



**PENGEMBANGAN E- MODUL BERBASIS FLIPPBOOK 3D UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJARSISWA PADA MATA PELAJARAN IPS  
DI UPTD SMP NEGERI 1GUNUNGSITOLI**

**ROSARIA JINI WAU<sup>1</sup>, BEZISOKHI LAOLI<sup>2</sup>, ASALI LASE<sup>3</sup>, YEARNING HAREFA<sup>4</sup>**

Prodi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias

e-mail: [rosariawau2020@gmail.com](mailto:rosariawau2020@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi dari pengamatan peneliti pada pelaksanaan pembelajaran kelas VII di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. yang selama ini mengalami permasalahan dalam proses pembelajaran, sehingga minat belajar siswa masih kurang khususnya dalam mata pelajaran IPS. Adapun tujuan dari penelitian yaitu: (1) untuk mengetahui pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook 3D* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (2) untuk mengetahui kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook 3D* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. (3) untuk mengetahui keefektifan *e-modul* berbasis *flipbook 3D* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan metode *research and development (R&D)* metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Uji kelayakan media ini berdasarkan peniaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dengan menggunakan lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, hasil penelitian menyatakan bahwa *e-modul* berbasis *Flipbook 3D* pada materi kegiatan ekonomi oleh ahli materi diperoleh presentase 0,96% oleh ahli bahasa sebesar 94,5% ahli media sebesar 0,96% yang masing-masing berkriteria sangat valid. Untuk hasil pada uji perorangan didapatkan presentase sebesar 77% dengan kriteria sangat praktis dan pada uji lapangan didapatkan presentase 82% dengan kriteria sangat praktis, dan pada efektifitas media pembelajaran menggunakan tes hasil belajar dengan presentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 75% dengan kriteria efektif.

**Kata Kunci:** *E-Modul* pembelajaran berbasis *Flipbook 3D*, kegiatan Ekonomi

**ABSTRACT**

This research is based on the researcher's observation on the implementation of grade VII learning at UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. which has been experiencing problems in the learning process, so that students' interest in learning is still lacking, especially in social studies subjects. The objectives of the research are: (1) to find out the development of 3D-flippbook-based e-modules to improve student learning outcomes (2) to find out the feasibility of 3D-flippbook-based e-modules to improve student learning outcomes. (3) to determine the effectiveness of 3D flippbook-based e-modules to improve student learning outcomes. This study uses the research and development (R&D) method used to produce a specific product, and test the effectiveness of the product. The feasibility test of this media is based on the acquisition of material experts, media experts, linguists, using the validation sheet of material experts, media experts, and linguists, the results of the study stated that the Flipbook 3D-based e-module on economic activity materials by material experts obtained a percentage of 0.96% by linguists of 94.5% and media experts of 0.96% which each has very valid criteria. For the results of the individual test, a percentage of 77% was obtained with very practical criteria and in the field test, a percentage of 82% was obtained with very practical criteria. and on the effectiveness of learning media using learning outcome tests with the percentage of student learning completeness reaching 75% with effective criteria.

**Keywords:** E-Module 3D Flippbook based learning, Economics activities



## PENDAHULUAN

Pendidikan di jaman sekarang sudah berbasis teknologi, pendidikan sekarang sangat jauh berkembang, dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat proses membuat proses pembelajaran lebih cepat dan efektif (Musarofah & Watini, 2024). Pendidikan menjadi peranan penting dalam menerapkan pembelajaran. Kemajuan teknologi di era global sekarang ini diharapkan dapat mendorong mutu pendidikan.

Selain itu, adanya dukungan dari perkembangan teknologi yang semakin pesat dan perubahan pola kehidupan peserta didik sebagai lapisan dari masyarakat menuntut segala sesuatu lebih efisien atau praktis, memudahkan penggunaannya belajar dan membaca setiap waktu. Modul yang disusun dengan sistematika dan estetika yang baik dapat memberikan manfaat yang lebih untuk peserta didik agar mampu menyerap materi dengan lebih baik dan dapat mengulang materi. Modul mempermudah penyampaian materi dari pada proses kelas dengan metode ceramah. Modul diharapkan dapat menunjang peningkatan kualitas pendidikan dimana pendidikan merupakan indeks utama dalam pembangunan sumber daya manusia (Ramadhina & Pranata, 2022).

Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, karena kesejahteraan negara tidak lagi hanya bergantung pada sumber daya alam dan materi, tetapi juga pada sumber daya intelektual, sosial, dan kepercayaan. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat seperti saat ini, tentunya sudah tidak asing lagi dengan internet. Internet dapat digunakan sebagai tempat penyimpanan materi pembelajaran yang sudah ada, atau internet sendiri dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *e-learning*, dengan menggunakan media *e-learning* memungkinkan terjadinya hubungan antara peserta didik dengan sumber daya belajar yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan.

*E-Learning* menjadi salah satu teknologi yang cocok untuk diterapkan pada bidang pendidikan karena dengan adanya *e-learning* memungkinkan siswa melakukan banyak aktivitas pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran di kelas, dengan menggunakan *e-learning* guru dapat menambahkan berbagai bahan ajar yang dapat diselesaikan oleh siswa tidak hanya di dalam kelas tetapi juga diluar jam pembelajaran (Pahmawati, dkk., 2022). Salah satu *e-learning* yang cukup populer adalah *e-modul* hal ini dikarenakan penggunaannya yang sangat mudah.

Permasalahan yang muncul di lapangan, pendidik belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal sehingga peserta didik kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran masih menggunakan buku teks, sehingga pembelajaran kurang menarik minat peserta didik, kurang bervariasi media dalam pembelajaran, belum menggunakan sumber belajar berupa *e-modul* dalam pembelajaran, dengan metode pembelajaran tersebut, mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran dan kurang dapat memaksimalkan potensi yang peserta didik miliki sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang masih rendah (Nurmilah, dkk., 2023).

Di zaman yang semakin berkembang ini sudah seharusnya seorang pendidik mampu menciptakan inovasi-inovasi yang baru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, bisa dilakukan oleh pendidik ialah, terutama di masa pandemic COVID 19, menggunakan alat elektronik sangatlah diperlukan dan juga sering dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi serta dunia hiburan yang semakin pesat membuat anak-anak lebih cenderung menghabiskan waktunya untuk melihat sinetron, tiktok, youtube, facebook, Instagram, film, main game, dan internet yang akan menjadi guru mereka daripada membaca buku mata pelajaran dari sekolah. Oleh karena itu maka saatnya pendidik di era sekarang diharapkan untuk mampu menciptakan



kegiatan belajar mengajar yang menarik agar tidak kalah saing di tengah kemajuan teknologi informasi serta dunia hiburan semakin berkembang pesat (Rahayu, dkk., 2024).

Berdasarkan permasalahan di atas keadaan ini mengharuskan seorang pendidik untuk bisa lebih kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kreatifitas pendidik inilah yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, berbeda dari yang lain, dan mampu mengoptimalkan kecerdasan dan keefektifan mengikuti tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi maka langkah yang tepat dilakukan ialah pemilihan bahan ajar yang tepat. Selain pendidik, peranan bahan ajar juga tidak kalah penting dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar memiliki banyak jenis, salah satunya bahan ajar non cetak atau digital. Bahan ajar digital adalah sumber informasi yang dapat ditampilkan dengan berbagai perangkat digital dan diakses melalui jaringan internet dengan bantuan smartphone, laptop dan teknologi digital lainnya (Dias, dkk., 2023). Pendayagunaan bahan ajar didalam melaksanakan kegiatan pembelajaran memiliki peranan, adapun peranan dari bahan ajar meliputi peran terhadap guru dan siswa. Untuk guru yaitu bisa mempersingkat waktu, guru tidak lagi berfokus sebagai pengajar. Bagi siswa yaitu bisa belajar mandiri tanpa harus ada guru, dan bisa belajar kapanpun dan dimanapun sesuai dengan tingkat kecepatannya. Seorang guru harus mampu mengemas bahan ajar lebih menarik, supaya mudah bahan ajar yang berbasis elektronik sangat di perlukan sekarang ini agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Ada banyak jenis pembelajaran elektronik yang bisa digunakan.

Penggunaan *e-modul* pada bidang pendidikan dimasa depan diprediksi akan semakin meningkat, hal ini karena tren membaca buku telah berubah seiring dengan perubahan teknologi. Sebuah survey yang dilakukan oleh *Lightsail Education* Januari 2015 terhadap 475 pendidik mengungkapkan bahwa 94% responden mengharapkan pembagian buku yang di baca sebagai *e-modul* di sekolah selama dua tahun ke depan akan meningkat dan 52% pemimpin sekolah mengatakan bahwa mereka ingin siswa mereka membaca buku digital. Dengan demikian, *e-modul* akan menjadi alat pembelajaran yang terus berkembang untuk mendukung pembelajaran di masa mendatang. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan memilih judul: “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook 3D* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli”.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang merupakan suatu proses usaha yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tersebut sehingga dapat menghasilkan suatu produk yang efektif dan efisien dan dapat berfungsi bagi masyarakat lain. Tujuan dari penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan suatu produk melalui proses menguji atau memverifikasi sehingga menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Lokasi uji coba produk di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. Jenis instrumen penelitian yang digunakan adalah angket. Angket merupakan metode pengumpulan data yang sebelumnya telah dilakukan pembagian pertanyaan yang berhubungan dengan masalah peneliti. Lembar angket untuk menguji kelayakan *E-Modul* baik dari segi materi, bahasa dan media. Terdapat 6 langkah yang akan diterapkan dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Mengumpulkan informasi, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Perbaikan desain, (6) Uji coba produk desain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

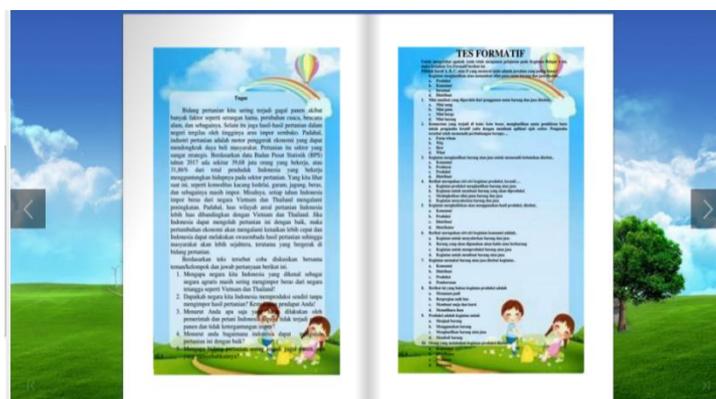
Hasil dari penelitian ini merupakan *e-modul* pembelajaran IPS pada materi kegiatan Ekonomi pada jenjang SMP kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. Proses pengembangan *E-modul* pembelajaran ini menggunakan model berbasis *Flippbook 3D* merupakan sebuah bahan ajar elektronik yang didalamnya memuat media, seperti video, gambar, teks, musik yang dibuat dalam bentuk flippbook, layaknya sebuah buku yang sedang dibuka. Berikut ini tampilan *E-modul* berbasis *Flippbook 3D* yang telah dikembangkan.



**Gambar 1. Tampilan Sampul Depan**



**Gambar 2. Tampilan Isi Materi**



**Gambar 3. Tampilan Tugas dan Tes Formatif**

### 1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS di kelas VII di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli atas nama Ibu Desta Linda P. Zentrato, S.Pd, sebagai validator ahli materi dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri atas 5 indikator. Validasi oleh ahli materi dilakukan dua kali revisi produk.

Pada revisi 1 ahli materi memberikan nilai pada *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook 3D* 63% dengan kriteria cukup layak, tetapi perlu direvisi kembali. Saran dan kritik dari guru mata pelajaran, yaitu mendesain *e-modul* dengan menambahkan keterangan kelas pada sampul *e-modul*.

Peneliti melanjutkan revisi II, dengan melakukan perbaikan sesuai saran dan kritik dari guru mata pelajaran. Setelah direvisi kembali oleh ahli materi, peningkatan persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat layak. Yang artinya pengembangan produk yang sudah direvisi bisa digunakan dalam penelitian dan diuji cobakan kepada peserta didik. *E-Modul* berbasis *Flipbook 3D* dari segi isi dan materi sangat layak untuk digunakan.

### 2) Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa oleh Bapak Noveri Amal Jaya Harefa, S.Pd., M.M, merupakan dosen Pendidikan Sastra dan Bahasa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nias sebagai validator bahasa pada produk *e-modul* pembelajaran dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri atas 5 indikator. Validasi oleh ahli bahasa dilakukan dua kali revisi produk.

Pada revisi I hasil validasi mencapai presentase sebesar 54,52% dengan kriteria cukup layak, namun perlu direvisi kembali. Adapun saran dan kritik yang diberikan yakni pada sampul depan bagian *e-modul* kata “disusun oleh, dan tahun ajaran” dihilangkan saja Sebagai perbaikan yang digunakan dalam *e-modul*. Pada revisi II peneliti memperbaiki sesuai saran dan kritikan yang diberikan validator ahli bahasa. Hasil validasi bahasa mengalami peningkatan dengan tingkat pencapaian sebesar 88% dengan kriteria sangat layak.

### 3) Validasi Oleh Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan oleh Ibu Mastawati, S.Pd., M.Hum, sebagai validator ahli media dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri atas 5 indikator. Validasi oleh ahli media dilakukan 2 kali revisi produk. Hasil validasi pada revisi I memperoleh tingkat pencapaian 38% dengan kriteria cukup layak, tetapi perlu revisi kembali dan pada revisi II tingkat persentase mencapai 96% dengan kriteria sangat layak.

Peneliti melaksanakan revisi II dengan melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan kritik dari ahli media yaitu mendesain modul lebih menarik lagi, dan menambahkan biodata penulis, sehingga modul yang dikembangkan menjadi layak untuk digunakan.

### 4) Hasil Angket Tanggapan Siswa

Saat melakukan uji coba produk, siswa diberikan angket untuk diisi. Peneliti membagikan angket respon peserta didik untuk mengetahui peningkatan *e-modul* yang dilakukan melalui dua tahap, yakni: uji coba perorangan dan uji coba lapangan.

#### a) Uji Coba Perorangan

Uji coba produk perorangan dilakukan di kelas dengan jumlah peserta didik 4 orang dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hasil uji coba perorangan mencapai 77% dengan kriteria praktis. Berikut ini tabel respon peserta didik pada pelaksanaan uji coba produk perorangan.



**Tabel 1. Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Perorangan**

No.	Responden	Jumlah Skor	(%)	Kriteria Kepraktisan
1.	Responden 1	10	90%	Sangat praktis
2.	Responden 2	8	72%	Praktis
3.	Responden 3	9	81%	Sangat praktis
4.	Responden 4	7	63%	Kurang praktis
<b>Jumlah Skor Rata-rata</b>		<b>34</b>	<b>77%</b>	

b) Uji Kelompok Lapangan

Uji coba produk pada uji lapangan dilakukan terhadap 16 peserta didik di kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. Uji coba lapangan mencapai presentase 82% dengan kriteria sangat praktis. Berikut ini tabel respon peserta didik pada pelaksanaan uji coba produk pada uji lapangan.

**Tabel 2. Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Perorangan**

No.	Responden	Skor	(%)	Kriteria Kepraktisan
1.	Responden 1	10	90%	Sangat Praktis
2.	Responden 2	8	72%	Praktis
3.	Responden 3	9	81%	Sangat Praktis
4.	Responden 4	10	90%	Sangat Praktis
5.	Responden 5	9	81%	Sangat Praktis
6.	Responden 6	7	63%	Kurang Praktis
7.	Responden 7	8	72%	Praktis
8.	Responden 8	10	90%	Sangat Praktis
9.	Responden 9	9	81%	Sangat Praktis
10.	Responden 10	9	81%	Sangat Praktis
11.	Responden 11	10	90%	Sangat Praktis
12.	Responden 12	10	90%	Sangat Praktis
13.	Responden 13	9	81%	Sangat Praktis
14.	Responden 14	9	81%	Sangat Praktis
15.	Responden 15	10	90%	Sangat Praktis
16.	Responden 16	8	72%	Praktis
<b>Jumlah Skor Rata-rata</b>		<b>145</b>	<b>82%</b>	

### 5) Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat ditentukan dengan menggunakan tes hasil belajar siswa berupa soal essay yang akan diberikan kepada siswa. Tes hasil belajar siswa bertujuan untuk memperoleh data tentang penguasaan materi dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* IPS berbasis *flipbook 3D* pada materi Kegiatan Ekonomi.

Hasil belajar siswa kelas VII-B dengan jumlah siswa 20 orang dengan menggunakan *e-modul* IPS berbasis *flipbook 3D* pada materi Kegiatan Ekonomi, dengan jumlah siswa yang tidak tuntas 5 orang siswa, dan jumlah siswa yang tuntas 15 orang. Maka tingkat *e-modul* IPS di kelas VII mencapai presentase 75% dengan kriteria sangat layak. Berikut ini tabel hasil belajar siswa.

**Tabel 3. Hasil Belajar Siswa**

No	Nama responden	Nilai	Keterangan
1	Responden 1	95	Tuntas
2	Responden 2	90	Tuntas
3	Responden 3	55	Tidak Tuntas
4	Responden 4	85	Tuntas
5	Responden 5	95	Tuntas
6	Responden 6	95	Tuntas
7	Responden 7	50	Tidak Tuntas
8	Responden 8	85	Tuntas
9	Responden 9	80	Tuntas
10	Responden 10	90	Tuntas
11	Responden 11	60	Tidak Tuntas
12	Responden 12	95	Tuntas
13	Responden 13	85	Tuntas
14	Responden 14	90	Tuntas
15	Responden 15	90	Tuntas
16	Responden 16	85	Tuntas
17	Responden 17	60	Tidak Tuntas
18	Responden 18	50	Tidak Tuntas
19	Responden 19	80	Tuntas
20	Responden 20	85	Tuntas
<b>Ketuntasan</b>		<b>75%</b>	
<b>Ketidaktuntasan</b>		<b>25%</b>	
<b>Presentase Ketuntasan</b>		<b>Efektif</b>	

### Pembahasan

Penilaian kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook 3D* dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Penilaian berdasarkan pada instrumen validasi yang telah disediakan, penilaian kelayakan ini dilakukan dengan 2 kali tahapan, validasi I dan validasi II. Jika hasil penilaian pada tahap revisi I masih belum layak dan masih terdapat beberapa masukan untuk penyempurnaan produk maka akan dilanjutkan pada penilaian tahap revisi II.

Sesuai validasi ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS di kelas VII di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli atas nama Ibu Desta Linda P. Zendrato, S.Pd, sebagai validator ahli materi dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri atas 5 indikator. Validasi oleh ahli materi dilakukan dua kali revisi produk. Pada revisi 1 ahli materi memberikan nilai pada *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook 3D* 63% dengan kriteria cukup layak, tetapi perlu direvisi kembali. Saran dan kritik dari guru mata pelajaran, yaitu mendesain *e-modul* dengan menambahkan keterangan kelas pada sampul *e-modul*. Peneliti melanjutkan revisi II, dengan melakukan perbaikan sesuai saran dan kritik dari guru mata pelajaran. Setelah direvisi kembali oleh ahli materi, peningkatan persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat layak. Yang artinya pengembangan produk yang sudah direvisi bisa digunakan dalam penelitian dan diuji cobakan kepada peserta didik. *E-Modul* berbasis *Flipbook 3D* dari segi isi dan materi sangat layak untuk digunakan.

Selanjutnya berdasarkan validasi oleh ahli bahasa oleh Bapak Noveri Amal Jaya Harefa, S.Pd., M.M, merupakan dosen Pendidikan Sastra dan Bahasa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nias sebagai validator bahasa pada produk *e-modul* pembelajaran dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri atas 5 indikator. Validasi oleh ahli bahasa

dilakukan dua kali revisi produk. Pada revisi I hasil validasi mencapai presentase sebesar 54,52% dengan kriteria cukup layak, namun perlu direvisi kembali. Adapun saran dan kritik yang diberikan yakni pada sampul depan bagian *e-modul* kata “disusun oleh, dan tahun ajaran” dihilangkan saja Sebagai perbaikan yang digunakan dalam *e-modul*. Pada revisi II peneliti memperbaiki sesuai saran dan kritikan yang diberikan validator ahli bahasa. Hasil validasi bahasa mengalami peningkatan dengan tingkat pencapaian sebesar 88% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil uji validasi produk *e-modul* berbasis *Flipbook 3D* di atas, dapat disimpulkan bahwa produk *e-modul* berbasis *Flipbook 3D* dinyatakan valid atau layak digunakan. Validasi modul adalah tahap pengembangan modul untuk mengetahui apakah rancangan modul layak digunakan dalam pembelajaran, jika sebuah modul telah divalidasi dan dinyatakan valid, artinya modul tersebut layak digunakan (Ismail, dkk., 2022).

Kemudian berdasarkan validasi oleh ahli media dilakukan oleh Ibu Mastawati, S.Pd., M.Hum, sebagai validator ahli media dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri atas 5 indikator. Validasi oleh ahli media dilakukan 2 kali revisi produk. Hasil validasi pada revisi I memperoleh tingkat pencapaian 38% dengan kriteria cukup layak, tetapi perlu revisi kembali dan pada revisi II tingkat persentase mencapai 96% dengan kriteria sangat layak. Peneliti melaksanakan revisi II dengan melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan kritik dari ahli media yaitu mendesain modul lebih menarik lagi, dan menambahkan biodata penulis, sehingga modul yang dikembangkan menjadi layak untuk digunakan.

Saat melakukan uji coba produk, siswa diberikan angket untuk diisi. Peneliti membagikan angket respon peserta didik untuk mengetahui peningkatan *e-modul* yang dilakukan melalui dua tahap, yakni: uji coba perorangan dan uji coba lapangan. Pada uji coba produk perorangan dilakukan di kelas dengan jumlah peserta didik 4 orang dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hasil uji coba perorangan mencapai 77% dengan kriteria praktis.

Sesuai hasil uji kepraktisan produk *e-modul* berbasis *Flipbook 3D* di atas, dapat disimpulkan bahwa produk *e-modul* berbasis *Flipbook 3D* dinyatakan sangat praktis untuk digunakan. Modul ajar yang dinyatakan praktis artinya modul ajar tersebut dapat digunakan oleh pembaca (peserta didik) dan modul ajar tersebut mudah untuk dipakai sebagai bahan ajar. Modul ajar disusun untuk membantu peserta belajar secara mandiri atau dengan bimbingan guru, modul ajar yang telah diuji kepraktisannya di lapangan dan dinyatakan praktis artinya modul ajar tersebut dapat dipakai sebagai bahan ajar (Aprianka, dkk., 2021).

Pada pelaksanaan uji lapangan dilakukan terhadap 16 peserta didik di kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. Uji coba lapangan mencapai presentase 82% dengan kriteria sangat praktis. Kemudian hasil belajar siswa kelas VII-B dengan jumlah siswa 20 orang dengan menggunakan *e-modul* IPS berbasis *flipbook 3D* pada materi Kegiatan Ekonomi, dengan jumlah siswa yang tidak tuntas 5 orang siswa, dan jumlah siswa yang tuntas 15 orang. Maka tingkat *e-modul* IPS di kelas VII mencapai presentase 75% dengan kriteria sangat layak. Sesuai hasil keefektivan produk *e-modul* berbasis *Flipbook 3D* di atas, dapat disimpulkan bahwa produk *e-modul* berbasis *Flipbook 3D* dinyatakan sangat efektif untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian Febdhizawati, dkk., (2023) diketahui hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi terhadap desain *e-modul flipbook* materi transformasi geometri, diperoleh nilai 90,7 dan 90,3 yang menunjukkan bahwa *e-modul* sangat layak digunakan dalam pembelajaran transformasi geometri. Sesuai hasil penelitian Utari, dkk., (2023) mengemukakan bahwa berdasarkan penilaian validator ahli sebesar 80 % dengan kategori cukup valid dan validator praktisi sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan *e-modul* fisika model *problem based learning* berbasis *flipbook* berdasarkan penilaian dari peserta didik diperoleh rata-rata nilai sebesar 89% dengan kategori sangat positif



Sesuai hasil uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui pengembangan produk *e-modul* berbasis *Flipbook 3D* mampu memberikan manfaat yang baik kepada peserta didik, karena melalui produk *e-modul* berbasis *Flipbook 3D* bisa meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam membaca dan mempelajari materi pelajaran yang dibahas.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, yang telah dilakukan peneliti tentang “Pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook 3D* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Melalui beberapa proses, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan uji coba penggunaan, peneliti telah membuat *e-modul* berbasis *flipbook 3D*.
- 2) *E-Modul* berbasis *flipbook 3D* yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian dari validasi kelayakan oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media mendapatkan presentase pada penilaian validasi materi 97,14, penilaian validasi bahasa 95%, dan penilaian validasi media 0,96% pada kriteria sangat layak.
- 3) Pengembangan *E-Modul* berbasis *flipbook 3D* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprianka, S., Setiani, A., & Imswatama, A. (2021). Validitas E-Modul Berbasis Open Ended Meteri Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Pembelajaran Daring untuk Siswa SMK. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3111-3122. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.896>
- Dias, Kusuma Dewi, Lucia Tri Pangesthi, Sri Handajani, & Ita Fatkhur Romadhoni. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Corporate Edition Pada Kompetensi Dasar Puff Pastry Siswa Kelas XII SMK . *Journal of Creative Student Research*, 1(2), 279–292. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i2.1503>
- Febdhizawati, E. H., Buchori, A., & Indiati, I. (2023). Desain E-Modul Flipbook Berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT) pada Materi Transformasi Geometri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 5233–5241. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.6544>
- Ismail, I., Sinaga, B., & Sriadhi, S. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Penerapan E-Modul Flipbook Berbasis Pendekatan Santifik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3307-3315. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1499>
- Musarofah, M., & Watini, S. (2024). Pengembangan Literasi Digital di Era Teknologi Informasi melalui Channel TV Sekolah. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 261–276. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.618>
- Nurmilah, N., Nana, & Sulistyaningsih, D. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Poe2we Menggunakan Flipbook Maker Pada Materi Gelombang Bunyi Dan Cahaya. *Jurnal Kumparan Fisika*, 6(2), 107–118. <https://doi.org/10.33369/jkf.6.2.107-118>
- Pahmawati, Pakpahan, I., Selegi, S. F., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Bumi Dan Alam Semesta Pada Pembelajaran IPA Kelas VI SDN Sukakarya. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 440–453. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.649>



Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/cendekia>

Flipbook Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Kelas XI SMA : (Development of an Interactive E-Module in the Shape of a Flipbook on Excretory System Material for Class XI SMA). *BIODIK*, 10(2), 210-220.

<https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.35172>

Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>

Utari, W. M., Gunada, I. W., Makhrus, M., & Kosim, K. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Fisika Model Problem Based Learning Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2724–2734. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1822>