

E-MODUL BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK MAKER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS TINGGI

Nancy Angelia Purba ¹⁾, Amelia Simanungkalit ²⁾

Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen

Pematangsiantar, Pematangsiantar, Indonesia ¹⁾

Universitas Prima Indonesia ²⁾

Corresponding Author:

nancypurba27@gmail.com ¹⁾, ameliasimanungkalit@unprimdn.ac.id ²⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbasis Kvisoft Maker sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas tinggi di sekolah dasar. E-modul ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran dengan menyajikan materi secara interaktif, menarik, dan mudah diakses. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil pengembangan menunjukkan bahwa e-modul berbasis Kvisoft Maker memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, serta uji coba terbatas pada siswa. E-modul ini terbukti membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia, sekaligus memotivasi mereka dalam proses belajar dengan dengan hasil belajar yang ditemukan menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan nilai pre-test, dengan rata-rata kenaikan sebesar 25%. Dengan demikian, e-modul berbasis Kvisoft Maker memiliki potensi untuk menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan di era digital.

Kata kunci: e-modul; Kvisoft Maker; media pembelajaran; Bahasa Indonesia

Abstract

This research aims to develop Kvisoft Maker-based e-modules as Indonesian language learning media for high grade students in elementary schools. This e-module is designed to increase the effectiveness and efficiency of the learning process by presenting materials in an interactive, interesting, and accessible manner. The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The development results show that the Kvisoft Maker-based e-module meets the criteria of valid, practical, and effective based on the assessment of media experts, material experts, and limited trials on students. This e-module is proven to help improve students' understanding of Indonesian language materials, as well as motivate them in the learning process with learning outcomes found to show a significant increase compared to pre-test scores, with an average increase of 25%. Thus, Kvisoft Maker-based e-modules have the potential to be an innovative and relevant alternative learning media in the digital era.

Keywords: e-module; Kvisoft Maker; learning media; Indonesian language

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan pada dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan e-modul, yaitu modul pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami materi secara mandiri.

Pada tingkat pendidikan dasar, khususnya kelas tinggi, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih banyak bersifat konvensional, sehingga kurang mampu memotivasi mahasiswa untuk belajar secara aktif. Didukung dengan hasil pengamatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas bahwa mahasiswa akan lebih tertarik

History:

Received : 25 Desember 2024

Revised : 10 Januari 2025

Accepted: 29 Januari 2025

Published: 13 Februari 2025

Publisher: LPPM Universitas Darma Agung

Licensed: This work is licensed under

[Attribution-NonCommercial-No](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

[Derivatives 4.0 International \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



belajar ketika didukung dengan media pembelajaran digital sehingga mau tidak mau mereka harus belajar teknologi dan mempersiapkan diri terlebih dahulu dari rumah. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi inovatif yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa yakni e-modul.

Kvisoft Flipbook Maker merupakan salah satu perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan e-modul dengan tampilan yang interaktif dan menyerupai buku digital. Dengan memanfaatkan Kvisoft Flipbook Maker, e-modul dapat dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia secara menarik, lengkap dengan fitur multimedia seperti video, audio dan animasi. E-modul merupakan sarana atau media pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan secara elektronik (Priatna et al., 2017). Hal ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mahasiswa PGSD. Selain itu, penelitian ini juga akan mengevaluasi efektivitas penggunaan e-modul tersebut dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan di era digital. Penelitian ini juga bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa e-modul dengan menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* yang akan dikembangkan menjadi acuan untuk pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi.

Penelitian ini memiliki tingkat urgensi yang signifikan bagi dosen dan mahasiswa. Banyak mahasiswa yang menunjukkan rendahnya antusiasme dalam pembelajaran tatap muka maupun daring, yang disebabkan oleh kesulitan memahami materi kuliah yang disampaikan melalui metode konvensional. Selain itu, interaksi yang kurang selama pembelajaran di kelas turut menjadi kendala. Jika kondisi ini terus berlanjut, dampaknya dapat mengganggu kualitas lulusan secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) untuk menghasilkan produk berupa e-modul berbasis Kvisoft Flipbook Maker yang berfungsi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi mahasiswa. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan tidak hanya untuk mengembangkan produk, tetapi juga menguji keefektifan produk tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Prosedur penelitian mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) yang terdiri dari lima tahapan utama:

1. Analisis (Analysis): Tahap ini diawali dengan identifikasi kebutuhan terhadap media pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Analisis dilakukan melalui observasi/pengamatan, wawancara langsung dengan mahasiswa serta studi literatur terkait pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tinggi. Tujuannya adalah untuk memahami kesenjangan antara media pembelajaran yang ada dan kebutuhan siswa dalam memahami materi secara mendalam.
2. Desain (Design): Berdasarkan hasil analisis, perencanaan pengembangan e-modul dilakukan. Tahap ini meliputi perancangan struktur modul, penentuan materi pembelajaran yang relevan, desain tampilan interaktif, serta integrasi elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan audio untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas modul.
3. Pengembangan (Development): E-modul dikembangkan menggunakan perangkat lunak Kvisoft Flipbook Maker. Dalam proses ini, materi pembelajaran disusun

secara sistematis sesuai kurikulum dan didukung fitur interaktif. Prototipe modul yang telah dikembangkan kemudian melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kesesuaian, keefektifan, dan kualitas produk. Revisi dilakukan berdasarkan masukan yang diberikan.

4. Implementasi (Implementation): Modul yang telah divalidasi diujicobakan dalam pembelajaran mahasiswa prodi PGSD, yang mana dosen dan mahasiswa menggunakan e-modul sebagai media pembelajaran. Selama tahap ini, pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa dan dosen terhadap penggunaan modul, serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar.
5. Evaluasi (Evaluation): Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas modul berdasarkan hasil uji coba. Penilaian mencakup aspek kualitas modul, ketercapaian tujuan pembelajaran, serta peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi Bahasa Indonesia. Data dari evaluasi digunakan untuk menyempurnakan modul agar siap digunakan secara luas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup angket, wawancara dan tes hasil belajar. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tanggapan dari mahasiswa dan dosen terhadap modul, sementara wawancara mendalam dilakukan untuk memperoleh informasi lebih terperinci. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan modul.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Produk yang dihasilkan juga diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan e-modul berbasis Kvisoft Flipbook Maker sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas Tinggi bagi mahasiswa PGSD. Produk ini dirancang melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development R & D), melibatkan 40 siswa sebagai subjek uji coba. Penelitian ini tidak hanya menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga memberikan wawasan mengenai efektivitas e-modul dalam mendukung proses belajar-mengajar. Berikut adalah hasil yang diperoleh berdasarkan tahap-tahap pengembangan dan instrumen penelitian:

Tabel 1. Rekapitulasi Kelayakan E-modul

No	Ahli	Presentase	Kategori
1	Ahli Materi	88	Sangat Layak
2	Ahli Media	92	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	88	Sangat Layak
	Rata-rata	89,3	Sangat Layak

1. Validasi Produk oleh Ahli: Sebelum diimplementasikan, e-modul divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kualitas produk dari aspek desain, konten, dan fungsionalitas. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul memenuhi kriteria "sangat layak" dengan rata-rata skor validasi sebesar 88%. Revisi minor dilakukan berdasarkan masukan dari validator seperti penyesuaian tata letak dan penyempurnaan pada beberapa konten materi.
2. Hasil Uji Coba Implementasi: Implementasi dilakukan pada 40 siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Mahasiswa menggunakan e-modul sebagai media utama selama beberapa pertemuan. Berdasarkan hasil angket, mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap tampilan interaktif dan kemudahan penggunaan modul. Sebagian besar siswa (90%) menyatakan bahwa

e-modul membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Gambar 1. E-modul untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD



Pada tahap ini, dilakukan pemilihan dan penentuan desain konten e-modul. E-modul akan ditinjau dari aspek materi, media, dan bahasa. E-modul yang dikembangkan oleh peneliti akan menerima masukan untuk proses uji kelayakan. Selanjutnya, peneliti merevisi e-modul berdasarkan masukan dari para ahli. Tahapan berikutnya adalah proses validasi, yang dilakukan pada e-modul berbasis *flipbook maker*. Uji kelayakan ini dilakukan untuk mata kuliah Bahasa Indonesia kelas awal sebelum implementasi pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil validasi akan dianalisis secara kuantitatif dalam bentuk persentase. Dengan demikian, persentase kelayakan e-modul berbasis *flipbook maker* dapat dievaluasi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

3. Analisis Tanggapan Dosen: Wawancara dengan guru yang mendampingi implementasi modul menunjukkan bahwa penggunaan e-modul mempermudah proses pengajaran, terutama dalam menyampaikan materi yang memerlukan visualisasi atau penjelasan mendalam. Dosen juga mencatat bahwa mahasiswa lebih antusias dan terlibat aktif selama pembelajaran.
4. Kepraktisan dan Daya Tarik Modul: Data dari angket menunjukkan bahwa e-modul memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi, dengan skor rata-rata 92%. Tampilan interaktif, integrasi multimedia (seperti video, audio dan animasi), serta navigasi yang mudah membuat modul ini menarik dan nyaman digunakan oleh mahasiswa.
5. Peningkatan Hasil Belajar: Untuk mengukur efektivitas e-modul, penelitian menggunakan instrumen tes hasil belajar. Nilai rata-rata post-test mahasiswa menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan nilai pre-test, dengan rata-rata kenaikan sebesar 25%. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan e-modul berhasil meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi Bahasa Indonesia.

Tabel 2. Hasil Belajar Mahasiswa

No	Rentang Nilai	Frekuensi Pretest	Frekuensi Posttest	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posstest
1	85 – 100	0	1	= 2722/40	= 3202/40
2	75-84	0	35	= 68,05	= 80,05
3	60-74	40	4		
4	50-59	0	0		
5	0-49	0	0		

Dari data di atas diperoleh rata-rata pada pretest sebesar 68,05 sedangkan pada posttest diperoleh sebesar 80,05. Peningkatan yang diperoleh sebesar 25% yang

menunjukkan bahwa adanya peningkatan mahasiswa terhadap materi Bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbasis Kvisoft Flipbook Maker adalah media pembelajaran yang efektif, menarik dan praktis. Produk ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia, mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, dan mempermudah guru dalam mengelola proses pengajaran. E-modul ini direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas, khususnya di lingkungan pendidikan dasar, sebagai solusi pembelajaran inovatif yang relevan dengan era digital.

Melalui instrumen yang komprehensif seperti angket, wawancara dan tes hasil belajar. Penelitian ini memberikan data yang kuat untuk mendukung keberhasilan implementasi produk. E-modul yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang berkelanjutan dan memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anak Agung Meka Maharcika, Ni Ketut Suarni, & I Made Gunamantha. (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. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240
- Basir, A., Kamaliah, K., Harahap, A., Fauzi, A., & Karyanto, B. (2021). How Universities Entrust Digital Literacy to Improve Student Learning Outcomes During the COVID-19 Disruption. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(1), 235-246. <https://doi.org/10.25217/ji.v6i1.1146>
- Dimas Hardiansyah, M. S. S. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook dalam Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*, 1(2), 5–11.
- El-Sabagh, H. A. (2021). Adaptive e-learning environment based on learning styles and its impact on development students' engagement. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 53. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00289-4>
- Fathurahman, F. (2021). Learning Innovation of Qibla Direction with Mobile-Based App by Adapting Computational Thinking. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(1), 211-224. <https://doi.org/10.25217/ji.v6i1.981>
- Fahmi, S., Priwantoro, S. W., Cahdriyana, R. A., Hendroanto, A., Rohmah, S. N., & Nisa, L. C. (2019). Interactive Learning Media Using Kvisoft Flipbook Maker for Mathematics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1), 012075. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012075>
- Hubalovsky, S., Hubalovska, M., & Musilek, M. (2019). Assessment of the influence of adaptive E-learning on learning effectiveness of primary school pupils. *Computers in Human Behavior*, 92, 691–705. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.033>
- Linda, R., Nufus, H., & Susilawati. (2020). The implementation of chemistry interactive e-module based on Kvisoft Flipbook Maker to improve student' self-learning. *AIP Conference Proceedings*, 2243(1), 030011. <https://doi.org/10.1063/5.0002309>
- Fadhil Adhhan dan Ratna Tanjung. (2022). Pengembangan E-Modul menggunakan Aplikasi Kvisoftflipbook Maker Padamateri Suhu Dan Kalor Kelas Xi Sma. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*, 8(2), 11–18.
- Mehall, S. (2020). Purposeful interpersonal interaction in online learning: What is it and how is it measured? *Online Learning Journal*, 24(1), 182–204. <https://doi.org/10.24059/olj.v24i1.2002>

- Munthe, E. A., Silaban, S., & Muchtar, Z. (2019). Discovery learning based e-module on protein material development. *4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2019)*, 710–713.
- Romayanti, C., Sundaryono, A., & Handayani, D. (2020). Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker. *Alotrop*, 4(1), 51–58. <https://doi.org/10.33369/atp.v4i1.13709>
- Rini, A. P. (2022). Students Perceptions of Mathematics Education on Online Learning at STKIP Tunas Palapa Central Lampung. *Bulletin of Science Education*, 2(2), 68–80. <http://dx.doi.org/10.51278/bse.v2i2.356>
- Safitri, A., Permata, M. D., & Wilujeng, I. (2021). The Effect of Using the E-Module Assisted by the Kvisoft Flipbook Maker in Improving Student's Critical Thinking Skills During the Covid-19 Pandemic. *6th International Seminar on Science Education (ISSE 2020)*, 545–551. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210326.078>
- Sari, Y. A., Suhono, S., Anggaira, A. S., Smita, M. K., & Dewi, N. A. K. (2022). An Assistance of Academic Writing and the Utilization of Online Libraries for Teachers at SMP Negeri 4 Metro City. *Bulletin of Community Engagement*, 2(1), 9–20. <http://dx.doi.org/10.51278/bce.v2i1.243>
- Simaremare J., & Thesalonika, E. (2022). Development of Early Grade Indonesian E-Modules Using the Kvisoft Flipbook Maker Application. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(2): 286-300. <https://doi.org/10.25217/ji.v7i2.2678>
- Situmorang, M., Yustina, Y., & Syafii, W. (2020). E-Module Development using Kvisoft Flipbook Maker through the Problem Based Learning Model to Increase Learning Motivation. *Journal of Educational Sciences*, 4(4), 834. <https://doi.org/10.31258/jes.4.4.p.834-848>
- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 2(3), 193. <https://doi.org/10.23887/janapati.v2i3.9800>
- Purba, Nancy Angelia, Eva Pratiwi Pane & Vita Riahni Saragih. (2022). Penguatan Literasi Digital Bagi Guru-Guru Di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Jorlang Hataran Kabupaten Simalungun Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Martabe, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5 (8): 2785-2792. <http://dx.doi.org/10.31604/jpm.v5i8.2785-2792>
- Purba, Nancy Angelia, dkk. (2023). Peningkatan Kemampuan Digitalisasi Guru Se-Kecamatan Jorlang Hataran Melalui Penguatan Literasi Teknologi Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal IKRAITH-ABDIMAS*, 7 (3): 59-66. <https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v7i3.2983>