Journal of Basic Education Studies **e-ISSN : 2656-6702**

Volume 5 | **No 1**

Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan *Flip HTML5* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Problem Solving* di Kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan

Romi Saputra[1] Elfia Sukma[2]

[1-2] Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords: Electronic Teaching Materials, Flip HTML5, Problem Solving, ADDIE model

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop electronic teaching materials using Flip HTML5 in integrated thematic learning based on Problem Solving in class IV SDN 11 Pancung Question in Pesisir Selatan Regency that was valid and practical. This type of research is development research (R & D) with the ADDIE development model. Consists of five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted at SDN 11 Pancung Problem, Pesisir Selatan Regency. The designed electronic teaching materials were validated by the validator using a validation sheet in the form of a questionnaire. Product validation consists of material experts, linguists and media experts. Then it was tested in class IV at SDN 11 Pancung Question in Pesisir Selatan Regency to find out the practicality of the developed electronic teaching materials. The overall average value of 94.27% validator is declared "very valid". The average value of the teacher's response is 98.33% and the average value of the student response is 95.18%, obtaining the "very practical" category. Thus, it can be concluded that electronic teaching materials using Flip HTML5 in integrated thematic learning based on Problem Solving in grade IV SDN 11 Pancung Question in Pesisir Selatan Regency were developed to be very valid and very practical to use in the learning process.

Kata kunci : Bahan Ajar Elektronik, Flip HTML5, Probelm Solving, model ADDIE

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar elektronik menggunakan *Flip HTML5* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *Problem Solving* di kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R & D) dengan model pengembagan ADDIE. Terdiri dari lima tahap yaitu : Analisis, Perancangan,

Pengembangan, Penerapan, dan Evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. Bahan ajar elektronik yang dirancang divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Kemudian diujicobakan di kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan untuk mengetahui praktikalitas bahan ajar elektronik yang dikembangkan. Nilai rata-rata keseluruhan validator 94,27% dinyatakan "sangat valid". Nialai rata-rata respon guru sebesar 98,33% dan nilai rata-rata respon peserta didik sebesar 95,18% memperoleh kategori "sangat praktis". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik menggunakan *Flip HTML5* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *Problem Solving* di kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Corresponding author : romisaputra281299@gmail.com

JBES 2022

PENDAHULUAN

Tantangan pada abad ke-21 yang semakin canggih menuntut kurikulum yang diterapkan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk mengikuti setiap perkembangan maka diperlukan perbaikan terhadap sistem pendidikan terutama pada kurikulum yang berlaku (Ummi & Erita, 2021). Menururt Mulyasa (2018) Perubahan kurikulum yang akan dilakukan tentu harus menyesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan pada abad 21 termasuk di dalamnya kebutuhan karakteristik peserta didik, sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan mampu bersaing dimasa akan datang.

Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya. Perubahan kurikulum yang dilakukan oleh pemerintah merupakan untuk memperbaiki sistem pendidikan. Tetapi yang paling mendasar adalah agar kurikulum yang akan diterapkan tersebut mampu menjawab tantangan zaman yang terus berubah tanpa dapat dicegah dan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu bersaing dimasa depan dengan segala kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Permantasari, 2014).

Perkembangan teknologi sudah masuk ke berbagai bidang termasuk di bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat, pada umumnya siswa pergi kesekolah

dengan alat terbaru seperti smartphone, laptop atau alat komunikasi yang memungkinkan untuk mencapai pengetahuan dan komunikasi (Ramadhan, Sukma & Indriyani, 2019). Literasi digital sangat diperlukan saat ini dalam menghadapi transformasi semua level, komunikasi, belajar, kepuasan, rasa ingin tahu, hiburan dan rekreaksi (Ramadhan, Sukma & Indriyani, 2019).

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dengan bantuan teknologi adalah bahan ajar digital atau elektronik, baik berupa buku, modul, lembar kerja siswa dan sebagainya. Bahan ajar digital atau elektronik dapat di integrasikan melalui media sosial dengan membutuhkan link untuk dapat digunakan oleh siswa (Ramadhan, Sukma & Indriyani, 2019). Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktor dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar berupa bahan tulis maupun bahan tidak tertulis (Ahmadi, Amri dan Elisah, 2011).

Bahan ajar elektronik adalah seperangkat materi atau subtansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh daro kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam interaktif multimedia (Abdillah, 2010). Maksud dari multimedia disini yaitu media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap sesperti suara, animasi, video, grafis dan film. Multi media yang dimaksud juga sering diidentifikasi dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.

Flip HTML5 adalah sebuah aplikasi yang bisa digunakan dalam pembuatan bahan ajar berbentuk elektronik. Bahan ajar yang dikembangkan berbentuk layaknya buku yang bisa dibolak-balik sehingga bisa membantu peserta didik dalam memahami materi serta memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. *Flip HTML5* merupakan software *Flipbook* yang menawarkan kemudahan kepada pendidik dalam mengembangkan sebuah buku ajar digital yang didalamnya dapat ditambahkan video, audio, *slide show*, tautan dan animasi (Mardasari, dkk, 2021). Adapun perkembangan anak usia sekolah dasar yang masih bersifat holistik ini sangat cocok dengan pembelajaran tematik yang penggunaannya dikaitkan dengan berbagai mata pelajaran dalam satu tema yang tidak dipandang terpisah lagi oleh peserta didik. Mengabungkan beberapa bidang studi yang berbeda tentu akan membuat peserta didik

dapat belajar lebih baik dan bermakna (Dania, & Sukma, 2020).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Tematik terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka. Demikian pula dengan subtemanya saling berkaitan dengan yang lainya. Proses memilih tema dan subtema bukan merupakan pekerjaan yang sulit. Namun, perlu diperhatikan bahwa tema dan subtema yang dipilih hendaknya dikembangkan lagi menjadi subtema yang lebih kontekstual dan aplikatif. Penentuan subtema-subtema ini akan mempermudah di saat proses kegiatan pembelajaran di kelas (Hidayah, 2015).

Salah satu model yang bisa digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu adalah model pembelajaran problem solving. Model pembelajaran *Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan perumusan pada pengajaran dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan itu sendiri (Pepkin, 2004). Agar pembelajaran lebih menarik dan peserta didik mampu memahami materi pembelajaran tentu perlu didukung dengan sumber belajar, sumber belajar tersebut bisa berupa media atau bahan ajar.

Bahan ajar umumnya masih bersifat informatif sehingga belum mewujudkan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya sendiri, seperti buku panduan yang cenderung kontekstual dan bahasanya yang sulit dipahami oleh peserta didik (Kusumawati, 2015). Kurangnya penggunaan sumber belajar berupa media dan bahan ajar dapat berpengaruh pada proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran tematik terpadu. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan mengembangkan media dan bahan berbasis digital yang dirancang untuk dapat dipelajari oleh siswa sekolah dasar (Nopiani, dkk, 2021).

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SD Negeri 11 Pancung Soal, bahwasanya guru sudah menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran tematik terpadu. Namun, penggunaan bahan ajar tersebut masih belum bervariasi dimana guru masih menggunakan bahan ajar yang disediakan oleh sekolah misalnya seperti modul cetak yang memuat tulisan dan

gambar saja. Sehingga menyulitkan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Selain itu, sekolah sudah memiliki *infocus* namun belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran tematik terpadu. Serta belum ada pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh guru yang berbasis teknologi. Seperti yang kita ketahui pada zaman saat sekarang ini, kecanggihan teknologi telah masuk pada semua bidang termasuk salah satunya pada bidang pendidikan. Kurangnya variasi dalam belajar membuat peserta didik kurang termotivasi, kurang aktif dan menjadikan peserta didik sulit untuk memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan yang dapat dilakukan oleh guru sesuai dengan perkembangan zaman yaitu dalam bentuk bahan ajar yang berbasis teknologi, agar nantinya peserta didik lebih aktif, kreatif dan termotivasi dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran tematik terpadu.

Maka hal yang dapat dilakukan di sini adalah dengan mengembangkan bahan ajar elektronik dengan menggunakan *Flip HTML5*. Menururt Ummah (2021) *Flip HTML5* memiliki keunggulan antara lain: (1) mudah digunakan: dapat digunakan berbagai perangkat, baik android maupun iOS, (2) mudah dikembangkan: pengembang bebas untuk mengembangkan tanpa harus memiliki *skill* tertentu, (3) bebas biaya: dalam pengembangan dan penggunaan tanpa dipunggut biaya, dan (4) kaya akan berbagai fitur inovatif: pengaturan menyediakan berbagai macam pilihan untuk menambah pengalaman membaca nyaman.

Penelitian terdahulu tentang *Flip HTML5* telah dilakukan oleh Chardi Subing M Ario (2021), Halimatus Sadiyah, Suraida Suraida, Nispi Syahbani (2021) dan Isda Pramuniati, Evi Eviyanti, Wahyuni Sa'sudah (2021). Chardi Subing M Ario (2021) membahas tentang pengembangan bahan ajar gamfikasi dengan *Flip HTML5* pada materi relasi dan fungsi. Halimatus Sadiyah, Suraida Suraida, Nispi Syahbani (2021) membahas tentang desain e-modul berbasis aplikasi *Flip HTML5* pada materi virus untuk siswa sekolah menegah atas (SMA), Isda Pramuniati, Evi Eviyanti dan Wahyuni Sa'sudah (2021) membahas tentang pendambingan penyusunan bahan ajar bahasa Perancis dengan memanfaatkan Flip HTML5 di SMK Negeri 1 Berastagi.

Tiga penelitian terdahulu di atas mengembangkan bahan ajar menggunakan *Flip HTML5* untuk peserta didik SMA dan SMK. Sedangkan pengembangan bahan ajar menggunakan *Flip HTML5* untuk peserta

didik sekolah dasar (SD) masih minim dilakukan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk sekolah dasar. *Flip HTML5* adalah sofware atau aplikasi yang bisa digunakan untuk pembuatan bahan ajar elektronik, bahan ajar yang dihasilkan bersifat interaktif serta bisa ditambahkan gambar, audio, video dan animasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan *Flip HTML5* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Problem Solving* di Kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan".**

METODE PENGEMBANGAN

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk. Menurut (Sugiyono, 2015) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan atau validitas produk tersebut.

Penelitian ini dilakukan di SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan, subjek penelitian terdiri dari 1 orang guru kelas IV dan 22 orang peserta didik kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. Untuk melihat kevalidan bahan ajar elektronik dilakukan validasi yang dilakukan oleh *expert judgment*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Branch (dalam Sugiyono, 2015) menyebutkan bahwa "model ADDIE terdiri dari 5 tahap, mulai dari analisis (*analysis)*, desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*)".

Jenis data yang diambil pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif, yaitu data hasil uji coba validitas dan praktikalitas. Validasi bahan ajar elektronik diberikan kepada validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Kemudian diuji cobakan untuk mendapatkan data praktikalitas dari respon guru dan respon peserta didik.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui

kualitas bahan ajar elektronik menggunakan *Flip HTML5* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *Problem Solving* di kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan.

Teknik pengumpulan data berfungsi untuk mendapatkan data-data yang akan dianalisa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar validasi dan angket praktikalitas (respon guru dan respon peserta didik). Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup yang berarti responden harus mimilih jawaban yang sudah tersedia, skala yang digunakan adalah skala likert dengan skala ukur 4 untuk validasi dan skala ukur 5 untuk praktikalitas.

Data yang diambil dari penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil validasi bahan ajar elektronik oleh para ahli. Data yang diambil dari pelaksanaan uji coba berupa data praktikalitas bahan ajar elektronik menggunakan *Flip HTML5* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis Problem Solving di kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis sebagai berikut:

Analisis Data Validasi Bahan Ajar Elektronik

Data hasil analisis bahan ajar elektronik yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala likert. Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk masing-masing kategori dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Bahan Ajar Elektronik

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Modifikasi dari Sugiyono (2015)

Konversi terhadap pernyataan penilaian dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan dan Revisi Produk

Tingkat pencapaian	Keterangan
81-100%	Sangat Layak/Sangat Valid
61-80%	Layak/Valid
41-60%	Cukup Layak/Cukup Valid
<40%	Tidak Layak/Tidak Valid

Sumber: Adaptasi dari Arikunto (dalam Eimelda, 2021)

Menentukan validasi serta kriterianya menggunakan rumus dari Purwanto (2013) sebagai berikut:

$$\text{NP} = \frac{\text{R}}{\text{SM}} \text{ x } 100\%$$

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validasi menggunakan rumus dari Riduwan & Sunarto (2015) yaitu sebagai berikut:

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

Analsis Data Praktikalitas Bahan Ajar Elektronik

Teknik analisis praktikalitas bertujuan untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan respon peserta didik. Data respon guru dan respon peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik seperti tabel berikut:

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

Rentang	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: modifikasi dari Sugiyono (2019)

Perhitungan persentase menggunkan rumus dari Purwanto (2013) yaitu:

$$\text{NP} = \frac{\text{R}}{\text{SM}} \text{ x } 100\%$$

Tabel 4. Kategori Kepraktisan Bahan Ajar Elektronik

Tingkat pencapaian	Keterangan
86-100%	Sangat Praktis
76-85%	Praktis
60-75%	Cukup Praktis
55-59%	Kurang Praktis
0-54%	Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi dari Purwanto (2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa Bahan Ajar Elektronik menggunakan *Flip HTML5* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *Problem Solving* di kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan dirancang menggunakan model ADDIE.

Tahap Analisis (*Analisis*)

Tahap analisis yang awalnya dilakukan observasi ke sekolah. Pada observasi yang peneliti lakukan, ditemukan

bahwa penggunaan bahan ajar pembelajaran tematik terpadu belum terlaksana dengan baik. Terutama dalam penggunaan bahan ajar tematik terpadu yang memanfaatkan keberadaan teknologi informasi dan komunikasi, sedangkan dalam penerapan kurikulum 2013 guru dituntut untuk dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan analisis kebutuhan guru diketahui bahwa: a) guru membutuhkan sumber belajar yang dapat membuat peserta didik belajar secara mandiri di bawah bimbingan guru, b) guru membutuhkan sumber belajar yang terbaru dan menarik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, c) guru membutuhkan sumber belajar dalam bentuk elektronik sehingga peserta didik bisa mendapatkan pengalaman baru dan proses pembelajaran bisa menjadi menyenagkan.

Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik diketahui bahwa: a) peserta didik membutuhkan sumber belajar tambahan untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan peserta didik dalam proses pembelajaran, b) peserta didik membutuhkan sumber belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, c) peserta didik membutuhkan sumber belajar yang terbaru dan interaktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah bahan ajar elektronik yang dapat membantu guru dalam memenuhi sumber belajar bagi peserta didik. Dari analisis kebutuhan peneliti memilih mengembangkan bahan ajar elektronik menggunakan software *Flip HTML5.*

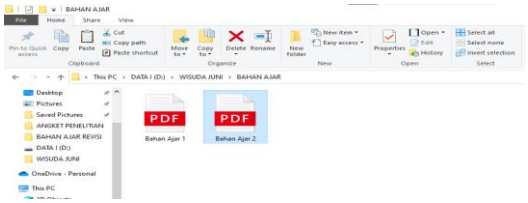
Selanjutnya dilakukan analisis materi yang sesuai dengan kurikulum 2013. Tujuan dilakukannya analisis materi yaitu untuk menentukan materi pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD khususnya pada materi kelas 4 tema 6 “cita-citaku” Subtema 2 “hebatnya cita-citaku” dan subtema 3 “giat berusaha meraih cita-cita”. Untuk mendukung analisis materi ini, peneliti melakukan analisis dengan melihat buku tematik terpadu kurikulum 2013 dan materi untuk kelas IV SD.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang bahan ajar elektronik menggunakan *Flip HTML5* pada

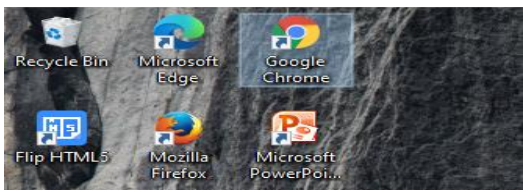
pembelajaran tematik terpadu berbasis *Problem Solving* di kelas IV SD. Bahan ajar elektronik yang dirancang dibutuhkan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Materi pembelajaran pada bahan ajar elektronik yang dikembangkan mengacu pada anlisis KD dan indikator yang sudah dirumuskan. Pada tahap perancangan peneliti juga menyiapkan materi, video, audio, gambar, dan juga latihan soal yang ditambahkan ke dalam bahan ajar yang akan dibuat. Untuk membuat bahan ajar elektronik menggunakan *Flip HTML5* yaitu:

1. Terlebih dahulu sediakan file materi yang akan digunakan dalam format pdf.



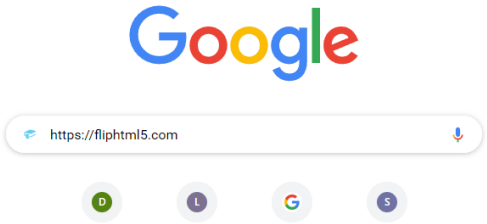
Gambar 1. Materi yang Akan Dijadikan Bahan Ajar Elektronik

2. Buka **Google Crome**



Gambar 2. Aplikasi Google Carome

3. Setelah itu kunjungi website https://fliphtml5.com.



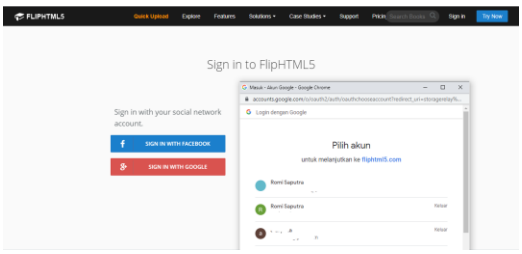
Gambar 3. Tampilan Penelusuran Google

4. Kemudian klik tombol **Sign in**



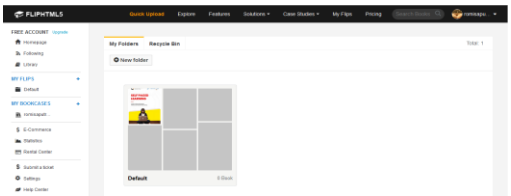
Gambar 4. Tampilan Awal Halaman *Flip HTML5*

5. Klik **SIGN IN WITH GOOGLE,** kemudian pilih akun yang akan digunakan.



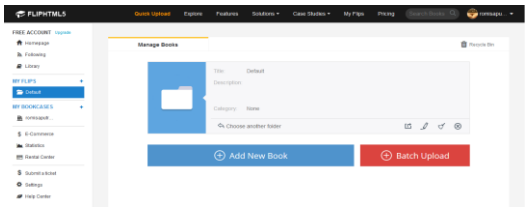
Gambar 5. Tampilan Sign in

6. Setelah itu klik **Defult**



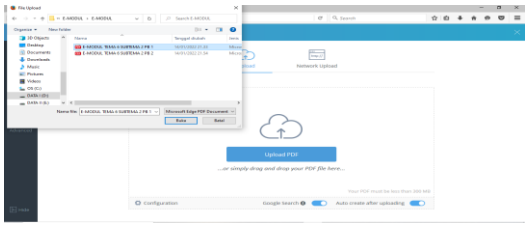
Gambar 6. Tampilan Setelah Berhasil Masuk *Flip HTML5*

7. Kemudian klik **Add New Book** untuk menambah proyek baru.



Gambar 7. Tampilan Untuk Upload Dokumen

8. Klik **Upload PDF,** kemudian pilih file pdf yang akan digunakan untuk membuat e-modul.



Gambar 8. Tampilan Menambahkan Dokumen

9. Kemudian isi **Title** dan **Deskripsi** sesuai keinginan, lalu klik Apply.



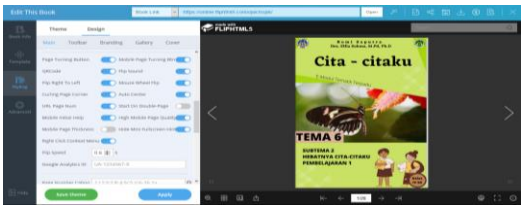
Gambar 9. Tampilan Laman Kerja *Flip HTML5*

10. Untuk mengantur tata letak tombol, klik **Template**, kemudian pilih sesuai keinginan, lalu klik Apply.



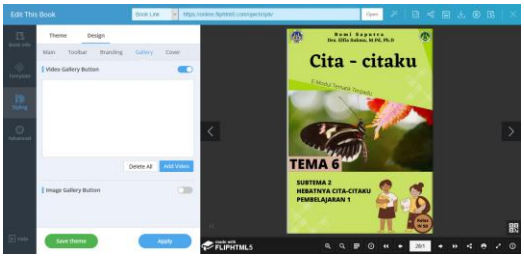
Gambar 10. Tampilan Untuk Mengatur Tata Letak Tombol

11. Klik **Styling** lalu klik **Design**. Kemudian sesuaikan pengaturan sesuai keinginan, lalu klik Apply.



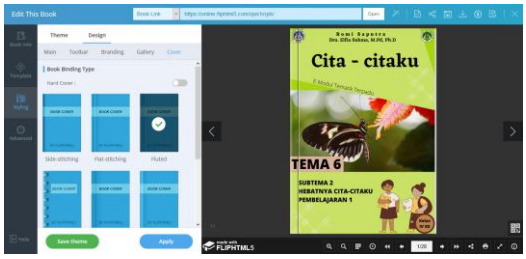
Gambar 11. Tampilan Laman Kerja Flip HTML5

12. Untuk menambahkan video, klik **Styling** lalu klik **Design** kemudian pilih **Gallery**, setelah itu klik **Add Video** sesuaikan pengaturan sesuai dengan keinginan, lalu klik Apply.



Gambar 12. Tampilan Untuk Menambahkan Video

13. Untuk mengatur bentuk cover, klik **Styling** lalu klik **Design** kemudian pilih **COVER**, setelah itu pilih sesuai keinginan, lalu klik Apply.



Gambar 13. Tampilan Untuk Bentuk Cover

14. Untuk mengganti baground, klik **Styling**, lalu klik **Theme**, kemudian klik **System Themes.** Setelah itu pilih sesuai keinginan, lalu klik Apply.



Gambar 14. Tampilan Untuk Mengatur Baground

15. Untuk menambahkan animasi pada baground, klik **Styling**, lalu klik **Theme**, kemudian klik **Dynamic Scenes,** setelah itu pilih sesuai keinginan, lalu klik Apply.



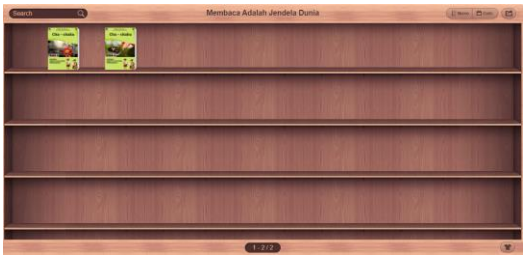
Gambar 15. Tampilan Untuk Mengatur Animasi Pada Baground

16. Untuk melihat hasil project klik **Hide**



Gambar 16. Tampilan Hasil Project

17. Hasil akhir dari e-modul yang sudah dibuat menggunakan *Flip HTML5*. Dalam bentuk *online*, e-modul yang sudah dikembangkan dapat diakses melalui link berikut ini (bit.ly/Jurnalromi)



Gambar 17. Tampilan Hasil Produk Yang Sudah Dikembangkan

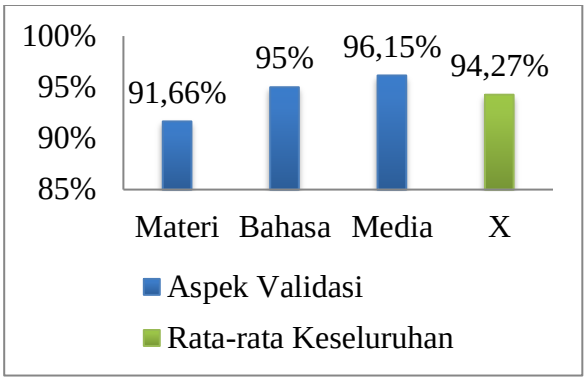
Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan Bahan Ajar Elektronik menggunakan *Flip HTML5* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *Problem Solving* di kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan meliputi validasi terhadap bahan ajar elektronik yang dirancang untuk mendapatkan saran dan masukan dari para ahli, kemudian dilakukan revisi terhadap produk yang dirancang sampai diperoleh bahan ajar elektronik yang valid. Bahan ajar

elektronik yang yang sudah divalidasi di uji cobakan kepada peserta didik kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan untuk melihat praktikalitas bahan ajar elektronik. Tahap pengembangan adalah sebagai berikut:

Validasi Bahan Ajar Elektronik

Pada tahap validasi bahan ajar elektronik yang telah peneliti rancang dan kembangkan dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh para ahli sesuai dengan bidang keahliannya. Validasi terdiri dari 3 orang ahli; validator ahli materi, validator ahli bahasa dan validator ahli media. Berdasarkan hasil validasi serta saran dan masukan yang diperoleh dari validator bahan ajar elektronik yang dikembangkan direvisi. Hasil revisi digunakan untuk perbaikan bahan ajar elektronik yang telah dibuat sesuai masukan dan saran yang telah diberikan oleh validator. Sehingga menghasilkan bahan ajar elektronik yang valid. Hasil validasi bahan ajar elektronik yang diperoleh adalah sebagai berikut:



Gambar 18. Grafik Hasil Validasi Bahan Ajar Elektronik

Berdasarkan gambar 18 menunjukkan bahwa bahan ajar elektronik menggunakan *Flip HTML5* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *Problem Solving* di kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan dari ahli materi, bahasa dan media memenuhi kriteria **sangat valid** dengan presentase **94,27%** yang berarti bahan ajar elektronik menggunakan *Flip HTML5* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *Problem Solving* di kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap Penerapan (*Implementation*)

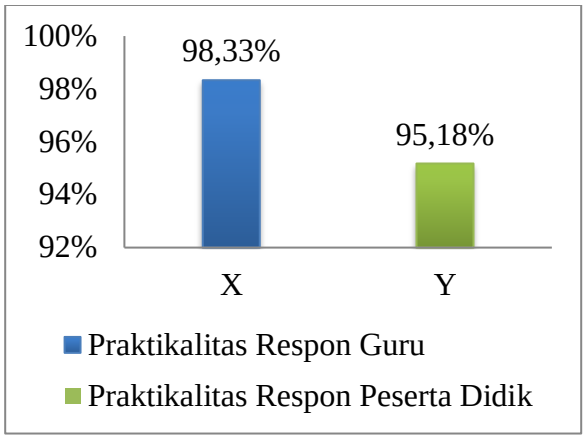
Pada tahap penerapan dilakukan setelah bahan ajar elektronik yang dikembangkan telah dinyatakan valid oleh tim ahli. Bahan ajar elektronik yang

dinyatakan sudah valid kemudian di uji cobakan di kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan setelah bahan ajar elektronik di uji cobakan di kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. Evaluasi yang peneliti lakukan untuk menilai kualitas proses pembelajaran. Kriteria evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi persepsi terhadap bahan ajar elektronik menggunakan *Flip HTML5* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *Problem Solving* di kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan dalam proses pembelajaran melalui praktikalitas. Uji coba praktikalitas dilakukan untuk mendapatkan informasi apakah bahan ajar elektronik praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penilaian praktikalitas respon guru dan respon peserta didik adalah sebagai berikut :



Gambar 19. Grafik Hasil Praktikalitas Bahan Ajar Elektronik

Dengan demikian dapat kita ketahui bahwa hasil evaluasi menggunakan angket uji praktikalitas berada pada kategori sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tanggapan yang diberikan oleh guru dan peserta didik setelah menggunakan bahan ajar elektronik pada saat proses pembelajaran diketahui bahwa guru sangat terbantu dengan adanya bahan ajar elektronik ini serta peserta didik sangat senang saat mengikuti proses pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian yang peneliti lakukan menghasilkan bahan ajar elektronik menggunakan *Flip HTML5* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *Problem Solving* di Kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah analisis (a*nalysis*),

perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan hasil akhir uji validitas pengembangan bahan ajar elektronik menggunakan *Flip HTML5* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *Problem Solving* di kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan sudah valid dan layak diuji cobakan. Hal ini sesuai dengan hasil validitas dari masing-masing ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Diketahui hasil penilaian akhir rata-rata yaitu 94,27% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba praktikalitas di SDN 11 Pancung Soal mendapat nilai sebesar 98,33% untuk respon guru dan 95,18 % untuk respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Jadi pengembangan bahan ajar elektronik menggunakan *Flip HTML5* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *Problem Solving* di kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan dinyatakan valid dan praktis digunakan di sekolah dasar dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Abdillah, A. N. (2010). Konsep bahan ajar elektronik dan ciri/karakteristik bahan ajar elektronik. Diperoleh dari : bit.ly/3uao5lo.

Ahmadi, L. K., Amri, S., & Elisah, T. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu "Pengaruh Terhadap Konsep Pembelajaran Sekolah Dan Negeri".* Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.

Dania, Rama, & Elfia Sukma. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Think Pair Share di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4(3), 2624-2636.

Eilmelda, Y. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Kelas IV Menggunakan Aplikasi FlipBook. *Doctoral Dissertation*. Universitas Muhammadiyah Malang.

Hidayah, Nurul. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Terampil: Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 2 (1), 34-49.

Kusumawati, Naniek. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPA dengan Animasi Macromedia Flash Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) di Sekolah Dasar. *Premiere Education*. 5(2), 263-271.

Mardasari, O. R., Ventivani, A., & Muyassaroh, L. U. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Sejarah Kesusastraan Tiongkok Berbagai Alternatif Media

Pembelajaran Daring untuk Mendukung Kemandirian Belajar. *Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra (SELASAR)5*. 52-62.

Mulyasa. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 Revisi : Dalam Era Revolusi 4.0. Jakarta : Bumi Aksara.

Nopiani, R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). E-Modul Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-Citaku. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2).

Permantasari, Eka Aprilia. (2014). Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Sejarah. *Indonesia journal of history education.* 3(1), 11-16.

Pepkin, K. L. (2004). Creative Problem Solving in Math. Tersedia di https://bit.ly/Pepkin2004.

Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip Teknis Evaluasi Pengajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Ramadhan, Syahrul, Elfia Sukma, and Vivi Indriyani. (2019). Teacher Competence in Utilizing Digital Media Literacy in Education. *Jounal of Physics: Conference Series.* Vol. 1339. No. 1. IOP Publishing, 1-5.

Ramadhan, Syahrul, Elfia Sukma, and Vivi Indriyani. (2019). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Perangkat Seluler dan Aplikasi Edmodo. *In Seminar Internasional Riska Bahasa*. 1565-1572.

Riduwan, & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi Dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.

`ummah, N., Sumardi, S., & Surya, R. A. (2021). Development Of Historical Learning E-Module Based Value Clarification Technique (VCT). *Jurnal Historica*. 5(1), 19-36.

Ummi, K. 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*. 4(1), 3085-3099.