

ANALISIS E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI CAHAYA DI SMPN 1 BRINGIN

Oleh:

Guntur Siswo Putro¹

Anis Zahrotin²

Army Al Islami A.P³

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi

Alamat: JL. Ir. Soekarno Ring Road Barat No.09, Ngronggi, Grudo, Kec. Ngawi, Kab.
Ngawi, Jawa Timur (63214).

Korespondensi Penulis: siswoputroguntur@gmail.com

Abstract. *One type of media commonly used in learning is learning modules. Modules are a type of teaching material for independent learning that allows students to learn systematically without relying on other people. One type of learning module is a flipbook-based E-module. The aim is to describe the effect of using flipbook-based e-modules on students' motivation and learning outcomes in light material at SMPN 1 Bringin, research method, quantitative approach, pretest-posttest group design research design. Based on the results of research hypothesis testing, it can be concluded that there is a positive relationship between using Flipbook-Based E-Modules in providing Light material which has a positive effect on the motivation and learning outcomes of students in class 8C SMPN 1 Bringin. This is proven by the results of learning motivation and learning outcomes for class 8C students. good compared to 8D students. Therefore, using a Flipbook-based E-Module has a positive influence on student motivation and learning outcomes, especially in light subjects.*

Keywords: *Flipbook, Motivation, Learning Outcomes.*

ANALISIS E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI CAHAYA DI SMPN 1 BRINGIN

Abstrak. Salah satu jenis media yang biasa digunakan dalam pembelajaran adalah modul pembelajaran. Modul merupakan salah satu bahan ajar untuk pembelajaran mandiri yang memungkinkan siswa belajar secara sistematis tanpa bergantung pada orang lain. Salah satu jenis modul pembelajaran yaitu E-modul berbasis flipbook. Tujuan mendeskripsikan pengaruh penggunaan e-modul berbasis flipbook terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi cahaya di SMPN 1 Bringin metode penelitian pendekatan kuantitatif desain penelitian pretest-posttest group design. Berdasarkan dari hasil pengujian hipotesis penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara menggunakan E-Modul Berbasis Flipbook dalam Pemberian materi Cahaya berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas 8C SMPN 1 Bringin buktikan dengan hasil motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas 8C lebih bagus dibandingkan siswa 8D. Oleh karena itu menggunakan E-Modul Berbasis Flipbook adanya pengaruh positif dengan dengan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran cahaya.

Kata Kunci: *Flipbook*, Motivasi, Hasil Belajar.

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadikan negara Indonesia semakin maju (Ristati, 2017). Hal ini sesuai dengan perkembangan zaman dalam dunia TIK dan telah mulai memperlihatkan kemajuan dalam bidang pendidikan. Pada kurikulum merdeka pemerintah telah memberikan arahan bahwasannya dalam proses kegiatan pembelajaran itu harus menarik, efektif, inovatif dan menyenangkan dengan memberikan proses pembelajaran intrakurikuler dengan konten yang beragam agar siswa dapat lebih optimal dan memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Ristati, 2017).

Menurut Yunita, 2023 pengaruh pembelajaran merupakan pencapaian suatu tujuan dari beberapa alternatif yang sudah ditentukan dari beberapa pilihan lainnya yang dapat diartikan sebagai alat ukur keberhasilan dari tujuan yang sudah ditetapkan, sehingga pembelajaran dapat memberikan keterampilan yang baru seperti halnya pengetahuan khususnya pebelajaran IPA pada materi cahaya, dengan adanya TIK kita bisa melihat bagaimana proses terbentuknya cahaya melalui animasi atau video yang telah diposting sehingga kita mampu melihatnya secara mudah. Pengalaman belajar yang menyenangkan

melalui penyajian proses belajar mengajar yang sudah dirancang sedemikian rupa sehingga mampu mencapai tujuan belajar yang diharapkan (Yunita, 2023).

Menurut Hasian aspek penting dari tujuan pembelajaran IPA salah satunya adalah agar siswa mampu memahami bahan kajian mengenai hukum, konsep, teori dan prinsip secara bermakna untuk menjelaskan fenomena dalam kehidupan sehari-hari. Pada jenjang SMP, media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar pada masa pelajaran cahaya harus mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, seperti halnya adanya praktik secara langsung dalam materi cahaya atau dengan menggunakan metode yang menarik seperti adanya video atau animasi gerak yang menjadikan siswa antusias dalam belajar khususnya dalam materi cahaya sehingga mampu mendorong motivasi siswa untuk belajar. Motivasi dalam belajar sangat diperlukan sebagai daya penggerak dalam diri siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan dari pendidikan (Hasian, 2020).

Kemampuan siswa dalam memahami sebuah pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan teori yang lebih baik dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya dalam pemilihan model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan. Proses pembelajaran dalam mata pelajaran IPA khususnya pada materi cahaya masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga siswa beranggapan bahwa pembelajaran IPA pada materi cahaya sangat membosankan dan tidak menyenangkan sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa menurun dan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang dialami siswa karena metode pembelajaran yang kurang efektif, masih menggunakan metode pembelajaran yang berupa diskusi dan ceramah yang membosankan sehingga mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar yang kurangnya dan hasil belajar siswa yang tidak maksimal maka perlu dilakukan inovasi pembelajaran melalui metode yang berbeda. Setelah melakukan wawancara terhadap kendala yang dihadapi oleh beberapa guru dan siswa di SMPN 1 Bringin maka dalam penelitian ini akan menerapkan media pembelajaran yang berbeda.

E-modul berbasis *flipbook* dapat dibuat menggunakan aplikasi *flipbook maker*. Aplikasi ini tidak hanya berupa teks, *flipbook maker* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link dan video pada lembar kerja. Dengan bentuk *flipbook* yang memanfaatkan efek transisi perpindahan halaman diharapkan dapat menarik motivasi belajar siswa.

ANALISIS E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI CAHAYA DI SMPN 1 BRINGIN

Sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat. E-modul berbasis *flipbook* ini tersedia dalam bentuk *software* maka siswa dapat dengan mudah mengaksesnya dimanapun mereka berada. Penelitian Seaemadi pada tahun 2016, menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berangkat dari fakta dan masalah yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut dengan mengambil judul “Pengaruh *E-Modul* Berbasis *Flipbook* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cahaya Di Smpn 1 Bringin

KAJIAN TEORITIS

Hakikat IPA

Ilmu Pengatahuan Alam merupakan makna alam dan berbagai fenomenanya/perilaku/karakteristik yang dikemas menjadi sekumpulan teori maupun konsep melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan manusia. Teori maupun konsep yang terorganisir ini menjadi sebuah inspirasi tercapainya teknologi yang dapat dimanfaatkan bagi kehidupan manusia. (Alit, 2019). Menurut Alit IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimen, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengait antara cara yang satu dengan yang lain

Pembelajaran IPA

Menurut Hamzah, pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru dan siswa dalam pencapaian tujuan/indikator yang telah ditentukan (Hamzah, 2019). Pemahaman pelajaran IPA tidak berhenti pada fakta, konsep, prinsip, hukum, dan teori yang diperoleh, tetapi juga dibutuhkan pembentukan sikap ilmiah tertentu dan penguasaan ketrampilan tertentu. Pembelajaran IPA merupakan interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru beserta sumber belajar yang menggabungkan berbagai bidang kajian IPA agar siswa mempelajari diri sendiri dan alam sekitar secara utuh melalui metode ilmiah untuk memecahkan masalah serta mengaplikasikanya dalam kehidupan sehari-hari.

Materi Cahaya

Cahaya adalah pancaran gelombang elektromagnetik yang dapat dilihat oleh mata yang merupakan gelombang transversal yang memiliki arah rambat tegak lurus dengan arah getarannya. Cahaya sendiri dapat mengalami pemantulan, pembiasan, interferensi, difraksi (lenturan), dan polarisasi (terserap sebagian arah getarannya). Sifat-sifat cahaya antara lain sebagai berikut:

1. Merupakan gelombang elektromagnetik, sehingga dapat merambat di ruang hampa.
2. Dapat dipantulkan, dibiaskan, berpolarisasi, dan melentur.
3. Merupakan salah satu bentuk energi.

Selain merambat pada garis lurus, cahaya juga dapat dipantulkan.

Modul Ajar

1. Pengertian

Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Sukiman (2011) yang menyatakan bahwa modul adalah bagian kesatuan belajar yang terencana yang dirancang untuk membantu siswa secara individual dalam mencapai tujuan belajarnya. Siswa yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menguasai materi. Sementara itu, siswa yang memiliki kecepatan rendah dalam belajar bisa belajar lagi dengan mengulangi bagian-bagian yang belum dipahami sampai paham. Menurut Rudi, dkk (2008) modul merupakan suatu paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa untuk kepentingan belajar siswa. Pendekatan dalam pembelajaran modul menggunakan pengalaman siswa

2. Karakteristik Modul

Modul yang dikembangkan harus memiliki karakteristik yang diperlukan sebagai modul agar mampu menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi penggunaannya. Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2008), modul yang akan dikembangkan harus memperhatikan lima karakteristik sebuah modul yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptif*, dan *userfriendly*.

- a) *Self Instruction*, siswa dimungkinkan belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain
- b) *Self Contained*, seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut

ANALISIS E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI CAHAYA DI SMPN 1 BRINGIN

- c) *Stand Alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain
- d) *Adaptif*, modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fleksibel/luwes digunakan diberbagai perangkat keras (*hardware*).
- e) *User Friendly* (bersahabat/akrab), modul memiliki instruksi dan paparan informasi bersifat sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan.

Ada delapan komponen utama menurut Sungkono (2003) yang perlu terdapat dalam modul yaitu tinjauan mata pelajaran, pendahuluan, kegiatan belajar, latihan, rambu-rambu jawaban latihan, rangkuman, tes formatif, dan kunci jawaban tes formatif.

E-Modul

E-modul merupakan seperangkat media pengajaran elektronik atau digital non cetak yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri dan tersusun secara sistematis (Fausih, 2015). *E-modul* merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik.

Desain materi pembelajarn di *e-modul* setidaknya harus memperhatikan lima hal yaitu inforasi verbal, kemampuan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motorik (Fadli, 2020). Apabila ingin memperjelas isi materi dari *e-modul* tersebut dapat disisipkan rekaman suara maupun video pembelajaran, baik yang dibuat sendiri maupun video pembelajaran, baik yang dibuat sendiri ataupun yang sudah tersedia. Dengan demikian, belajar siswa dapat lebih teratah dan memiliki sumber belajar yang sangat mendukung.

Flipbook

Media pembelajaran, menurut Hamalik (2011) dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan hasil belajar siswa serta membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA di kelas salah satunya adalah media *flipbook*. *Flipbook* menurut

Nurseto (2011) merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x 28 cm. *Flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 11 x 13 m. Media ini bisa digunakan perindividu atau kelompok, tetapi hanya sampai 4-5 orang.

Motivasi Siswa

Menurut Prawira, 2017 motivasi belajar siswa adalah keseluruhan daya penggerak yang terdapat dalam diri siswa yang mendorong, memantapkan, dan mengarahkan untuk melakukan aktifitas pada kegiatan belajar siswa sebagai hasil pengalamannya sendiri guna mencapai suatu tujuan dan memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru.

Indikator Motivasi Belajar sebagai berikut (Yeni, 2022) :

1. Keinginan untuk sukses dan berhasil.
2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. harapan dan cita-cita masa depan.
4. penghargaan dalam kelompok.
5. kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. lingkungan yang kondusif, sehingga siswa dapat belajar dengan baik.

Hasil Belajar Siswa

Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana di uraikan diatas di pertegas lagi oleh Nawawi, 2017 yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang di peroleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek pertama, kedua dan ketiga termasuk kognitif tingkat rendah, sedangkan aspek keempat, kelima dan keenam termasuk kognitif tingkat tinggi. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa yang diukur berdasarkan pada ranah kognitif taksonomi Bloom yang sudah direvisi, yaitu:

1. C1 Mengingat (*remembering*) Mengingat merupakan proses kognitif paling rendah tingkatannya.
2. C2 Memahami (*understanding*) Memahami adalah mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki siswa.

ANALISIS E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI CAHAYA DI SMPN 1 BRINGIN

3. C3 Menerapkan (*applying*) Menerapkan berkaitan erat dengan pengetahuan procedural
4. C4 Menganalisis (*analyzing*) Menganalisis melibatkan proses memecah-mecah materi menjadi bagianbagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antarbagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya.
5. Evaluasi (*evaluate*) Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar.
6. Mencipta (*create*) Mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang koheren dan fungsional.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh *e-modul* berbasis *flipbook* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Desain penelitian ini yang digunakan adalah *pretest-posttest group design*. Desain penelitian *pretest-posttest group design* ini terdapat dua kelompok yang dipilih dengan sampling jenuh, kemudian diberi Pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2011). Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian antara kelompok eksperimen dan kelompok. Populasi yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMPN 1 Bringin, Ngawi sebanyak 58 siswa, Sampel dalam penelitian ini adalah siswa VIII C dan kelas VIII D di SMPN 1 Bringin, Ngawi berjumlah 58 siswa, Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan teknik non probability sampling dengan metode pengambilam sampel yang dilakukan adalah metode puposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi, Tes, Non Tes. Teknik Analisis Data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t atau uji parsial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran umum

Tempat penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 1 Bringin yang beralamat di Jalan Krompol, Kecamatan Bringin, Kabupaten Ngawi. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024

Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dari hasil penelitian pada kelas eksperimen yaitu di SMP Negeri 1 Bringin Ngawi kelas 8C kelompok eksperimen dengan metode E-Modul Berbasis Flipbook sedangkan kelas 8D kelompok control dengan metode pembelajaran. Uji Hipotesis didapatkan nilai $t = 6.532$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000. Ini berarti nilai signifikan $< 0,05$ yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Maka hasil belajar siswa kedua kelas berbeda 56 secara signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas 8C yang menerapkan flipbook dengan 8D yang menerapkan metode pembelajaran biasa (ceramah).

Motivasi belajar siswa di SMPN 1 Bringin Pemberian pembelajaran menggunakan E-Modul Berbasis Flipbook dapat dikatakan berpengaruh pada motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar di Kelas 8 C kelompok eksperimen dan Kelas 8 D kelompok kontrol di SMPN 1 Bringin, diketahui bahwa motivasi siswa saat belajar materi cahaya dengan menggunakan E-Modul Berbasis Flipbook pada siswa kelas 8C SMPN 1 Bringin sebagian besar responden memiliki motivasi baik yaitu 20 responden 63% sedangkan pada siswa kelas 8D SMPN 1 Bringin saat belajar materi cahaya dengan menggunakan metode ceramah biasa memiliki motivasi belajar Sebagian besar responden cukup yaitu 15 responden 58%.

Hasil belajar siswa di SMPN 1 Bringin Pemberian pembelajaran menggunakan E-Modul Berbasis Flipbook dapat dikatakan berpengaruh pada hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar di Kelas 8 C kelompok eksperimen dan Kelas 8 D kelompok kontrol di SMPN 1 Bringin, diketahui bahwa hasil belajar siswa saat belajar materi cahaya dengan menggunakan E-Modul Berbasis Flipbook pada siswa kelas 8C SMPN 1 Bringin sebagian besar responden memiliki hasil belajar yang tinggi yaitu 19 responden 59% sedangkan pada siswa kelas 8D SMPN 1 Bringin Ngawi saat belajar materi cahaya dengan menggunakan metode ceramah biasa memiliki hasil belajar hampir separo responden hasil belajar sedang yaitu 12 responden 46%

Pembahasan

Pengaruh E-Modul Berbasis Flipbook Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Cahaya Di Smpn 1 Bringin Pada hasil posttest dari motivasi siswa dalam belajar materi Cahaya dari kedua kelas. Kelas 8C sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model

ANALISIS E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI CAHAYA DI SMPN 1 BRINGIN

pemberlajaran E-Modul Berbasis Flipbook mendapatkan rata-rata 77 dalam kategori baik sedangkan pada 8D sebagai kelas kontrol yang menerapkan model pemberlajaran biasa (ceramah guru) mendapatkan rata-rata 64 dalam kategori cukup, maka dapat disimpulkan menerapkan model pemberlajaran E-Modul Berbasis Flipbook lebih efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa di SMPN 1 Bringin.

Salah satu jenis media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran adalah modul pembelajaran. Modul merupakan salah satu bahan ajar untuk pembelajaran mandiri yang memungkinkan peserta didik belajar secara sistematis tanpa bergantung pada orang lain. Salah satu jenis modul pembelajaran yaitu emodul berbasis *flipbook*. E-modul berbasis flipbook dapat dibuat menggunakan aplikasi flipbook maker. Aplikasi ini tidak hanya berupa teks, flipbook maker dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link dan video pada lembar kerja (Thenu, 2019). Dengan bentuk *Flipbook* yang memanfaatkan efek transisi perpindahan halaman diharapkan dapat menarik motivasi belajar peserta didik (Gea, 2017).

Menurut peneliti motivasi siswa peserta didik akan lebih meningkat dengan menggunakan E-modul berbasis *flipbook* ini tersedia dalam bentuk software maka peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya dimanapun mereka berada. Penggunaan media pembelajaran *flipbook* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pengaruh *E-Modul Berbasis Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cahaya Di Smpn 1 Bringin Pada hasil posttest dari hasil belajar siswa rata-rata hasil belajar materi Cahaya dari kedua kelas. Kelas 8C sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pemberlajaran E-Modul Berbasis Flipbook mendapatkan rata-rata 76 dalam kategori baik sedangkan pada 8D sebagai kelas kontrol yang menerapkan model pemberlajaran biasa (ceramah guru) mendapatkan rata-rata 58 dalam kategori cukup, maka dapat disimpulkan menerapkan model pemberlajaran E-Modul Berbasis Flipbook lebih efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Di Smpn 1 Bringin.

Penggunaan bahan ajar maupun media pembelajaran dalam kegiatan belajar sangat membantu peserta didik serta gurusera pembelajaran menjadi lebih bermakna (Teni, 2018). Salah satu media dan bahan ajar yang digunakan selama pembelajaran daring yaitu E-Modul. E-Modul adalah seperangkat alat pembelajaran yang terdiri dari beberapa bagian yaitu materi, soal-soal evaluasi, petunjuk penggunaan, rangkuman

materi yang sudah dirancang secara khusus dan sistematis sehingga mampu membantu proses pembelajaran yang lebih menarik serta dapat mencapai kompetensi yang diharapkan (Romayanti et al., 2020). Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Setiyo & Harlin (2018) menyatakan penggunaan E-modul dalam pembelajaran tematik berbasis aplikasi flipbook dapat meningkatkan hasil belajar.

Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Kuncahyono (2018) bahwa E-Modul menarik perhatian dan motivasi siswa karena siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi. Menurut Dewi & Lestari, (2020) mengatakan bahwa E-modul juga memiliki dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan E-Modul berbasis aplikasi flipbook tersebut menunjukkan kemampuan kognitif peserta didik merupakan bagian dari hasil belajar yang penting untuk diperhatikan.

Hal ini sependapat dengan penelitian menurut Hakim, (2020) berpendapat E-Modul memiliki pengaruh pada proses pembelajaran, pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, serta dapat menyampaikan pesan melalui gambar atau video, serta dapat mengemabngkan indra auditif sehingga materi yang dismapiakn lebih mudah dipahami atau dimengerti. Tidak hanya itu E-Modul berbasis aplikasi flipbook ini dilengkapi dengan beberapa fasilitas seperti animasi, pewarnaan, link video, gambar yang menunjukkan perbedaan dari Modul biasanya. Beberapa fasilitas tersebut dapat memberikan peserta didik rasa senang dan tertarik untuk mempelajari E-Modul tersebut.

Menurut peneliti Efektifnya E-Modul Berbasis Flipbook tidak hanya dilihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik berdasarkan motivasi dan hasil belajar saja. Namun bagaimana pengalaman peserta didik dalam menggunakan E-Modul Berbasis *Flipbook* merupakan data pendukung untuk mengungkapkan bahwa E-Modul berbasis aplikasi Flipbook memang sangat membantu peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pengujian hipotesis penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara menggunakan *E-Modul Berbasis Flipbook* dalam

ANALISIS E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI CAHAYA DI SMPN 1 BRINGIN

Pemberian materi Cahaya berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas 8C SMPN 1 Bringin buktikan dengan hasil motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas 8C lebih bagus dibandingkan siswa 8D. Oleh karena itu menggunakan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* adanya pengaruh positif dengan dengan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran cahaya.

DAFTAR REFERENSI

- Adinda,dkk, (2022) “*Pengaruh Penggunaan Media Flash Flipbook terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalampembelajaran Mata Pelajaransejarah Kelas Xismanegeri 11 Pontianak*”, Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol. 5 No. 1, doi : <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/12327>
- Asmi, A. R., & Surbakti, A. (2018) “*Pengembangan E-modul Berbasis Flipbook Maker Materi dalam jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*”, Volume 27 Nomor 2, doi : <https://jom.untidar.ac.id/index.php/ijnse/article/view/1899>
- Aziz Fanani, (2022) “*Pengembangan E-modul Pembelajaran, Program Pascasarjana*”, Vol 1 No 1, doi : <https://id.scribd.com/document/702528569/Aziz-Fanani-BAB-2>
- Bastari Elviana, (2019) “*Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung Tahun 2018/2019*”, Vol 1 No 1, doi : <http://repository.radenintan.ac.id/5912/>
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020) “*E-Modul Interaktif Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa*”. Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol 4 No 3, 433–441, doi : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/28035>
- Dwiyanti, I., Supriatna, A. R., & Marini, A, (2021) “*Studi Fenomenologi Penggunaan EModul Dalam Pembelajaran Daring Muatan Ipa Di SD Muhammadiyah 5 Jakarta*”. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol 6 No 1, 74–88, doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v6i1.4175>
- Fauziah, M, (2014) “*Pengembangan Media E-modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan Instalasi Jaringan LAN untuk Siswa Kelas IX Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Labang Bangkalan Madura*”, Jurnal Mahasiswa

- Teknologi Pendidikan, Volume 5, Nomor 3, doi :
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/10375>
- Febrita, Y., & Ulfah, M, (2019) “*Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*” *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*”, Vol 5 No 1, doi:
<https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>
- Hakim, Luqman Nur, Wedi Agus, P. H, (2020) “*Electronic module (emodule) untuk memfasilitasi siswa belajar materi cahaya dan alat optik di rumah*” Vol 3 No 3, 239–250, doi : <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p239>
- Heny Sholikhatul, (2021) “*Pengembangan E-modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP Tema Cahaya*”, Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE) Volume 4. Nomor 2, doi:
<https://jom.untidar.ac.id/index.php/ijnse/article/view/1899>
- Intan Widyasari, dkk, (2021) “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di Kelas VIII SMP*”, Jurnal Derivat, Volume 8 No. 1, doi: <https://repository.uir.ac.id/5625/>
- Kumalasani, Maharani Putri, (2022) “*Analisis Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Di SD, JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*” Vol. 10, No. 1, April 2022, Hlm. 39-51 p- ISSN: 2338-1140, e-ISSN: 2527-304, doi:
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd>
- Kuncahyono, (2019) “*Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*” *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, Vol 2 No 2, 219–231, doi : <https://doi.org/10.32934/jmie.v2i2.75>
- Nita Sunarya Herawati, dkk, (2018) “*Pengembangan Modul Elektronik (E-modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA*”, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Volume 5, No. 2, 2018, doi :
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/15424>
- Palupi, R, (2014) “*Hubungan Antara Motivasi Hasil Belajar dan Persepsi Siswa Terhadap Kinerja Guru Dalam Mengelola Kegiatan Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Pacitan*”, Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 2 Nomor 2, doi :

ANALISIS E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI CAHAYA DI SMPN 1 BRINGIN

- <https://www.neliti.com/publications/141730/hubungan-antara-motivasi-belajar-dan-persepsi-siswa-terhadap-kinerja-guru-dalam>
- Ria Sigalingging, (2017) “*Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw dan Aktif Question Student Have Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X AP Pada Mata Pelajaran Korespondensi Bahasa Indonesia Di SMK N 1 Medan*” Vol 1 No 2, doi: <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/27935/>
- Ristanti, (2017) “*Peran Teknologi Informasi Komunikasi Dalam Pengembangan Kemajuan Pendidikan*” vol 1 no 2, doi: <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38785/2/ATP%2045.pdf>
- Riwu, I. U., Ngurah, D., Laksana, L., & Dhiu, K. D, (2018) “*Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada*”, Journal of Education Technology, Vol 2 No 2, 56–64, doi: <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/20175>
- Santrock, J. W, (2007) “*Psikologi Pendidikan. In J. W. Santrock, Psikologi Pendidikan* (p. 139). Jakarta: PT Kencana.
- Setiyo, E., & Harlin, Z, (2018) “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya*” Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi, Vol 18 No 1, 1–6, 2018, doi: https://www.researchgate.net/publication/329147859_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Berbasis_Flash_Flip_Book_pada_Mata_Kuliah_Elemen_Mesin_1_di_Program_Studi_Pendidikan_Teknik_Mesin_Universitas_Sriwijaya
- Sugiantoro, D., Abdullah, A.G., Evyanti, S., & Muladi, Y, (2013) “*Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital*”. Jurnal Innovation of Vocational Technology Educatecno, Volume 9 Nomor 2, 2013, doi : <https://ejournal.upi.edu/index.php/invotec/article/view/4860>
- Yunita Nurma, (2023) “*Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Partisipasi Masyarakat di Sekolah Menengah Atas Swasta*”, Pascasarjana UIN STS Jamb vol 2 No 1 doi: <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/qalamuna/article/download/140/132/>