



# JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 5 Tahun 2023 Halaman 2886 - 2897

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan E-Modul Pembelajaran Tematik (EMOTIK) Berbasis Flipbook pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V di Sekolah Dasar

Devita Salsabillah Damayanti<sup>1✉</sup>, Parrisca Indra Perdana<sup>2</sup>

Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [190611100004@student.trunojoyo.ac.id](mailto:190611100004@student.trunojoyo.ac.id)<sup>1</sup>, [parrisca.perdana@trunojoyo.ac.id](mailto:parrisca.perdana@trunojoyo.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh tidak adanya bahan ajar tambahan dan hanya menggunakan buku tematik, kurangnya penggunaan teknologi, serta masih banyak peserta didik yang hasil belajar tematiknya rendah. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan e-modul pembelajaran tematik (EMOTIK) yang valid, efektif, dan menarik. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Sumberbendo. Kevalidan diperoleh dari penilaian ahli materi 93,75%, ahli bahasa 87,5%, ahli desain bahan ajar 93,75%, dan desain pembelajaran 95%. Keefektifan diperoleh dari observasi aktivitas guru dengan hasil presentase 95%, observasi aktivitas peserta didik dengan hasil presentase 92,26%, dan ketuntasan klasikal tes hasil belajar peserta didik dengan hasil presentase 100%. Kemenarikan diperoleh dari angket respon guru dengan presentase 87,5% dan angket respon peserta didik dengan presentase 94,64%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar e-modul pembelajaran tematik (EMOTIK) dinilai valid, efektif, dan menarik sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, E-modul, Pembelajaran Tematik.

### Abstract

*This development study is based on the absence of additional teaching materials and only using thematic book, the lack of technology utilization, and the students' low thematic learning score. This study is aimed to develop a valid, effective, and attractive thematic learning e-modul (EMOTIK). This development study deploys the development model ADDIE. The subject of this study is the fifth grade elementary students of SDN Sumberbendo. The validity point is acquired from the assessment of material expertise 93,75%, language 87,5%, teaching material design 93.75%, and learning design 95%. The effectivity point is acquired from the observation on teachers' activity with result of 95%, observation on students' activity with result of 92,26%, and the classical completeness of the students' test results with score 100%. The attractiveness point is acquired from the teacher's survey responses with score 87,5% and students' survey responses with score 94.64%. From the result of this study, it could be concluded that the development of thematic learning e-modul (EMOTIK) is valid, effective, and attractive so that it could be used in learning activity.*

**Keywords:** Development, E-modul, Thematic Learning.

Copyright (c) 2023 Devita Salsabillah Damayanti, Parrisca Indra Perdana

✉ Corresponding author :

Email : [190611100004@student.trunojoyo.ac.id](mailto:190611100004@student.trunojoyo.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5932>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 5 Tahun 2023  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang terjadi secara pesat membuat pendidikan menjadi salah satu hal yang penting untuk dimiliki. Sekolah dasar merupakan salah satu bentuk jenjang pendidikan dasar yang menjadi tumpuan peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Di dalam sebuah pendidikan terdapat sebuah kegiatan pembelajaran untuk mentransfer ilmu pengetahuan. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kegiatan dimana guru akan menyampaikan materi pembelajaran (mengajar) dan siswa akan menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru demi tercapainya tujuan yang diharapkan dalam lingkungan belajar (Mujtahidin, 2014:6). Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang harus ada di dalamnya seperti tujuan, metode, media, bahan ajar, dan teknologi serta evaluasi (Syam, et al., 2022). Guru dituntut untuk dapat memilih, membuat, dan menerapkan komponen-komponen tersebut agar pembelajaran yang dilakukan dapat menjadi pembelajaran yang bermakna. (Fahrezi & Susanti, 2021) yang menyatakan bahwa penyusunan dan pembuatan bahan ajar harus dirancang secara matang oleh guru dengan berpedoman dan berorientasikan kepada kebutuhan peserta didik, kompetensi dasar, kompetensi inti, dan juga capaian indikator sebagai tujuan pembelajaran. Akan tetapi, dalam kenyataannya masih ditemui guru yang belum memenuhi komponen pembelajaran tersebut.

Pembelajaran yang digunakan pada jenjang sekolah dasar saat ini adalah berpedoman pada kurikulum 2013. Pembelajaran yang dilaksanakan dalam kurikulum 2013 lebih berpusat kepada siswa (*student center*), dimana peserta didik harus dapat belajar secara mandiri, belajar sendiri, dan tidak hanya mendapatkan informasi pengetahuan dari guru saja (Qoridatullah et al., 2021). Peserta didik tetap diberikan kebebasan untuk belajar serta bertukar pendapat dengan temannya dalam mengumpulkan berbagai informasi untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapinya (Najuah dkk., 2020). Dalam kurikulum 2013 ini, peserta didik diminta untuk lebih aktif melalui pembelajaran yang terintegrasi (tematik). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran yang memuat beberapa materi mengenai sebuah pengetahuan, keterampilan, serta nilai ke dalam satu tema (Kusumawati & Mawardi, 2021). Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di zaman sekarang ini, guru dapat memanfaatkannya dalam pembuatan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa semangat dalam pembelajaran dan juga lebih mudah memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan. Bahan ajar merupakan alat bantu, berbagai informasi, maupun teks yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas (Panggabean & Danis, 2020). Bahan ajar juga dapat mempermudah proses penyampaian informasi di kelas. Hal ini sejalan dengan (Kosasih, 2021) yang menyatakan bahwa bahan ajar digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran yang dapat membantu memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas, serta penyebaran angket kebutuhan kepada peserta didik saat studi pendahuluan, permasalahan yang terjadi di kelas V SDN Sumberbendo adalah tidak adanya bahan ajar tambahan yang digunakan, guru dan peserta didik, Semangat belajar peserta didik juga masih kurang padahal semangat belajar adalah salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar (Uruk, 2021). Selain itu, hanya beberapa peserta didik yang aktif dan yang aktif lainnya tetap. Hasil belajar peserta didik juga masih banyak yang berada di bawah KKM. Pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran juga masih kurang. Salah satu strategi yang diberikan oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan bahan ajar yang memanfaatkan kecanggihan TIK seperti e-modul dalam pembelajaran tematik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan materi atau informasi tambahan pada tema 8 subtema 1 kelas V melalui e-modul pembelajaran tematik (EMOTIK) yang valid, efektif, dan menarik.

Bahan ajar e-modul pembelajaran tematik dirancang oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Peneliti memilih e-modul sebagai solusi alternatif agar peserta didik memiliki buku bacaan serta

informasi tambahan mengenai materi pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 yang dikemas dalam bentuk yang lebih menarik dan dibuat dalam bentuk digital. Rata-rata peserta didik SDN Sumberbendo sudah memiliki *smartphone*. Dengan adanya bahan ajar ini, akan memiliki dampak positif karena e-modul ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan dapat diakses dengan mudah, sehingga guru akan mempunyai banyak waktu dalam mengarahkan peserta didik karena peserta didik dapat belajar secara mandiri melalui bahan ajar e-modul pembelajaran tematik ini. Dalam e-modul pembelajaran tematik ini memuat materi yang lebih lengkap yang dilengkapi dengan gambar, video pembelajaran, serta audio dan ketika di klik akan bergerak seperti sedang membolak-balikkan buku cetak yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajarnya. Zainul (dalam Prihatiningtyas & Sholohah, 2020) menyatakan bahwa e-modul dinilai inovatif karena dapat menampilkan bahan ajar yang menarik, lengkap, interaktif, serta dapat mengembangkan fungsi kognitif yang baik.

Penelitian ini diperkuat oleh beberapa penelitian sebelumnya yaitu, penelitian yang dilakukan oleh M. Fitratul Rhamadoan pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan EModul Interaktif Tema 7 Subtema 1 pada Siswa Kelas IV SDN 3 Kore Sanggar Kab. Bima”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan e-modul mendapatkan tingkat kevalidan sebesar >80% 38 dengan keterangan valid atau layak. Pengembangan e-modul tersebut juga mendapatkan tingkat kepraktisan sebesar >90% dengan keterangan sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul tersebut dapat digunakan untuk menunjang bahan ajar dalam pembelajaran peserta didik kelas IV SDN 3 Kore Sanggar. Penelitian relevan yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Aufa Nur Fahmidah pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 5 Tulungagung”. Pengembangan bahan ajar e-modul ini memperoleh nilai kevalidan sebesar 88%. Selain itu hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan ini praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Uji keefektifan bahan ajar dilakukan menggunakan uji paired sample test dan memperoleh nilai sig(2tailed) = 0,000. Karena nilai sig (2tailed) kurang dari taraf signifikansi = 0,05 maka dinyatakan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar ini. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar e-modul interaktif berbasis flip PDF professional ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian relevan ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Maharcika, A. A. M., Suarni, N. K., & Gunamantha, I. M. pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan E-Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker untuk Subtema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV SD/MI”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa uji validitas dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memperoleh rata-rata nilai sebesar 95,56% dan berada pada interval 81%-100% dan dikatakan sangat valid. Rata-rata respon guru dan peserta didik sebesar 87,19% yang berada pada interval 81%-100% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa e-modul yang valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah l.

Adapun batasan dalam penelitian ini adalah e-modul pembelajaran tematik (EMOTIK) berbasis flipbook ini dikembangkan hanya untuk kelas V sekolah dasar pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” khususnya pada subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” pembelajaran 1 dan 2. E-modul pembelajaran tematik (EMOTIK) berbasis flipbook ini hanya dapat digunakan ketika laptop atau *smartphone* terhubung pada jaringan internet. Tes hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan e-modul pembelajaran tematik (EMOTIK) berbasis flipbook ini hanya menggunakan tes dalam ranah kognitif yang berupa soal pilihan ganda.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam pengembangan e-modul pembelajaran tematik pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 ini adalah mengacu pada model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (dengan melakukan analisis kompetensi peserta didik, karakteristik peserta didik, dan analisis materi sesuai dengan komoetensi), *design* (membuat rancangan awal produk dalam bentuk *storyboard*), *development* (membuat e-modul dalam bentuk yang nyata sesuai dengan rancangan awal dan melakukan validasi), *implementation* (melakukan uji coba kepada subjek uji coba), *evaluation* (melakukan evaluasi pada setiap tahapan) (Branch, 2009:2). Model pengembangan ADDIE ini dipilih atas pertimbangan model ini dikembangkan secara prosedural sesuai dengan tahapan yang sistematis dalam upaya memecahkan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan sumber belajar. Selain itu, model ADDIE ini dipilih karena efektif serta mudah diterapkan dalam mengembangkan sebuah produk pengembangan dalam dunia pendidikan yang meliputi buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia, dan sebagainya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Kuncahyono, 2018) yang menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE sesuai dengan penelitian pengembangan yang menerapkan konsep teknologi dalam membuat sebuah produk pengembangan. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Sumberbendo dengan jumlah 21 peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar e-modul pembelajaran tematik berbasis flipbook pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Sumberbendo. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Berikut hasil penelitian ini:

### Analisis (*Analysis*)

Pada tahap peneliti melakukan analisis kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik, yang meliputi analisis KI dan KD, analisis karakteristik peserta didik yang meliputi identifikasi jumlah peserta didik kelas V SDN Sumberbendo, motivasi belajarnya, kemampuan akademik peserta didik, gaya belajar, serta kemampuan peserta didik dalam menggunakan TIK seperti laptop dan *smartphone*, dan analisis materi sesuai dengan kompetensi, yang dikaji oleh peneliti adalah materi pelajaran melalui silabus, buku guru serta buku siswa pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2. Berikut merupakan hasil analisis KI dan KD.

**Tabel 1. Analisis KI dan KD**

Pembelajaran 1	
Kompetensi Inti	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.</li><li>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.</li><li>3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.</li><li>4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif,</li></ol>

	produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kompetensi Dasar	3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi. 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.
Indikator	3.8.1 Menguraikan pengertian teks nonfiksi (C2). 3.8.2 Mengurutkan peristiwa atau tindakan dalam cerita nonfiksi (C1). 3.8.3 Menjelaskan peristiwa yang ada dalam cerita nonfiksi (C2). 4.8.1 Menguraikan kembali peristiwa yang ada dalam cerita nonfiksi menggunakan bahasa peserta didik (C4).
Tujuan Pembelajaran	1. Dengan menyimak video pembelajaran pada e-modul, peserta didik mampu memahami perbedaan cerita fiksi dan nonfiksi dengan benar. 2. Melalui kegiatan membaca teks nonfiksi pada e-modul, peserta didik mampu menyebutkan peristiwa yang ada dalam cerita nonfiksi dengan tepat. 3. Melalui kegiatan mengamati video pembelajaran pada e-modul, peserta didik mampu mengurutkan peristiwa penting dalam teks nonfiksi dengan benar.
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam
Kompetensi Dasar	3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. 4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.
Indikator	3.8.1 Menemukan manfaat air dalam kehidupan sehari-hari (C3). 3.8.2 Menyimpulkan manfaat air bagi manusia, tumbuhan dan hewan (C5). 4.8.2 Membuat peta pikiran tentang manfaat air bagi manusia, tumbuhan, dan hewan (P6).
Tujuan Pembelajaran	1. Melalui kegiatan mengamati video pembelajaran pada e-modul, peserta didik mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, tumbuhan, dan hewan dengan benar. 2. Dengan mengamati kegiatan sehari-hari, peserta didik mampu menyebutkan pentingnya air bagi kehidupan di sekitar lingkungannya dengan tepat. 3. Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik mampu membuat peta pikiran tentang manfaat air bagi manusia, tumbuhan, dan hewan dengan tepat.
<b>Pembelajaran 2</b>	
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam

Kompetensi Dasar	3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. 4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.
Indikator	3.8.1 Mengurutkan tahapan proses terjadinya siklus air (C2). 3.8.2 Menguraikan masing-masing tahapan proses terjadinya siklus air (C4). 3.8.3 Menyimpulkan proses terjadinya siklus air (C5). 4.8.1 Membuat <i>mind map</i> tentang proses terjadinya siklus air dengan bahasa masing-masing (P6).
Tujuan Pembelajaran	1. Dengan mengamati video pembelajaran siklus air pada e-modul, peserta didik mampu mengurutkan tahapan terjadinya siklus air dengan benar. 2. Dengan mengamati video pembelajaran pada e-modul, peserta didik mampu membuat <i>mind map</i> tahapan siklus air dengan benar.
Mata Pelajaran	SBdP
Kompetensi Dasar	3.2 Memahami tangga nada. 4.8 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan music
Indikator	3.2.1 Menguraikan jenis tangga nada (C2). 3.2.2 Menganalisis jenis tangga nada yang terdapat dalam sebuah lagu (C4). 4.8.1 Mempraktikkan secara mandiri lagu Tik-tik Bunyi Hujan diiringi dengan instrumen lagu (P3).
Tujuan Pembelajaran	1. Dengan membaca teks tangga nada pada e-modul, peserta didik dapat menjelaskan ciri-ciri tangga nada mayor dan minor dengan tepat. 2. Dengan mengamati video pembelajaran pada e-modul, peserta didik mampu membedakan jenis tangga nada mayor dan minor dengan benar. 3. Melalui kegiatan menyanyi, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis tangga nada dengan tepat. 4. Setelah mengamati video lagu Tik-tik Bunyi Hujan, peserta didik dapat bernyanyi dengan baik.
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kompetensi Dasar	3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.
Indikator	3.8.1 Menjelaskan peristiwa yang ada dalam cerita fiksi (C2). 3.8.2 Menentukan peristiwa atau tindakan penting dalam cerita fiksi (C5). 4.8.1 Menguraikan kembali peristiwa yang ada dalam cerita fiksi menggunakan bahasa peserta didik (P4).
Tujuan	1. Dengan menyimak video pembelajaran teks fiksi pada e-

---

Pembelajaran	modul, peserta didik mampu menyajikan urutan peristiwa yang terjadi dalam teks fiksi dengan tepat.
	2. Dengan mendengarkan cerita fiksi, peserta didik mampu menyajikan kembali cerita fiksi dengan bahasa masing-masing dengan tepat.

---

### **Desain (*Design*)**

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal produk dalam bentuk *storyboard*. Pembuatan *storyboard* ini didasarkan pada tujuan yang sudah ditentukan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menyusun rancangan materi yang akan dimasukkan dalam e-modul. Selain itu, peneliti juga Menyusun konsep video yang nantinya akan digunakan dalam e-modul. pembuatan *storyboard* ini bertujuan untuk menggambarkan e-modul pembelajaran tematik secara garis besar yang nantinya akan direalisasikan pada tahap pengembangan.

### **Pengembangan (*Development*)**

Dalam tahap pengembangan ini, peneliti merancang e-modul secara digital sesuai dengan rancangan *storyboard* yang telah disusun sebelumnya. Dalam tahap ini peneliti membuat *background* atau *template* serta membuat tampilan cover depan dan belakang e-modul dengan menggunakan aplikasi canva. Peneliti juga memasukkan materi pembelajaran yang dibahas dalam e-modul. Selain itu, peneliti juga menambahkan komponen lain seperti gambar, video, audio, link, serta kuis interaktif. E-Modul yang sudah jadi akan diubah menjadi e-modul berbasis *online* menggunakan bantuan aplikasi *flip pdf professional*. Setelah e-modul pembelajaran tematik (EMOTIK) jadi, maka peneliti akan melakukan validasi bahan ajar EMOTIK kepada validator. Pada validasi ahli materi, mendapatkan skor 93,75%, validasi ahli bahasa mendapatkan skor 87,5%, validasi desain bahan ajar 93,75%, dan validasi desain pembelajaran 95%.

### **Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap implementasi ini peneliti melakukan pembelajaran menggunakan produk e-modul pembelajaran tematik yang sudah dibuat. Sebelum produk e-modul pembelajaran tematik diuji cobakan, produk e-modul pembelajaran tematik ini sudah divalidasi oleh para ahli. Pelaksanaan implementasi uji coba produk ini dilakukan untuk mendapatkan penilaian keefektifan dan kemenarikan produk e-modul. Subjek uji coba sasaran dalam penelitian pengembangan ini adalah kelas V SDN Sumberbendo yang berjumlah 21 peserta didik. Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar EMOTIK, hal yang dilakukan adalah melakukan observasi aktivitas guru dan peserta didik saat pembelajaran menggunakan EMOTIK. Untuk mengetahui kemenarikan bahan ajar EMOTIK, hal yang dilakukan adalah menyebarkan angket respon guru dan peserta didik saat pembelajaran menggunakan EMOTIK terlaksana. Dari indikator tersebut, maka akan diketahui tingkat keefektifan dan kemenarikan e-modul pembelajaran tematik berbasis flipbook.

### **Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada penelitian pengembangan ini dilakukan evaluasi di setiap tahapan model ADDIE. Hal ini dilakukan untuk memperkecil kekurangan maupun kesalahan EMOTIK (e-modul pembelajaran tematik). Pada saat e-modul pembelajaran tematik divalidasi pada tahap pengembangan, terdapat beberapa saran atau revisi yang diberikan oleh validator kepada peneliti. Adapun saran perbaikan produk e-modul pembelajaran tematik (EMOTIK) adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Revisi Validasi Ahli Materi**

No.	Masukan/ Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Video tik-tik bunyi hujan diberi teks agar lebih memudahkan siswa dalam bernyanyi		
2.	Teks nonfiksi diganti pembelajaran 2 diganti menggunakan teks yang lain, karena teks tersebut sudah terdapat dalam buku tema		

**Tabel 3. Revisi Validasi Ahli Bahasa**

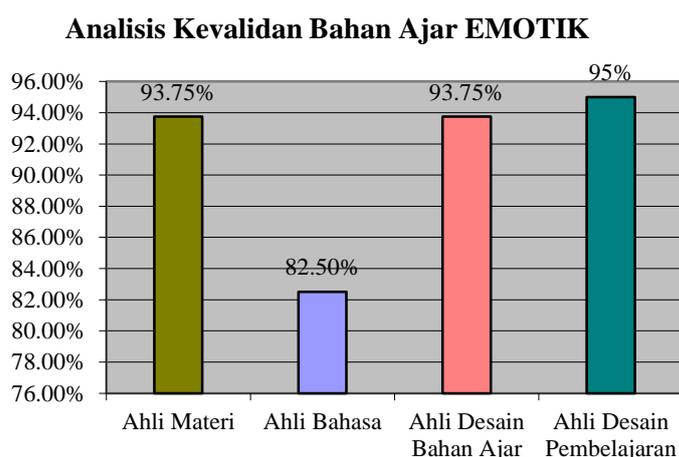
No.	Masukan/ Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	“oleh karena itu” seharusnya “Oleh karena itu” pada hal. 5	ia?” Tanya Rani anas akhir-akhir ini.” Jawab Fina marau. <u>oleh karena itu</u> , udara menjad	ia?” Tanya Rani. anas akhir-akhir ini.” Jawab Fina. narau. <u>Oleh karena itu</u> , udara menj
2.	“ujar Rani” seharusnya “Ujar Rani” pada hal. 9	ing mengalami kekeringan.” <u>ujar Rani</u> sir bersih sangatlah penting dalam Banyak sekali kegiatan manusia yang sih.” Balas Fina	ngalami kekeringan.” Ujar Rani bersih sangatlah penting dalam ak sekali kegiatan manusia yang Balas Fina
3.	Nama “farah” seharusnya “Farah” pada hal. 14	rumah, Leni bermain ke rumah <u>Farah</u> . Farah dan Leni sedang bermain boneka sambil bercakap-cakap. Tiba-tiba langit berubah menjadi mendung. Hujan pun turun.	pergi, Leni bermain ke rumah <u>Farah</u> . Farah dan Leni sedang bermain boneka sambil bercakap-cakap. Tiba-tiba langit berubah menjadi mendung. Hujan pun turun.
4.	Pada percakapan halaman 5, sebelum nama diberi tanda koma	“Akhir-akhir ini udara terasa panas ya Fina?” T “Ya nih, aku juga merasa udara sedang panas “Kata ibuku, sekarang sedang musim kemara terasa panas dan kering” Timpal Rani. “Kemarin, aku juga membaca surat kabar sumur pada sejumlah daerah di Jawa juga mulai kesulitan mendapat air bersih.” Jelas Fina. “Padahal air sangatlah penting bagi kehidupa ya Fina.” Tambah Rani. “Ya Rani, benar sekali.” Jawab Fina.	“Akhir-akhir ini udara terasa panas ya, Fina!” “Ya nih, aku juga merasa udara sedang panas “Kata ibuku, sekarang sedang musim kemara terasa panas dan kering” Timpal Rani. “Kemarin, aku juga membaca surat kabar tera pada sejumlah daerah di Jawa juga mulai kesulitan mendapat air bersih.” Jelas Fina. “Padahal air sangatlah penting bagi kehidupa ya, Fina.” Tambah Rani. “Ya, Rani, benar sekali.” Jawab Fina.
5.	Pada percakapan halaman 14, sebelum nama diberi tanda koma	“Tidak apa-apa Leni, bebera hujan ini harus kita syukuri. hidup di bumi ini.” Sahut Leni. “Aku penasaran, bagaimana y	Ujar Farah, “Tidak apa-apa, Leni, beberapa h hujan ini harus kita syukuri. Huj hidup di bumi ini.” Sahut Leni.

6. Pada daftar pustaka, setelah penerbit diberi tanda titik

(2019). Yuk, Ungkap Idemu Me  
Tanggapan. Duta Penerbit  
suru Tema: "Lingkungan Sahab

ti. (2019). Yuk, Ungkap Idemu N  
Tanggapan. Duta Penerbit.

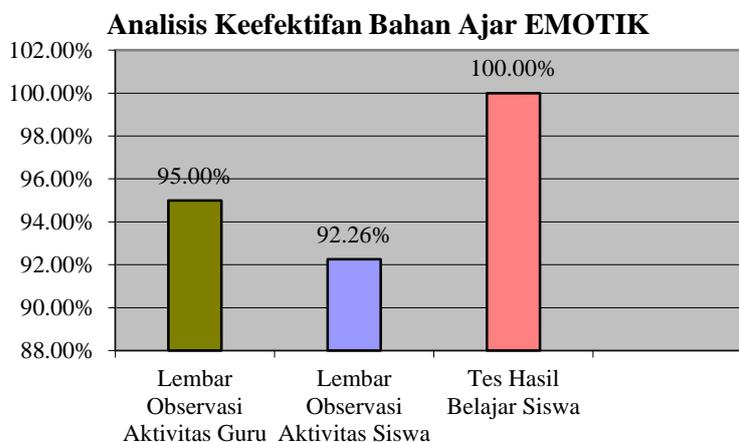
Kevalidan e-modul pembelajaran tematik diperoleh dari hasil angket validasi ahli. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rahim & Wahyuni, 2019) yang menyatakan bahwa untuk mengetahui tingkat kevalidan produk dilakukan oleh ahli yang paham mengenai bahan ajar. Hasil penilaian ahli materi memperoleh hasil 93,75% dengan kategori “sangat valid”. Hasil penilaian ahli bahasa memperoleh hasil 82,5% dengan kategori “sangat valid”. Hasil penilaian ahli desain bahan ajar memperoleh hasil 93,75% dengan kategori “sangat valid”. Hasil penilaian ahli desain pembelajaran memperoleh hasil 95% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari para validator ahli, maka e-modul pembelajaran tematik berbasis flipbook dikatakan valid karena sudah memenuhi kriteria yang meliputi tampilan media memiliki kombinasi warna menarik, bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman peserta didik, materi lengkap, mencakup beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan utuh, sesuai dengan kompetensi dasar, relevan dengan kurikulum. Berikut tingkat kevalidan e-modul pembelajaran tematik (EMOTIK) berbasis flipbook jika digambarkan dalam diagram.



**Gambar 1: Diagram Validasi Ahli**

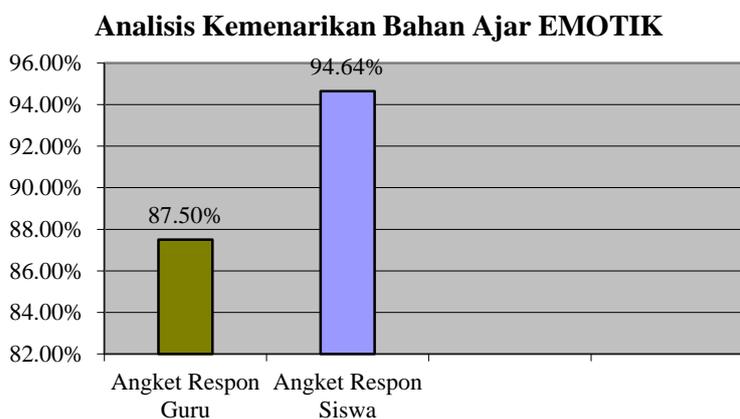
Keefektifan e-modul pembelajaran tematik diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas peserta didik, serta tes hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Nurbaiti et al., 2020) yang menyatakan bahwa keefektifan suatu bahan ajar dapat dilihat melalui observasi aktivitas dan hasil belajar. Hasil rata-rata observasi aktivitas guru memperoleh skor 95% dengan kategori “sangat aktif”. Hasil rata-rata observasi aktivitas peserta didik memperoleh skor 92,26% dengan kategori “sangat aktif”. Hasil belajar peserta didik secara klasikal pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 100% dengan kriteria “secara klasikal memenuhi ketuntasan belajar”. Hal ini sesuai dengan pendapat (Safitri & Idrus, 2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal jika 85% nilai peserta didik memenuhi KKM. Berdasarkan hasil keefektifan tersebut, maka e-modul pembelajaran tematik berbasis flipbook dikatakan efektif karena sudah memenuhi kriteria yang meliputi kesesuaiannya dengan pembelajaran tematik dan tujuan pembelajaran, membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, mudah digunakan karena dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, adanya interaksi antara guru, peserta didik, dan bahan ajar, serta soal

evaluasi yang ada sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Berikut tingkat keefektifan e-modul pembelajaran tematik (EMOTIK) berbasis flipbook jika digambarkan dalam diagram.



**Gambar 2: Diagram Presentase Keefektifan Bahan Ajar EMOTIK**

Kemenarikan e-modul pembelajaran tematik diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik yang diberikan setelah seluruh pembelajaran menggunakan e-modul pembelajaran tematik terlaksana. Hal ini sesuai dengan pendapat (Septina et al., 2018) yang menyatakan bahwa penyebaran angket respon peserta didik dan pendidik dapat digunakan untuk mengetahui kemenarikan produk. Hasil angket respon guru memperoleh hasil 87,5% dengan kategori “sangat menarik”. Hasil angket respon peserta didik memperoleh hasil 94,64%. Berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik, maka bahan ajar e-modul pembelajaran tematik ini dinyatakan sangat menarik karena tampilan menarik, menyediakan gambar, video, audio untuk memperjelas materi atau penugasan, menarik perhatian peserta didik, memudahkan pemahaman materi. Berikut tingkat kemenarikan e-modul pembelajaran tematik (EMOTIK) berbasis flipbook jika digambarkan dalam diagram.



**Gambar 3: Diagram Presentase Kemenarikan Bahan Ajar EMOTIK**

Berdasarkan hasil uji kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan yang sudah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa EMOTIK (e-modul pembelajaran tematik) telah valid, efektif, dan menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Divan, 2018) yang menyatakan bahwa produk pengembangan bahan ajar dikatakan layak digunakan ketika memenuhi komponen kevalidan, keefektifan, kemenarikan, serta keterterapan. Produk EMOTIK (e-modul pembelajaran tematik) yang dikembangkan sudah mampu menjawab tujuan penelitian pengembangan yang sudah ditentukan.

EMOTIK (e-modul pembelajaran tematik) dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan dalam pembelajaran serta membantu peserta didik memahami materi pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2. E-modul ini dikemas dalam bentuk digital yang dapat bergerak seperti ketika membolak-balikkan buku cetak. Dalam EMOTIK (e-modul pembelajaran tematik) memuat beberapa materi pelajaran, diantaranya adalah materi Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP.

Pengembangan bahan ajar EMOTIK (e-modul pembelajaran tematik) ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya adalah e-modul dilengkapi dengan gambar, video, audio, kuis interaktif, serta latihan soal yang dapat menambah wawasan peserta didik. Selain itu, EMOTIK (e-modul pembelajaran tematik) ini tidak membutuhkan install aplikasi sehingga tidak menghabiskan ruang penyimpanan *handphone* atau laptop. Kelemahan dari EMOTIK (e-modul pembelajaran tematik) ini adalah materi yang terdapat dalam e-modul hanya dapat digunakan pada kelas V tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2. Selain itu, penggunaan EMOTIK (e-modul pembelajaran tematik) ini bergantung pada kelancaran jaringan internet. Hal ini sesuai dengan beberapa penelitian sebelumnya, dimana pengembangan e-modul dapat digunakan dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul pembelajaran tematik (EMOTIK) berbasis flipbook pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Sumberbendo dinyatakan valid, efektif, dan menarik, serta dapat digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan kesimpulan tersebut, saran peneliti adalah ketika pembelajaran menggunakan EMOTIK (e-modul pembelajaran tematik) sebaiknya peneliti memeriksa koneksi internet ataupun menyediakan koneksi internet yang kuat agar dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, pengembangan produk e-modul selanjutnya diharapkan dapat diakses dan dioperasikan secara offline tanpa menginstall aplikasi sehingga tidak menghabiskan ruang penyimpanan pada *handphone* atau laptop.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aufa N. F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Mtsn 5 Tulungagung. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. New York, Usa: Springer.
- Divan, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(1), 101-114.
- Fahrezi, G., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan. *Educatio*, 16(1), 58-70.
- Kosasih. 2021. Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Kuncahyono, K. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jmie (Journal Of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 219-231.
- Kusumawati, M. D., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android “Kisah Taya” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 163-172.
- Maharcika, A. A. M., Suarni, N. K., & Gunamantha, I. M. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165-174.

2897 *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Tematik (EMOTIK) Berbasis Flipbook pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V di Sekolah Dasar – Devita Salsabillah Damayanti, Parrisca Indra Perdana*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5932>

Mujtahidin, (2014). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Surabaya: Pena Salsabila.

Najuah, Dkk. (2020). *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan Dan Aplikasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Panggabean, N. H. & Danis, A. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis

Prihatiningtyas, S., & Suci, F. N. (2020). *Physics Learning By E-Module*. Jombang: Fakultas Pertanian Universitas Kh. A. Wahab Hasbullah.

Qoridatullah, A., Hidayat, S., & Sudrajat, A. (2021). Pengembangan E-Modul Berorientasi Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 6(1), 33-40.

Rhamadoan, M. F. (2022). *Pengembangan E-Modul Interaktif Tema 7 Subtema 1 Pada Siswa Kelas Iv Sdn 3 Kore Sanggar Kab. Bima*

Rahim, R., & Wahyuni, D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Smk Negeri 5 Medan. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 2(1), 21-27.

Safitri, M., Yennita, Y., & Idrus, I. (2018). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl). *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 103-112.

Septina, N., Farida, F., & Komarudin, K. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Sainifik Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 160-171.

Suhendi Syam, Dkk. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Theresia, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Sd Materi Bangun Ruang Berbasis Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (Pmr). *Jurnal Education And Development*, 8(4), 385-385.

Uruk, F. H. (2021). Menguak Kondisi Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2227-2234.