

Uji Validitas E-modul Menggunakan *Software Flip Pdf Corporate* Kelas V Sekolah Dasar Tema 7 Peristiwa dalam kehidupan

Hazizah Zafira¹, Yanti Fitria²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: hazizahzafira00@gmail.com ²yanti_fitria@fip.unp.ac.id

Abstrak: Penelitian pengembangan e-modul ini bertujuan untuk menganalisis dan dapat menghasilkan e-modul menggunakan sebuah *software Flip Pdf Corporate* pembelajaran *integrated learning* di SD yang telah terbukti valid. Penelitian ini menggunakan jenis metode *Reasearch & Development*. Model yang digunakan pada penelitian ini ialah model ADDIE yang terdapat lima tahap sebagai berikut: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Setelah tahapan desain e-modul yang dibuat, setelah itu dilakukan uji validitas e-modul oleh validator menggunakan angket validasi e-modul. Validasi e-modul dibagi menjadi tiga bidang yaitu ahli pada aspek materi, ahli aspek bahasa dan juga ahli pada aspek media. Perolehan dari hasil uji validitas e-modul memperoleh tingkat kevalidan 89,995% dari aspek materi, 92,5% dari penilaian segi bahasa, dan 91,33% dari segi media dengan kategori sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan sebuah e-modul dengan menggunakan *software Flip Pdf Corporate* di sekolah dasar dinyatakan valid untuk dapat digunakan didalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *Flip Pdf Corporate, Validasi, e-modul*

Abstact: This development of e-module research aims to analyze and produce e-modules with the software *Flip Pdf Corporate* for *integrated learning* for elementary schools that have been proven valid. The type of this research used the development method (*Reasearch & Development*). This research is used ADDIE model with consists of five stages: *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. After e-module design, then the e-module validity test. E-module validation is divided into three areas of expertise consisting of: material expert, media expert, and linguist expert. The results obtained from the e-module validity test obtained a validity level of 89,95% from the material aspect, 92,5% from the language aspect, and 91.3% from the language aspect with a very valid category. So, it can be concluded that e-module development using *Flip Pdf Corporate* software in class V SD is declared valid to be used in the process of learn.

Keywords : *Flip Pdf Corporate, validation, e-module*

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi informasi pada masa ini merambah ke setiap aspek kehidupan masyarakat, termasuk ke dalam aspek pendidikan di era revolusi industri 4.0. Era revolusi industri pada abad 21 ini, Tiga jenis literasi yang dibutuhkan yaitu:

literasi data, manusia, dan juga teknologi. Helsa, Ariani, dkk (2020) mengatakan bahwa "Industri 4.0 menuntut perubahan pembelajaran di kelas menjadi pembelajaran berbasis teknologi sehingga pendidik harus mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi mengikuti karakteristik peserta

didik di Industri 4.0.” Oleh karena itu, para penggiat ataupun pemangku kepentingan dalam hal pendidikan mendapatkan gambaran dari urgensitas hadirnya era yang berkaitan dengan teknologi masyarakat dalam dunia pendidikan. “Salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menciptakan terobosan-terobosan baru atau inovasi dalam proses pembelajaran yang berdampak pada penanaman nilai-nilai karakter dan budaya bangsa” (Desyandri, Muhammadi dkk., 2019).

Pada saat melakukan observasi pra penelitian di salah satu sekolah dasar, pada saat terjadinya proses pembelajaran ditemukan peserta didik, dimana ia kurang bersemangat dan menunjukkan ketidak tertarikannya saat pembelajaran, peserta didik cenderung sibuk dengan dunianya sendiri. Hal ini karena penyampaian materi banyak dilakukan secara lisan dan menggunakan buku ajar cetak sehingga membuat kurangnya antusiasme peserta didik saat belajar. Peneliti melakukan Analisa pengamatan dari segi sarana dan prasarana di SDN 05 Tarok Dipo di peroleh hasil bahwasanya sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap bahkan di setiap kelas sudah terdapat infokus, beberapa juga sudah ada speaker dan kabel penghubung. Akan tetapi, guru masih jarang menggunakan teknologi yang ada di dalam pelaksanaan pembelajaran. Dari paparan permasalahan ini, peneliti sangat tertarik untuk melakukan pengembangan dari *e-module* menggunakan *software Flip Pdf Corporate*.

Menurut Prastowo (dalam Nasrul, 2018) juga memberikan pendapat bahwa bahan ajar adalah materi pelajaran yang di susun oleh guru dengan sistematis yang membuat terciptanya suasana yang memadai bagi peserta didik untuk belajar. Jika sumber ajar yang digunakan tidak sesuai kriteria akan menimbulkan segala bentuk permasalahan saat pembelajaran. Menurut (Nasrul, 2018) salah satu hal yang mesti diperhatikan ketika mengembangkan sumber belajar yaitu bahan belajar harus disesuaikan dengan tuntutan dari kurikulum dengan melakukan beberapa pertimbangan kebutuhan bagi anak didik, bahan belajar tersebut harus disesuaikan dengan karakter dari peserta

didik. Guru sebagai pendidik harus mampu untuk mengembangkan sumber belajar yang mempermudah peserta didik ddi dalam pembelajaran. Sumber bahan belajar saat ini yang dipakai di sekolah ialah berupa buku ataupun bahan ajar (modul) berbentuk cetak.

Berdasarkan pendapat Meyer (dalam Tuken, 2022) menyatakan jika modul adalah suatu sumber belajar yang didalamnya terdapat materi tersusun dengan spesifik dan relatif singkat untuk mencapai tujuan pembelajaran, biasanya didalam modul terdapat serangkaian dari kegiatan yang tersusun dengan baik saling berkaitan antara bagian materi, bagian media dan evaluasinya. Namun dari modul ini memiliki beberapa kekurangan dari modul cetak yaitu sulit untuk dibawa-bawa, memiliki tampilan yang kurang menarik, membosankan bagi peserta didik, dan harus dicetak untuk semua peserta didik yang tentu memerlukan biaya yang tidak sedikit. Modul digital sebagai bahan ajar merupakan salah satu solusi untuk mengatasi kelemahan bahan ajar maupun modul cetak. Menurut Susanti, dkk (2021) modul berbasis digital bersifat lebih inovatif karena terdapat penyajian paduan beberapa materi yang menarik secara lengkap, kelebihanannya apalagi peserta didik sering menggunakan handphone daripada membaca buku pada saat ini, sehingga peserta didik dapat menggunakan handphone nya untuk belajar. Menurut (Kuncahyono, (2018) Terlihat sekitar 30% peserta didik aktif menanggapi pertanyaan dari guru melalui kegiatan tanya jawab. Kondisi peserta didik saat belajar di dalam kelas dapat menunjukkan persentase rata-rata 70% peserta didik tidak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, dilihat dari adanya peserta didik yang bercanda dan berbicara dengan teman di luar topik materi (Kuncahyono, (2018). Peserta didik kurang antusias dan bersemangat Ketika melakukan tanya jawab dengan guru. Aplikasi *software Flip Pdf Corporate* adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam menciptakan e-modul yang bisa membantu memudahkan proses melakukan pembelajaran. Menurut (Agustin (2021) E-modul yang menggunakan *software Flip Pdf Corporate* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan membuka halaman sebuah modul layaknya buku namun dalam versi

digital yang memiliki fitur-fitur canggih dalam menghasilkan produk terbaik. ini tidak hanya terfokus pada penelitian tetapi juga dapat ditambahkan dalam bentuk gambar/animasi, audio, *live video* atau *video youtube*, *hyperlink*, dan fitur lain yang tersedia. Output yang dihasilkan oleh *Flip Pdf Corporate* dapat berupa *HTML 5*, *EXE*, *ZIPP*, dan *APP*. Untuk membantu pengembangan produk menggunakan aplikasi *Flip Pdf Corporate*, maka penelitian ini dilakukan pendengaran model pengembangan ADDIE sehingga dapat menghasilkan e-modul. Selanjutnya dilakukan validasi terhadap produk yang dihasilkan (Faizah, 2022). Menurut pendapat Mulyatiningsih dalam (Puspitasari, 2019) model pengembangan ADDIE merupakan suatu model yang dapat dikatakan rasional dan lengkap melalui tahapan pelaksanaannya jika dilihat dari model yang lain.

Menurut (Fitria, dkk 2022) Sesuai kebutuhan penggunaan bahan ajar yang berbasis digital yakni e-modul menggunakan *Flip Pdf Corporate* pada abad ke 21 ini, Society 5.0 diperlukan variasi model pembelajaran yang unggul oleh guru supaya bisa melejitkan kecakapan peserta didik. Contoh model dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk dapat terwujudnya sumber daya dari manusia yang berkompeten dan unggul yang berorientasi pada peserta didik. Maka digunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*.

Dari paparan diatas, diperoleh penjelasan bahwa penggunaan sumber belajar yang tepat merupakan sebuah hal yang baik sebagai dasar mengembangkan suatu kemampuan dan juga kreativitas peserta didik pada saat belajar. Penggunaan e-modul dengan *software Flip Pdf Corporate* diharapkan mampu mengatasi masalah rendahnya informasi yang diterima siswa di dalam pembelajaran jadi jika materi belum dipahami dapat dipelajari kembali di luar jam pembelajaran. Agar pembelajaran lebih menarik, bervariasi dan juga memanfaatkan keterampilan peserta didik dengan teknologi digital, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Uji Validitas e-modul Dengan Menggunakan Aplikasi *Software Flip Pdf Corporate* Kelas V Sekolah Dasar”.

Penelitian yang dilakukan ini relevan

dengan penelitian Umami (2021) dan Mardhatillah (2022). Peneliti melihat adanya hal yang belum diamati dari peneliti sebelumnya yang terletak pada bagian tahap analisis yang dilakukan pada model pengembangan. Peneliti menambahkan dua pengamatan pada tahap analisis yakni analisis sarana dan prasarana; dan analisis kondisi bahan ajar. Keterbaruan penelitian ini dari penelitian sebelumnya terletak pada subjek tingkatan yang peneliti ambil yakni di kelas V SD, Aplikasi yang lebih terbaru yakni *Flip Pdf Corporate* karena peneliti sebelumnya menggunakan aplikasi *Flip Pdf Professional*, tema yang digunakan tema 7 subtema 1 menggunakan model pengembangan yakni model ADDIE.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan jenis dari penelitian yang peneliti gunakan merupakan penelitian dengan metode pengembangan (*Research and Development*). Menurut Trianto (dalam Laili, Ganefri, dkk, 2019) penelitian pengembangan merupakan bagian dari proses meningkatkan produk yang sudah ada sehingga dapat diperhitungkan. “Konsep R&D adalah suatu jenis penelitian yang diarahkan untuk membuat produk perangkat keras atau perangkat lunak menurut proses tipikal yang dimulai dengan melakukan analisis, berlanjut melalui pengembangan, dan diakhiri dengan proses evaluasi, atau pengujian produk atau hasil dari pengembangan”.

Berdasarkan model yang diterapkan di dalam penelitian ini yakni model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate*). Sama halnya dengan pendapat Sugihartini & Yudiana, (2018) Model ADDIE selalu diterapkan dikarenakan tahapan dari model ini dapat memberikan sketsa pendekatan pengembangan pembelajaran yang sistematis. Proses pengembangan produk berdasarkan model ADDIE menurut Kuncahyono, (2018) yaitu: Tahap Analysis (Analisis). Pada tahapan ini, kegiatan yang paling utama yaitu melakukan analisis terhadap perlu atau tidaknya pengembangan dari bahan ajar di dalam tujuan pembelajaran. Analisis diperlukan untuk membantu proses dalam tahapan desain dari produk dan juga untuk menganalisa

bermacam jenis keperluan dan juga keterbatasan yang dihadapi saat praktek. Tahapan analisis merupakan tahap pengumpulan data berdasarkan teks wawancara dan observasi lapangan.

Tahap Design (Desain). Pada tahapan mendesain produk terdiri dari perencanaan untuk pengembangan sumber belajar, yang meliputi beberapa fungsi yaitu, menciptakan bahan ajar dalam pembelajaran, mempelajari keterampilan inti dan menentukan keterampilan dasar bahan pembelajaran menggunakan konsep, fakta, prosedur, waktu belajar, indikator dan alat penilaian siswa, pembuatan skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar, pemilihan kompetensi bahan ajar, praperencanaan bahan pembelajaran berdasarkan pengetahuan khusus dan perencanaan bahan pembelajaran.

Tahap Development (Pengembangan). Tahap pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi kegiatan implementasi desain produk, dalam hal ini materi edukasi. Tahapan pengembangan penelitian ini meliputi pembuatan dan modifikasi bahan ajar. Pada tahap perencanaan, kerangka acuan konseptual untuk pengembangan bahan ajar dibuat. Pada tahap pengembangan, kerangka konseptual ini diimplementasikan sebagai produk pengembangan bahan ajar, siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam pelaksanaan tahapan pengembangan bahan ajar, dua tujuan penting yang harus dicapai, yaitu penciptaan atau penelaahan bahan ajar yang mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan pemilihan bahan ajar yang mencapainya tujuan pembelajaran.

Tahap Implementation (Implementasi). Tahap implementasi untuk penelitian ini adalah tahap dimana dilakukan perencanaan bahan ajar yang akan dikembangkan dalam situasi kelas yang sebenarnya. Rancangan perangkat ajar yang dikembangkan selama implementasi diterapkan pada kondisi nyata. Nantinya, bahan ajar yang dikembangkan disesuaikan dengan proses pembelajaran. Ketika kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran, evaluasi dilakukan untuk mendapatkan umpan balik terhadap pelaksanaan pengembangan bahan ajar selanjutnya.

Tahap Evaluation (Evaluasi). Tahap

Evaluasi adalah tahap terakhir dari perancangan pembelajaran menggunakan model ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Tahapan evaluasi baru bisa dilakukan setelah empat kegiatan sebelumnya selesai dilakukan. Tahapan evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari e-modul. Tingkat keefektifan yang dimaksud yaitu evaluasi pembelajaran dengan memberikan soal evaluasi berupa pre-test dan pos-test. Evaluasi ini untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk apakah mengalami peningkatan atau tidak.

Subjek uji coba e-modul menggunakan aplikasi *Flip Pdf Corporate* adalah tiga orang dosen PGSD, FIP, Universitas Negeri Padang yang berperan sebagai ahli dalam aspek materi, bahasa dan media/grafis. Setelah validasi dan verifikasi dilanjutkan kepada siswa kelas V SDN 05 Tarok Dipo dan SDN 13 Bukit Apit Puhun serta salah satu wali kelas SD Negeri 05 Tarok Dipo.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengumpulkan data dengan dua jenis pengumpulan data, yaitu data kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan format angka atau bilangan. Data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa, guru dan validator. Informasi kuantitatif juga diperoleh dari hasil belajar siswa yang dinyatakan efektif. b) Data kualitatif, yaitu data berupa uraian-uraian dalam bentuk kalimat. Perolehan data kualitatif melalui beberapa cara seperti wawancara, analisis dokumen, diskusi terfokus ataupun dengan observasi.

Instrument Pengumpulan Data. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi yang digunakan sebagai alat mengumpulkan data yang valid atau tidaknya sebuah bahan ajar yang dikembangkan. Lembar validasi ini digunakan untuk menanamkan konsep dalam membantu keterlaksanaan proses pembelajaran. Lembar validasi bahan ajar ini berisi aspek penilaian materi, bahasa, dan media.

Teknik Analisis Data. Untuk melakukan teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis

data statistik, karena hasil data yang diperoleh berupa angka yang di dapatkan melalui uji validitas dan praktikalitas (Purnama, dkk, 2021). Hasil analisis uji validitas diperoleh melalui lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli media, lembar angket respon guru, lembar angket peserta didik, lembar pencapaian hasil belajar peserta didik serta analisis data menggunakan skala likert. Riduwan dan

Sunarto (dalam Fitri, 2021) menjabarkan bahwa dengan menggunakan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator yang dapat diukur.

Pada instrumen lembar validasi ahli terdapat 5 skala penilaian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Kriteria Penetapan Tingkat Skor Validasi Media, Materi dan Bahasa

Interval	Kategori
1-100%	angat Valid Valid
1-80%	ukup Valid Kurang
1-60%	Valid Tidak Valid
1-40%	
-20%	

Sumber: Modifikasi dari Purwanto (dalam Purnama, 2021)

Untuk mengukur hasil nilai akhir validitas menggunakan rumus dari Purwanto (dalam Purnama, 2021), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

SM

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang

diperoleh SM : Skor

maksimum ideal

Untuk menentukan rata-rata akhir validitas dari semua validator menggunakan modifikasi rumus dari Fitri (2017), yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum NP}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rerata

$\sum NP$ = Jumlah persentase seluruh penilaian

$\sum n$ = Jumlah validator

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data uji coba pada penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas V SDN 05 Tarok Dipo dan SDN 13 Bukit Apit Puhun. Penelitian ini berfokus pada pengembangan e-modul menggunakan aplikasi *flip Pdf corporate* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar. Hasil Pengembangan sesuai dengan tujuan dan prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian e-modul dengan menggunakan *software Flip*

Pdf Corporate yang telah peneliti lakukan maka diperoleh data hasil penelitian sebagai berikut:

Analysis (analisis). Pada tahapan analisis terdapat lima hal yang harus di analisis. Pertama, analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan dari pendidik dan peserta didik, kelebihan dan juga kekurangan dari bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik di kelas V sekolah dasar. Analisis ini diperoleh dengan melakukan wawancara dan pengisian angket oleh guru kelas V SDN 05 Tarok Dipodan SDN 13 Bukit Apit Puhun. Kedua, tahapan analisis kurikulum yang peneliti lakukan dengan menelaah kurikulum di kelas V SDN 05 Tarok Dipo dan SDN 13 Bukit Apit Puhun yaitu kurikulum 2013. Tujuan dari analisis kurikulum ini adalah untuk memperoleh gambaran desain modul ajar yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013. Analisis yang peneliti lakukan difokuskan pada analisis KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran antara isi buku guru dengan kurikulum 2013 pelajaran tematik terpadu kelas V SD. Ketiga, pada tahap analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan mengumpulkan data melalui pemberian angket. Hal ini bertujuan untuk mengetahui latar belakang peserta didik. Dalam hal ini peneliti menyebarkan dua angket yaitu angket kegemaran peserta didik dan angket penggunaan android. Keempat, analisis saran dan prasarana dan

Kelima, Analisis kondisi bahan ajar. *Design* (Perancangan). Pada tahapan perancangan ini, peneliti merancang modul ajar berbasis digital. Modul ajar diperlukan sebagai bahan penyediaan materi untuk siswa dan juga membantu siswa menyerap materi pelajaran. Materi yang akan diajarkan dalam e-modul dikembangkan dan mengarah pada KI, KD dan juga indikator yang telah dirumuskan dalam RPP. Pada tahapan ini, peneliti selain hal diatas, peneliti menambahkan materi, video, gambar, audio dan juga kuis ke dalam modul yang dihasilkan. Membuat modul ajar berbasis digital ini, peneliti menggunakan *software Flip Pdf Corporate*.

pan pengembangan dari e-modul menggunakan *software Flip Pdf Corporate* yang telah peneliti rancang kemudian diberikan kepada validator ahli dalam bidang materi, ahli bahasa dan juga ahli media. Setelah dilakukan validasi maka, e-modul harus di revisi sesuai dengan hasil dari ketiga validator.

Pertama, Uji validitas Materi. Hasil uji validitas dari aspek materi ini diperoleh dari penilaian terhadap penggunaan e-modul dengan lembar validasi. Hasil dari validasi materi diperoleh dari Ibu Ari Suriani, S,Pd, M.Pd dengan melakukan diskusi. Hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

Development (Pengembangan). Pada taha-

Tabel 3. Hasil validasi e-modul aspek materi

Siklus Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Rata-rata Validasi Materi
Validasi pertama	49	89,09%	89,95%
Validasi kedua	50	90,90%	Sangat Valid

Hasil validasi materi secara keseluruhan, yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum \frac{Np}{n}}{2}$$

$$\bar{X} = \frac{89,09\% + 90,90\%}{2}$$

$$\bar{X} = \frac{179,99\%}{2}$$

$$\bar{X} = 89,95\% \text{ (Kategori Sangat Valid)}$$

Persentase uji validasi e-modul dari aspek materi adalah 89,95% dengan kategori sangat valid.

Tabel 4. Hasil validasi e-modul aspek Bahasa

Siklus Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Rata-rata Validasi
Validasi pertama	97	88%	92,5%
Validasi kedua	88	97%	Valid

Berdasarkan hasil penilaian uji validasi pada aspek bahasa mendapatkan penilaian persentase berjumlah 92,5% dengan kategori

sangat valid.

Tabel 5. Hasil validasi e-modul aspek Media

Siklus Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Rata-rata Validasi Materi
Validasi pertama	67	89,33%	91,33%
			Sangat

Validasi kedua	70	93,33%	Valid
----------------	----	--------	-------

Persentase uji validasi e-modul dari aspek media adalah 91,33 % dengan kategori sangat valid dengan satu kali revisi. Hasil uji coba e-modul menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* pada angket respon guru memperoleh hasil 91% dan hasil pada angket respon peserta didik memperoleh hasil 91,91 %. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba respon guru dan peserta didik di kelas V SD Negeri 05 Tarok Dipo adalah sangat praktis dan layak digunakan pada proses pembelajaran. Setelah validasi selesai lalu dihasilkan produk yang valid dan praktis pada link sebagai berikut: <https://bit.ly/3W7MzzR> *Evaluation* (Evaluasi). Setelah melakukan implementasi dan mendapatkan bahwa produk yang dikembangkan praktis, tahapan terakhir dari metode ADDIE adalah tahapan evaluasi pembelajaran. Pada tahap evaluasi dilakukan uji efektivitas dari e-modul untuk melihat dan mengetahui efektif tidak nya pelaksanaan dari pembelajaran yang telah dilakukan di kelas terhadap hasil belajar peserta didik. Uji efektivitas yang peneliti lakukan dengan memberikan beberapa soal yang sesuai dengan indikator yang sudah dijabarkan. Peneliti memberikan soal evaluasi kepada peserta didik sebelum penggunaan produk (soal pre-test) dan menguji cobakan kembali soal yang sama sesudah pembelajaran menggunakan produk e-modul (soal post-test).

Dari perhitungan lembar efektivitas didapatkan hasil presentase belajar peserta didik meningkat dari 81,4% menjadi 92,5%. Sebanyak 24 dari 27 anak mengalami peningkatan hasil belajar. Berdasarkan uraian data yang dihasilkan mencapai peningkatan $\geq 80\%$, jadi dapat disimpulkan bahwa e-modul yang peneliti kembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari penelitian yang didapatkan dari peneliti sebelumnya adanya keterbaruan penelitian ini dari penelitian sebelumnya terletak pada subjek tingkatan yang peneliti ambil yakni di kelas V SD, Aplikasi yang lebih terbaru yakni *Flip Pdf Corporate* karena peneliti sebelumnya menggunakan aplikasi *Flip Pdf Professional*, tema yang

digunakan tema 7 subtema 1 menggunakan model pengembangan yakni model *ADDIE*.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil validasi dari penelitian yang berjudul “Uji Validitas E-modul Menggunakan Aplikasi *Flip Pdf Corporate* di Sekolah Dasar” pada uji validitas materi diperoleh hasil 89,995% dengan kategori valid, kemudian pada aspek bahasa diperoleh hasil 92,5% media diperoleh hasil 91,33% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil akhir dari validasi pengembangan e-modul menggunakan *software Flip Pdf Corporate* sudah dinyatakan valid dan layak dilakukan uji coba terhadap e-modul di lapangan.

DAFTAR RUJUKAN

- Fitria, Y. 2017. Development of Problem-Based Teaching Materials for The Fifth Graders of Primary School *Jurnal Ta'dib: Volume 20 Nomor 2*, 99-106. doi: 10.31958/jt.v20i2.747
- Mardhatillah, S. (2022) “Pengembangan E-modul Menggunakan Aplikasi Flip PDF Coporation Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 9 Kelas IV Sekolah Dasar.” *Journal of Basic Education Studi-es*, 5(2), 408-424. .
- Nurfaizah AP, N. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 375-382.
- Agustin, E, dkk. 2021. Pengembangan E-modul berbantuan aplikasi Flip Builder pada mata pelajaran marketing. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan: Volume 1 Nomor 5*. doi: 10.17977/um066v1i52021p470-478.
- Kuncahyono, K. (2018). “Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 219-231. doi: 10.32934/jmie.v2i2.75
- Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V

- elementary school. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 16–22. <https://doi.org/10.29210/129400>
- Puspitasari, A. D. (2019). “Penerapan media pembelajaran fisika menggunakan modul cetak dan modul elektronik pada siswa SMA”. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 7(1), 17-25. [Online]. Available: <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- Fitria, Yanti. 2022. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0. Volume 2 Nomor 1.
- Helsa, Y, Kenedi, A, & Ariani, Y. 2020. Blended learning: Learning solution in the industry 4.0”. In *EDULEARN20*: pp. 7702-7707, doi: 10.21125/edulearn.2020.1949
- Ummi, Kuntum, K, & Erita, Y. 2021. Pengembangan Modul Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Flip PDF Profesional Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies: Volume 4 Nomor 1*, 3085-3099.
- Laili, I., ., G., & ., U. (2019). “Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315. <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840>.
- Nasrul, S. (2018). “Pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis model problem based learning di kelas IV sekolah dasar”. *Jurnal inovasi pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar*, 2(1), [Online]. Available: <http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd>
- Purnama, M., & Rahmatina, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Sub- tema Keunikan Daerah Tempat Ting- galku di Kelas IV SD. *Jurnal Studi Pen- didikan Dasar* , 4 (1), 2359-2379.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL EDUKATIF (MIE) MATA KULIAH KURIKULUM DAN PENGAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/851>
- Susanti, E. D, & Sholihah, U. 2021. Pengembangan E-modul Berbasis Flip PDF Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika: Volume 3 Nomor 1*, 37-46. doi: 10.32938/jpm.v3i1.1275).
- Tuken, R. (2022). Analisis Kemampuan Mahasiswa PGSD FIP UNM dalam Mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PKn Berbasis Kurikulum 2013. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(1).
- Suarsana, I. M. (2013). “Pengembangan dari e-modul berorientasi pemecahan masa- lah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahapeserta didik”. *JPI(Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2). [Online]. Available: <http://eXelearning.org>
- Subana, N., Tastra, I. D., & Mahadewi, L. P. (2013). Pengembangan Multimedia In- teraktif Dengan Model Addie Pada MataPelajaran Ipa Kelas Vii Semester I Di Smp Tp 45 Sukasada. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v1i2.931>
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). “Pengembangan E-modul Berbasis Flip PDF Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola”. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37-46. <https://doi.org/10.32938/jpm.v3i1.1275>

