran E-Modul berbasis Flipbook yang telah dibuat.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan penelitian R&D menurut Sugiyono (2019) meliputi 10 langkah sebagai berikut: (1) Potensi dan masalah. (2) Pengumpulan data. (3) Desain produk. (4) Validasi desain. (5) Revisi page desain. (6) Uji coba produk. (7) Revisi produk. (8) Uji coba pemakaian. (9) Revisi pemakaian. (10) Produksi massal.

## **HASIL PENELITIAN**

Berikut hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh penelitian ini:

### **1. Potensi dan Masalah**

Pada tahap pertama, peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 02 Madiun Lor. Dalam observasi dan wawancara ini untuk mengetahui potensi dan masalah dalam proses pembelajaran terkait dengan media e-modul berbasis flipbook. Berdasarkan hasil penelitian, di SDN 02 Madiun Lor ini menggunakan kurikulum merdeka pada kelas 1

dan 4 saja. Namun peneliti melakukan penelitian di kelas 4. Sekolah memiliki fasilitas Pendidikan yang layak dan lengkap. Hasil wawancara ditemukan berbagai permasalahan adalah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran juga masih hanya menggunakan buku cetak dan masih kurangnya dalam pemanfaatan media digital dalam melaksanakan pembelajaran. Terutama untuk penerapan media flipbook ini belum pernah digunakan guru dalam proses pembelajaran. Di sekolah sudah lengkap fasilitas namun guru masih saja menggunakan media cetak saja.
- b. Kurang pemahaman guru dalam penggunaan media digital online. Sehingga siswa merasa bosan jika menggunakan media yang monoton.
- c. Guru yang kurang adanya kemauan untuk belajar dalam penggunaan media digital dalam proses pembelajaran, apalagi guru yang sudah tua.

Observasi dan Wawancara yang dilakukan oleh Kepala Sekolah (Ibu Juli Sugianingsih, S.Pd) dan Guru Kelas IV (Ibu Rita, S.Pd) yang dilaksanakan pada Kamis, 1 Juni 2023 pukul 09.00 WIB sampai 11.00 WIB.

## 2. Pengumpulan Data

Ketika potensi dan masalah telah ditemukan, maka dilakukannya perhimpunan data. Memperhatikan siswa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pada tahap pemerolehan data ini diperoleh dari guru, kepala sekolah yang dilakukan penelitian observasi dan wawancara untuk menemukan permasalahan dan datanya dikumpulkan. Buku pegangan guru dalam pembelajaran IPAS ini hanya 1 berupa buku cetak yang digunakan untuk mengajar. Peneliti mengumpulkan berbagai sumber untuk membuat flipbook, tidak hanya buku cetak IPAS saja, namun juga mengambil dari e-book lainnya berdasarkan materi yang telah ditentukan yaitu mata pelajaran IPAS pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD.

## 3. Desain Produk

Dalam mendesain produk ini sesuai dengan yang dibutuhkan dan melihat dari segi daya tarik siswa untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi lebih semangat untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media yang telah peneliti buat. Peneliti menggunakan Microsoft Power Point untuk merancang desain pada flipbook.

Dibuat dengan sekreatif mungkin dengan memperhatikan warna dalam background, tulisan, maupun gambar. Dengan menambahkan video melalui barcode supaya dapat dilihat oleh siswa meskipun dalam bentuk e-modul. Kemudian di upload di aplikasi anyflip dan diedit dengan menambahkan suara. Supaya siswa tidak hanya melihat dan membaca, namun juga mendengar.

## 4. Validasi Desain

Pengembangan e-modul berbasis flipbook dengan materi Kelas IV SD IPAS Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya yang telah divalidasi oleh para dosen dari Universitas PGRI Madiun (UNIPMA) di kampus Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP).

*Tabel 1. Skor yang dapat dipilih untuk dinilai oleh validator*

Nilai	Keterangan
1	Sangat kurang baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Wulandari (2020) mengemukakan bahwa, Tingkat pencapaian hasil penelitian dari Validasi Desain dengan presentase sebesar adalah sebagai berikut:

0% - 20% = Sangat Kurang Baik

- 21% - 40% = Kurang Baik  
 41% - 60% = Cukup Baik  
 61% - 80% = Baik  
 81% - 90% = Sangat Baik

Hasil validasi ahli materi oleh dosen yang menguasai materi IPS adalah Bapak Eka Nofri Ari Yanto, S.Pd., M.Pd adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Validasi oleh Ahli Materi 1

No.	Pernyataan	Skor
1.	Kecocokan materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	5,00
2.	<sup>a</sup> Kecocokan materi dengan indicator	5,00
3.	<sup>b</sup> Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5,00
4.	<sup>e</sup> Materi disampaikan secara urut/runtut	5,00
5.	<sup>l</sup> Materi disampaikan secara detail	4,00
6.	<sup>D</sup> Penyajian materi disertai dengan gambar atau video	5,00
7.	<sup>f</sup> Penyajian materi disertai dengan evaluasi guna untuk mengukur pemahaman siswa	5,00
8.	<sup>a</sup> Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa baku sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)	5,00
9.	Keefektifan kalimat	5,00
B10.	Kalimat yang digunakan jelas atau tidak berulang-ulang	5,00
11.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti	5,00
12.	Susunan kalimat yang digunakan sudah benar	5,00
13.	Ketepatan tanda baca	5,00
14.	Ketepatan ejaan	5,00
15.	Ketepatan huruf kapital dan huruf kecil	5,00
<b>Total Skor</b>		<b>74,00</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,93</b>
<b>Presentase</b>		<b>98,66%</b>

Berdasarkan hasil dari penilaian oleh 1 ahli materi yang disajikan pada tabel 3 dan 4 dihitung dengan rata-rata nilai media flipbook adalah sebagai berikut:

Hasil Validasi oleh Ahli Materi 2 = 4,93

Hasil Presentase Validasi oleh Ahli Materi 2 = 98,66%

Jadi, berdasarkan hasil validasi oleh para ahli materi yaitu 4,56, maka disesuaikan dengan tabel 2, maka berada pada rentangan  $4 < M \leq 5$  dengan presentase 98,66% dan kategori sangat baik. Kritik dan saran yang diberikan oleh 1 Ahli Materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kritik dan Saran oleh Ahli Materi

No.	Responden	Kritik, Saran, dan Komentar
1.	Ahli Materi	Untuk gambar kartun diganti saja dengan gambar asli. Diperbarui kembali untuk tatanan gambarnya.

Dilanjut dengan validasi media yang dilakukan oleh 1 validator yang merupakan ahli media yang telah berkompeten di bidang media. Ahli media yang berpengalaman di bidang media pembelajaran adalah Ibu Diyan Marlina, S.Pd., M.Pd .

Tabel 4. Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor
1.	Background yang full warna dapat menarik perhatian	5,00
2.	Tampilan gambar animasi dapat memberikan pesan yang positif dan dapat menarik perhatian	4,00
3.	Tata letak media sesuai	4,00
4.	Kesesuaian suara, font, dan kejernihan gambar	5,00
5.	Ketahanan media flipbook	5,00
6.	Keamanan penggunaan media flipbook	5,00
7.	Desain media video animasi yang menarik	5,00
8.	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran	4,00
9.	Kesesuaian media video animasi dengan materi	4,00
10.	Media flipbook dapat menarik perhatian	4,00
11.	Media lipbook menunjang isi materi yang diajarkan	5,00
12.	Kemudahan dalam penggunaan flipbook	5,00
13.	Media flipbook dapat digunakan untuk guru dan siswa	5,00
14.	Media flipbook mudah diakses	5,00
15.	Media flipbook dapat membantu siswa dalam memahami materi pada saat proses pembelajaran	5,00
Total Skor		70,00
Rata-rata Skor		4,67
Presentase		93,30%

Berdasarkan hasil dari penilaian oleh 1 ahli media yang disajikan pada tabel 6 dan 7 dihitung dengan rata-rata nilai media flipbook adalah sebagai berikut:

Dengan presentase adalah sebagai berikut:

Hasil Presentase Validasi oleh Ahli Media = 80%

Hasil Validasi oleh Ahli Media = 4,00

Jadi, berdasarkan hasil validasi oleh para ahli media yaitu 4,00, maka disesuaikan dengan tabel 2, maka berada pada rentangan  $4 < M \leq 5$  dengan presentase 80% kategori sangat baik. Kritik dan saran yang diberikan oleh 2 Ahli Media adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kritik dan Saran oleh Ahli Media

No.	Responden	Kritik, Saran, dan Komentar
1.	Ahli Media	Jika memungkinkan dikasih halaman pada E-Modul.Hal ke-2 tulisan warna hitam diganti putih saja biar lebih jelas. Untuk gambar pada background, sebaiknya dipilih sesuai dengan materinya.Font pada contoh kearifan lokal di Indonesia dibenahi spasinya. Untuk game evaluasi dibenahi supportnya agar mudah digunakan.

### 3. Desain Produk

Revisi desain dilakukan setelah dilakukannya validasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah divalidasi oleh para ahli masih terdapat kekurangan sehingga masih perlu diperbaiki. Untuk memperbaiki dari kesalahan sebelumnya dengan membuat lebih baik dan lebih menarik, sehingga layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dalam penelitian di sekolah.

### 4. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilaksanakan setelah divalidasi oleh para ahli dan telah direvisi kembali. Uji coba produk ini dilakukan di sekolah SDN 02 Madiun Lor pada hari Jum'at, 9 Juni 2023 mulai pukul 07.30 WIB sampai 09.00WIB. Uji coba produk ini yang dilakukan oleh guru dan hanya 7 anak kelas IV dengan menggunakan media tersebut.

Tabel 6. Hasil uji coba produk awal

No.	Pernyataan	Ya	Tidak	%	Kategori
1.	Saya dapat mengikuti pembelajaran menggunakan media Flipbook.	7	-	100%	Sangat Baik
2.	Saya kurang paham mengikuti pembelajaran menggunakan Flipbook.	6	1	85,7%	Sangat Baik
3.	Saya dapat mengakses Flipbook menggunakan Flipbook.	6	1	85,7%	Sangat Baik
4.	Saya belum pernah menggunakan flipbook dalam belajar.	7	-	100%	Sangat Baik
5.	Saya dapat mengerjakan soal dalam permainan.	7	-	100%	Sangat Baik
6.	Saya menyukai penggunaan media flipbook bersifat monoton dan sangat membosankan.	6	1	85,71%	Sangat Baik
7.	Penggunaan media flipbook bersifat monoton dan sangat membosankan.	1	6	85,71%	Sangat Baik
8.	Saya dapat menggunakan aplikasi anyflip dalam menggunakan flipbook.	6	1	85,71%	Sangat Baik
9.	Saya dapat mendownload aplikasi anyflip	7	-	85,7%	Sangat Baik
10.	Saya dapat mendownload materi pembelajaran di aplikasi anyflip.	7	-	85,7%	Sangat Baik
11.	Saya kurang paham cara mendownload materi di aplikasi anyflip.	1	6	85,7%	Sangat Baik
12.	Pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menggunakan flipbook.	6	1	85,7%	Sangat Baik
13.	Saya dapat memahami dengan mudah jika dengan menggunakan flipbook.	6	1	85,7%	Sangat Baik
14.	Saya kesulitan dalam menggunakan flipbook.	1	6	85,7%	Sangat Baik
15.	Pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan efektif.	7	-	85,7%	Sangat Baik
Jumlah				1.028,52	
Rata-Rata				88,56	Sangat Baik

Dari hasil skor yang telah didapat dari respon siswa dalam angket menunjukkan bahwa dari siswa ini menunjukkan hasil 88,56 yang masuk pada kategori Sangat Baik.

#### 5. Revisi Produk

Setelah pengujian efektivitas produk, maka terdapat kekurangan dalam produk sehingga dapat diperbaiki kembali desain tersebut. Sehingga dapat digunakan dengan layak saat mengajar di sekolah.

#### 6. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan setelah uji coba produk dan telah direvisi produknya. Kemudian uji coba pemakaian yang dilaksanakan dengan mengajar 29 siswa di kelas IV SDN 02 Madiun Lor yang beralamat Jl. Diponegoro No.41, Madiun Lor, Kec. Manguharjo, Kota Madiun pada hari Kamis, 15 Juni 2023 pukul 07.30 WIB sampai 09.00WIB. Kemudian diberikan angket kepada siswa agar kita dapat mengetahui seberapa kemampuan literasi digital mereka dan pemahaman mereka mengenai materi yang telah disampaikan melalui media flipbook tersebut.

Hasil uji pemakaian produk flipbook yang dilakukan pada siswa kelas IV SD yang berupa angket adalah sebagai berikut:

*Tabel 7. Hasil Uji Pemakaian Produk yang dilakukan pada 29 siswa kelas IV SD*

No.	Pernyataan	Ya	Tidak	Presentase	Kategori
1.	Saya dapat mengikuti pembelajaran menggunakan media Flipbook.	27	2	93,10%	Sangat Baik
2.	Saya kurang paham mengikuti pembelajaran menggunakan Flipbook.	2	27	93,10%	Sangat Baik
3.	Saya dapat mengakses Flipbook menggunakan Flipbook.	26	3	96,10%	Sangat Baik
4.	Saya belum pernah menggunakan flipbook dalam belajar.	29	-	100%	Sangat Baik
5.	Saya dapat mengerjakan soal dalam permainan.	29	-	100%	Sangat Baik
6.	Saya menyukai penggunaan media flipbook dalam proses pembelajara.	27	2	93,10%	Sangat Baik
7.	Penggunaan media flipbook bersifat monoton dan sangat membosankan.	2	27	93,10%	Sangat Baik
8.	Saya dapat menggunakan aplikasi anyflip dalam menggunakan flipbook.	27	2	93,10%	Sangat Baik
9.	Saya dapat mendownload aplikasi anyflip	29	-	100%	Sangat Baik
10.	Saya dapat mendownload	27	2	93,10%	Sangat Baik

	materi pembelajaran di aplikasi anyflip.				
11.	Saya kurang paham cara mendownload materi di aplikasi anyflip.	2	27	93,10%	Sangat Baik
12.	Pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menggunakan flipbook.	27	2	93,10%	Sangat Baik
13.	Saya dapat memahami dengan mudah jika dengan menggunakan flipbook.	27	2	93,10%	Sangat Baik
14.	Saya kesulitan dalam menggunakan flipbook.	2	27	93,10%	Sangat Baik
15.	Pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan efektif.	27	2	93,10%	Sangat Baik
Jumlah				1420.2	
Presentase				94,68%	Sangat Baik

Pada tabel 7 sudah dihitung bahwa hasil presentase nilai kemampuan literasi digital siswa dapat kita lihat dari presentase tersebut adalah 94,68% yang merupakan kategori Sangat Baik. Dari hasil uji pemakaian produk ini sudah berdampak baik bagi siswa dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa telah dapat menggunakan aplikasi anyflip untuk mengakses flipbook, siswa juga dapat mendownload materi yang telah dishare melalui aplikasi anyflip, siswa sebagian gampag memahami jika dalam pembelajaran dengan memanfaatkan flipbook ini. Selain itu, siswa juga dapat merasa senang jika pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik, para peserta didik juga dapat mengerjakan permainan di dalam flipbook tersebut.

#### **7. Revisi Produk**

Revisi produk dilakukan setelah uji coba pemakaian telah dilakukan. Dengan revisi produk kembali dapat mengetahui kekurangan produk tersebut setelah melaksanakan uji coba produk, dan dengan masih adanya perbaikan produk kembali dapat menghasilkan produk dengan sempurna.

#### **8. Produksi Massal**

Produksi massal dilakukan dengan pembuatan secara massal atau lebih banyak. Dengan mengupload di berbagai aplikasi yaitu anyflip, html5, flipbook maker, dan flipsnack.

### **PEMBAHASAN**

Pembahasan pada penelitian ini akan membahas hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan e-modul berbasis flipbook untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa pada kurikulum merdeka kelas IV SD. Yang dilakukan di SDN 02 Madiun Lor Kelas IV. Dengan adanya penelitian ini dapat menjawab 2 pertanyaan, yaitu (1) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran E-Modul berbasis Flipbook untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa pada kurikulum merdeka kelas IV SD?, (2) Bagaimana kualitas media pembelajaran E-Modul berbasis Flipbook untuk meningkatkan kemampuan literasi digital pada kurikulum merdeka kelas IV SD.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat dijelaskan adalah sebagai berikut:

#### **1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran**

Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan dari Sugiyono (2019) meliputi 10 langkah sebagai berikut: Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain

produk, Validasi desain, Revisi desain, Uji coba produk, Revisi produk, Uji coba pemakaian, Revisi pemakaian, dan Produksi massal.

Pada tahap pertama ini dilakukan untuk mengetahui potensi dan masalah dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Yang dilakukan wawancara kepada guru kelas IV dan Kepala Sekolah. Dengan bertujuan untuk memperoleh potensi dan permasalahan dalam pembelajaran.

Tahap kedua, pengumpulan data dilakukan Ketika potensi dan masalah telah ditemukan, maka dilakukannya perhimpunan data. Memperhatikan siswa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pada tahap pemerolehan data ini diperoleh dari guru, kepala sekolah yang dilakukan penelitian observasi dan wawancara untuk menemukan permasalahan dan datanya dikumpulkan. Buku pegangan guru dalam pembelajaran IPAS ini hanya 1 berupa buku cetak yang digunakan untuk mengajar. Peneliti mengumpulkan berbagai sumber untuk membuat flipbook, tidak hanya buku cetak IPAS saja, namun juga mengambil dari e-book lainnya berdasarkan materi yang telah ditentukan yaitu mata pelajaran IPAS pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD.

Pada tahap ketiga, mendesain produk dengan menggunakan Microsoft Power Point untuk membentuk desain. Kemudian diedit semenarik mungkin dan diperhatikan dari warna maupun background.

Pada tahap keempat, validasi desain yang dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Yang dilakukan oleh para ahli yang sudah sangat berkompeten di bidangnya masing-masing.

Tahap kelima, setelah divalidasi oleh para ahli masih terdapat kekurangan sehingga masih perlu diperbaiki. Untuk memperbaiki dari kesalahan sebelumnya dengan membuat lebih baik dan lebih menarik, sehingga layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dalam penelitian di sekolah.

Tahap keenam, uji coba produk yang telah direvisi dan di uji pada 7 siswa untuk memperoleh respon berupa angket dari siswa. Dan untuk mengetahui kekurangan dan selanjutnya diperbaiki kembali oleh peneliti.

Tahap ketujuh, setelah pengujian efektivitas produk, maka terdapat kekurangan dalam produk sehingga dapat diperbaiki kembali desain tersebut. Sehingga dapat digunakan dengan layak saat mengajar di sekolah.

Tahap kedelapan, uji pemakaian produk yang dilakukan pada siswa kelas IV SD dengan menerapkan hasil produk berupa media E-Modul berbasis Flipbook. Dengan memperoleh data dengan cara mengisi angket.

Tahap kesembilan, dengan revisi produk kembali dapat mengetahui kekurangan produk tersebut setelah melaksanakan uji coba produk, dan dengan masih adanya perbaikan produk kembali dapat menghasilkan produk dengan sempurna.

Tahap kesepuluh, adalah tahap yang dilakukan dengan pembuatan secara massal atau lebih banyak. Dengan mengupload di berbagai aplikasi yaitu anyflip, html5, flipbook maker, dan flipsnack.

## **2. Kualitas Media Pembelajaran**

### **a. Kualitas Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi**

Kualitas media pembelajaran muatan IPAS kelas IV Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya. Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli materi yang merupakan dosen pengajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas PGRI Madiun.

Materi yang disajikan sesuai dengan KBBI, kalimat yang digunakan juga tidak berbelit-belit, susunan kalimatnya juga sudah benar, dan menggunakan kalimat efektif. Dengan memperoleh hasil penelitian dengan 4,56% dengan kategori Sangat Baik.

### **b. Kualitas Media Pembelajaran Oleh Ahli Media**

Kualitas media pembelajaran muatan IPAS kelas IV Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya dilihat dari segi media. Ahli media yang merupakan dosen FKIP di Universitas PGRI Madiun.

Berdasarkan penilaian dari para ahli media, validasi media mendapatkan nilai sebesar 4,33 dengan kategori Sangat Baik.

Kualifikasi sangat baik karena, media flipbook ini dapat menarik perhatian siswa, media flipbook dapat mudah diakses oleh siswa, media flipbook dapat membantu siswa dalam memahami materi pada saat proses pembelajaran, tata letak medianya sesuai, dan background yang full warna dapat menarik perhatian pada siswa.

c. Kualitas Media Pembelajaran Oleh Ahli Bahasa

Pada Kualitas media pembelajaran ini bermuatan IPAS kelas IV Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya dilihat dari segi bahasa. Ahli Bahasa yang merupakan dosen FKIP di Universitas PGRI Madiun. Berdasarkan penilaian dari para ahli media, validasi media mendapatkan nilai sebesar 4,28 dengan kategori Sangat Baik.

Kualifikasi produk ini sangat baik, karena *E-Modul* ini dapat memudahkan siswa dalam menerima materi yang diajarkan oleh peneliti, Langkah-langkah pembelajaran dalam modul mempermudah siswa belajar mandiri, memudahkan siswa dalam berinteraksi dengan modul, dan jenis huruf yang digunakan mudah dengan jelas.

### 3. Kemampuan Literasi Digital Siswa

Pada kemampuan literasi digital siswa ini dapat kita peroleh dari dan uji pemakaian produk yang dilakukan oleh 29 siswa. Dengan memperoleh hasil penelitian ini dapat mengetahui kemampuan literasi digital siswa. Dan hasil penelitian dari uji pemakaian berpresentase 94,68% dengan kategori Sangat Baik.

Kualifikasi untuk literasi digital siswa dapat dinilai dengan kategori sangat baik, karena peserta didik dapat mengikuti pembelajaran menggunakan media flipbook, siswa mudah paham ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *flipbook*, siswa dapat mengerjakan soal dalam permainan, siswa menyukai penggunaan media *flipbook*, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan ketika menggunakan media pembelajaran *flipbook*, dan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan efektif.

Dengan adanya penelitian ini dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis flipbook ini dapat meningkatkan kemampuan literasi digital pada siswa yang literasi ini tidak hanya membaca namun juga mendengarkan, selain itu juga dapat mudah memahami dalam penggunaan flipbook dan materi yang diajarkan dengan menggunakan flipbook tersebut. Yang sebelumnya hanya menggunakan media cetak dan belum mengenal media digital berupa flipbook, dan sekarang dapat mengakses maupun memanfaatkannya untuk belajar dengan mudah.

### SIMPULAN

Media pembelajaran e-modul berbasis flipbook ini dapat digunakan siswa kelas IV SD di dalam mata pembelajaran IPAS karena berisikan materi IPAS Kelas IV SD dengan Kurikulum Merdeka yaitu Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya.

Dan dari hasil penelitian dari angket validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dapat diketahui bahwa media *e-modul* berbasis *flipbook* termasuk media sangat layak. Dengan melalui angket dapat diketahui bahwa hasilnya sebesar 94,68% dengan kategori sangat baik dan dapat meningkatkan literasi digital. Media pembelajaran berbasis *flipbook* dapat memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dan mengajar. Membantu siswa dalam memahami materi dengan cepat dan tidak membuat siswa bosan dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan literasi digital pada siswa yang dapat dilihat dari hasil penelitian berupa hasil angket yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa meningkat saat peneliti mengajarkan materi pembelajaran dengan menggunakan media e-modul berbasis *flipbook*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chairunisa, E. D., & Zamhari, A. (2022). Pengembangan E-Modul Strategi Pembelajaran Sejarah dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 84-96.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan karakter siswa melalui pemanfaatan literasi digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249-5257.
- Ernawati, M. D. W., Sudarmin, S., Asrial, A., & Haryanto, H. (2023). The Effect of Scaffolding-Based Problem-Based Learning on Creative Thinking Skills on Hormone Materials. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 11(1), 129-141.
- Heryadi, E. S., Nurasih, I., & Amalia, A. R. (2022). Model Pembelajaran Discovery (Disel): Pengembangan Karakter Kedisiplinan Kurikulum Merdeka Belajar.
- Inayati, U. (2022, August). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. In *ICIE: International Conference on Islamic Education (Vol. 2, pp. 293-304*
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fatimah, A. Z., Fitriani, D., Laksita, E. C., & Ramanda, N. (2023). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1594-1602.
- Krisnaningsih, E., Dwiyatno, S., Jubaedi, A. D., & Shafitri, A. (2023). Increasing Ethical Understanding of the Use of Information Technology Through Digital Literacy Proficiency Training. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 789-801.
- Kusumawati, H., Wachidah, L. R., & Cindi, D. T. (2022). Dampak Literasi Digital Terhadap Peningkatan Keprofesionalan Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar. In *Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung IV (Vol. 3, No. 1)*.
- Lestari, A. K. (2021). Literasi Digital Sebagai Penangkal Infodemi Covid-19: Sebuah Literature Review. *LIBRIA*, 13(1). Pengertian literasi digital
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227-237.
- Nizar, M. N., Utomo, D. H., Putra, A. K., & Soelistijo, D. (2022). *Edu Geography*.
- NOVITA, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas Iv (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Sugiyono, P. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (D. Sutopo. S. Pd, MT, Ir. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 269-279.