

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS DESKRIPSI DIGITAL MENGUNAKAN APLIKASI KVISOFT FLIPBOOK MAKER UNTUK SISWA KELAS VII DI SMP

Dian Ekawati¹, Yusida Gloriani², Dede Endang Mascita³

Prodi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Sekolah Pascasarjana, UGJ Cirebon-Indonesia

Email: ¹ dian.ekawati368@gmail.com, ² glorianiyusida68@gmail.com, ³ dedenmas68@gmail.com



Diterima: Januari 2022; Direvisi: Mei 2022; Dipublikasikan: Mei 2022

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan desain bahan ajar teks deskripsi digital menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk siswa kelas VII SMP, menjelaskan kelayakan bahan ajar teks deskripsi digital menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk siswa kelas VII SMP, dan menjelaskan hasil implementasi bahan ajar teks deskripsi digital menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk siswa kelas VII SMP. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk pengembangan penelitian ini adalah bahan ajar teks deskripsi digital. Penelitian diawali dengan analisis kurikulum atau materi, dan analisis kebutuhan siswa terhadap bahan ajar teks deskripsi digital. Dari penelitian ini, bahan ajar teks deskripsi digital dikembangkan melalui validasi ahli, meliputi ahli bahasa Indonesia dan ahli media digital. Hasil penelitian menunjukkan desain bahan ajar teks deskripsi digital menggunakan aplikasi Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker memiliki struktur e-modul yang terdiri dari; 1) Cover e-modul, 2) Kata Pengantar, 3) Daftar Isi dan peta kedudukan, 4) Bab I Pendahuluan (Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar, deskripsi, prasyarat, petunjuk penggunaan e-modul, tujuan akhir, indikator keberhasilan, dan cek kemampuan), 5) Bab II Pembelajaran (kegiatan pembelajaran I dan II), 6) Bab III Penutup (tes formatif dan soal evaluasi), dan 7) Daftar Pustaka. Bahan ajar teks deskripsi menggunakan aplikasi Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker dapat dikatakan layak, karena hasil validasi bahan ajar E-Modul tersebut menunjukkan validasi ukuran E-Modul untuk materi teks deskripsi memiliki kriteria sangat baik. Hasil implementasi bahan ajar teks deskripsi menggunakan aplikasi Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker menunjukkan ada perbedaan rata-rata antara hasil Pre Test dengan Post Test yang artinya terdapat pengaruh implementasi bahan ajar e-modul teks deskripsi menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: Bahan Ajar Digital, Teks Deskripsi, Kvisoft Flipbook

A. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan, dihadapkan ada sejumlah tantangan yang semakin berat. Salah satu tantangan nyata tersebut adalah bahwa pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang utuh. berbeda dengan beberapa dekade yang lalu, kompetensi yang diharapkan

dimiliki sumber daya manusia saat ini lebih dititik beratkan pada kompetensi berpikir dan berkomunikasi. Kompetensi berpikir artinya bahwa diharapkan sumber daya manusia memiliki pengetahuan luas, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan berpikir kreatif. Kompetensi komunikasi artinya bahwa sumber daya manusia hendaknya memiliki kemampuan

berkomunikasi dalam rangka bekerja sama dan menyampaikan ide-ide kritis kreatifnya.

Abad ke-21, tututan terhadap kompetensi berpikir semakin berkembang. Pada abad kedua puluh satu minimalnya ada empat kompetensi belajar yang harus dikuasai yakni kemampuan pemahaman yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkolaborasi dan kemampuan berkomunikasi.

Dunia Pendidikan dan pelaksanaan kurikulum pasti tidak akan terlepas dari perangkat pembelajaran yang harus dipenuhi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan suatu komponen yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap pencapaian tujuan Pendidikan nasional. Perangkat pembelajaran yang harus dipenuhi guru adalah penggunaan bahan ajar digital yang dapat memudahkan peserta didik untuk dapat memahami materi dan mampu belajar mandiri kapanpun dan dimanapun. Penggunaan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran merupakan salah satu yang dapat mempengaruhi semangat dan kemampuan pemahaman serta berpikir siswa terhadap materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, guru harus bisa mengembangkan bahan ajar digital yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut Rozak et al., (2020) memaparkan bahwa bahan ajar digital dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, pemasangan dan penggunaan bahan ajar mudah dilakukan. Keunggulan bahan ajar ini terletak pada sejumlah fitur yang tersemat di dalam bahan ajar seperti adanya fitur pencarian, penanda halaman, ilustrasi berupa gambar, suara, video, pembelajaran pada bagian materi dan tugas siswa. Penyematan sejumlah fitur tersebut merupakan hasil pengembangan bahan ajar. Sebelumnya bahan ajar belum disertai sejumlah fitur yang disebutkan.

Buku digital, atau disebut juga e-book merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat

elektronik lainnya. Sebuah buku digital biasanya merupakan versi elektronik dari buku cetak, namun tidak jarang pula sebuah buku hanya diterbitkan dalam bentuk digital tanpa versi cetak.

Buku digital yang akan peneliti kembangkan dalam menyusun bahan ajar ini adalah bahan ajar modul digital. E- modul digital adalah modul versi elektronik dimana akses dan penggunaannya dilakukan melalui alat elektronik seperti komputer, laptop, tablet atau bahkan smartphone. Teks pada e-modul dapat dibuat menggunakan Microsoft Word. Tapi untuk menampilkan media interaktif, e-modul harus dibuat menggunakan program e-book khusus seperti Flipbook Maker, ibooks Author, Calibre, dan lain sebagainya. Kelebihan e-modul dari bahan ajar cetak adalah bahwa e-modul lengkap dengan media interaktif seperti video, audio, animasi, dan fitur interaktif lain yang dapat dimainkan dan diputar ulang oleh siswa saat menggunakan e-modul. E-modul dinilai bersifat inovatif karena dapat menampilkan bahan ajar digital lengkap, menarik, dan mengemban fungsi kognitif yang bagus.

Sementara itu, kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia SMP, teks deskripsi merupakan salah satu jenis teks yang harus diajarkan kepada peserta didik di kelas VII. Teks deskripsi adalah karangan yang melukiskan atau menggambarkan suatu objek atau peristiwa tertentu dengan kata-kata secara jelas dan terperinci sehingga pembaca turut merasakan atau mengalami langsung apa yang dideskripsikan penulisnya (Dalman, 2016)

Dalam materi kelas VII terdapat Kompetensi Dasar yang harus dikuasai peserta didik dalam pembelajaran teks deskripsi untuk aspek pengetahuan yaitu 3.1 mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca, 3.2 menelaah struktur dan kebahasaan dari teks deskripsi tentang objek (Sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang

didengar dan dibaca. Adapun aspek keterampilan mencakup :4.1 menjelaskan teks deskripsi (tempat wisata, tempat bersejarah, pentas seni daerah, kain tradisional, dll) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, dan visual, 4.2 menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek (Sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan baik secara lisan maupun tulisan. Kompetensi dasar ini diturunkan dari kompetensi inti. Kompetensi inti 3 (aspek pengetahuan) yang harus dimiliki peserta didik adalah memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Adapun kompetensi inti 4 (aspek keterampilan) adalah mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Permasalahan yang diperoleh terhadap menulis teks deskripsi peneliti menemukan suatu permasalahan dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dalam hal ini pembelajaran sebagian besar menggunakan bahan ajar hanya berupa buku paket dan lembar kerja siswa (LKS), oleh karena itu diperlukan bahan ajar yang inovatif dan variatif agar peserta didik tidak merasa bosan dan termotivasi untuk semangat belajar.

Pembelajaran e-learning masih sangat jarang bahkan tidak dapat diterapkan oleh para guru. Di era teknologi informasi seperti sekarang sudah seharusnya guru berperan aktif dalam hal melakukan inovasi dan variasi pembelajaran agar tercipta kondisi dan suasana belajar yang baru sehingga mampu memberikan semangat dan motivasi belajar yang tinggi bagi para peserta didik untuk meraih hasil belajar yang maksimal. Dalam hal ini peneliti menginginkan adanya

bahan ajar yang inovatif dengan berisikan bukan hanya teks melainkan dengan gambar dan video dari berbagai sumber dan link-link yang bisa diakses melalui penggunaan informasi berupa aplikasi flipbook maker.

Melalui e-learning, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Disamping itu, materi dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia yang dapat dengan cepat diperbaharui oleh guru. E-learning dalam pelaksanaannya memerlukan sebuah media yang dapat menunjang kegiatannya.

Kvisoft Flipbook Maker merupakan suatu perangkat lunak dalam pembuatan e-book, e-modul atau buku elektronik yang dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video, atau animasi dengan output berupa format exe, html, zip, dan app. Perangkat lunak ini dapat membuat tampilan yang menarik untuk mengubah buku menjadi halaman bolak-balik seperti sebuah buku.

Pengembangan bahan ajar salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi flipbook maker. Penggunaan bahan ajar agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dan tidak bergantung kepada guru untuk mengembangkan kemampuan materi pelajaran dan kemampuan berpikirnya dimana saja dan kapan saja.

Penelitian terdahulu sejenis yang dilakukan antara lain, Lisa Tania and Joni Susilowibowo, "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Dan Akuntansi* 1 (2017): 1–9. menyatakan bahwa e-modul yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai bahan ajar pada sekolah tersebut. Tetapi e-modul tersebut masih tampak membosankan dan kurang inovatif, karena isi dalam e-modul tersebut kurang memancing peserta didik agar lebih kreatif dan aktif proses pembelajaran.

Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh M.S. Hidayatullah and L. Rakhmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada

Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK N 1 Sampang,” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 5, no. 1 (2016): 83–88 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang” bahwa motivasi saat proses pembelajaran masih kurang, sehingga dengan adanya pengembangan media pembelajaran tersebut peserta didik lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Selain itu, Fitria Susanti, yang berjudul “Pengembangan E-Modul Dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Pokok Bahasan Fluida Statis Untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X,” in *Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2015. Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya hasil pembelajaran dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penelitian tersebut adalah meningkatnya hasil belajar peserta didik dengan menggunakan e-modul berbantuan aplikasi kvisoft flipbook maker.

Kemudian penelitian selanjutnya yaitu dilakukan oleh Ghofur, A., & Kustijono, R. (2015). Pengembangan e-book Berbasis Flash Flipbook pada Materi Kinematika Gerak Lurus Sebagai Sarana Belajar Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 4(2), 176–180. Perbedaan pada penelitian ini adalah bahan ajar dan materi yang diberikan, pada penelitian ini bahan ajar yang dikembangkan adalah e-book pada materi kinematika gerak lurus sedangkan penelitian penulis mengembangkan bahan ajar e-modul dengan materi himpunan (Ghofur & Kustijono, 2015). Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan tersebut terdapat perbedaan dan pembaharuan dari setiap penelitian yang dilakukan. Perbedaan dan pembaharuan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi kvisoft flipbook maker sebagai alat bantu untuk membuat e-modul. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar e-modul dengan menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker dan mengetahui bagaimana respon pendidik atau guru serta respon peserta didik berkaitan dengan e-modul yang akan dikembangkan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks deskripsi Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Kelas VII Di SMP.” Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi bahan ajar mata pelajaran bahasa Indonesia.

B. METODOLOGI

Prosedur pengembangan penelitian ini mengikuti langkah kerja yang terkenal dengan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) (Branch, 2019). Adapun langkah-langkah penelitian, meliputi (1) Analisis (Analysis), (2) Desain (Design) (3) Pengembangan (Development) (4) Implementasi (Implementation) (5) Evaluasi (Evaluation) (Sugiono, 2002).

Pada tahap analisis peneliti melakukan studi pendahuluan dengan cara menganalisis kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, kurikulum, dan karakter siswa. Pengumpulan informasi kepada siswa tentang bahan ajar teks deskripsi yang diberikan guru sekaligus respon siswa. Studi kepustakaan untuk mendapatkan konsep-konsep teks deskripsi yang berkaitan dengan kompetensi dasar (KD) dalam kurikulum 2013. Studi pendahuluan ini di antaranya adalah observasi, angket.

Pada tahap Design, bahan ajar teks deskripsi itu dirancang sedemikian rupa dalam bentuk e-modul digital, sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa. Penulis juga harus mengumpulkan referensi yang digunakan dalam bahan ajar digital. Adapun isi bahan ajar itu sebagaimana gambar berikut: 1) Cover e-modul, 2) Kata Pengantar, 3) Daftar Isi dan peta kedudukan, 4) Bab I Pendahuluan (Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar, deskripsi, prasyarat, petunjuk penggunaan e-modul, tujuan akhir, indikator keberhasilan, dan cek kemampuan), 5) Bab II Pembelajaran (kegiatan pembelajaran I dan II), 6) Bab III Penutup (tes formatif dan soal evaluasi), dan 7) Daftar Pustaka. Langkah selanjutnya, penulis menyusun instrument penilaian bahan ajar digital yang memenuhi syarat

bahan ajar yang meliputi: kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan grafis. Instrumen ini kemudian harus divalidasi ahli bahan ajar dan ahli media.

Pada tahap Development merupakan tahap realisasi produk. Penulis melakukan kegiatan penyusunan bahan ajar digital kemudian menguji bahan ajar tersebut dalam skala kecil (20-30), hasilnya dianalisis untuk mendapatkan informasi kebutuhan siswa. Hasil analisis disusun menjadi bahan ajar untuk divalidasi ahli bahan ajar dan media. Langkah selanjutnya merevisi bahan ajar sesuai dengan arahan ahli. Hasil revisi siap diuji coba dalam skala besar (40-100) siswa.

Pada tahap Implementasi, peneliti melakukan tahapan implementasi di sekolah yang telah ditunjuk sebagai tempat yang layak untuk penelitian. Guru kelas mengajar dengan bantuan bahan ajar digital dan peneliti sebagai observer dengan menggunakan lembar observasi. Selesai pembelajaran siswa mengikuti tes yang telah disiapkan untuk melihat keefektifan bahan ajar digital tersebut. Penyebaran angket kepada guru dan siswa yang berkenaan dengan kepraktisan bahan ajar.

Pada tahap evaluasi, peneliti akan melakukan evaluasi terhadap produk yang sudah diujicobakan di lapangan. Pada tahap ini peneliti merevisi akhir berdasarkan angket dan lembar observasi sehingga diperoleh produk yang benar-benar sesuai untuk dapat digunakan. Selain itu penulis juga mempertimbangkan hasil tes belajar siswa.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket lembar validasi, lembar observasi, dan tes. Angket digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang diberikan dalam bentuk tulisan. Sudjana dan Ibrahim (2014: 102) menjelaskan angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data dalam bentuk pertanyaan yang diajukan oleh peneliti diberikan secara tertulis dan bentuk jawaban yang di berikan oleh responden dalam bentuk tertulis. Observasi adalah kegiatan mengamati proses pembelajaran di kelas untuk memperoleh gambaran kegiatan guru

sebelum dan sesudah menerapkan bahan ajar teks deskripsi digital saat pembelajaran. Tes pada umumnya digunakan untuk mengukur hasil dari belajar siswa, terutama hasil belajar yang berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran serta tujuan pengajaran. Tes ini dilakukan peneliti untuk memperoleh data dan informasi tentang prestasi hasil belajar siswa pada pokok bahasan tertentu dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Sugiyono (2015: 174) tes adalah instrumen untuk mengukur prestasi belajar. Dalam hal ini, tes digunakan sebagai atau alat pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain Bahan Ajar Teks Deskripsi menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*

Sebagaimana hasil pengembangan yang dilakukan peneliti menunjukkan desain bahan ajar teks deskripsi menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* memiliki struktur e-modul yang terdiri dari; 1) Cover e-modul, 2) Kata Pengantar, 3) Daftar Isi dan peta kedudukan, 4) Bab I Pendahuluan (Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar, deskripsi, prasyarat, petunjuk penggunaan e-modul, tujuan akhir, indikator keberhasilan, dan cek kemampuan), 5) Bab II Pembelajaran (kegiatan pembelajaran I dan II), 6) Bab III Penutup (tes formatif dan soal evaluasi), dan 7) Daftar Pustaka.

Hasil pengembangan bahan ajar teks deskripsi tersebut sejalan dengan pendapat Prastowo (2013), bahwa secara teknis, e-modul tersusun kedalam empat struktur yaitu : 1) Judul e-modul, berisi nama modul dari suatu mata pelajaran atau tema tertentu. 2) Petunjuk umum, memuat penjelasan tentang langkah-langkah yang akan ditempuh dalam pembelajaran, meliputi kompetensi dasar; pokok bahasan; indikator pencapaian; referensi; strategi pembelajaran; menjelaskan pendekatan, metode langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran; lembar kegiatan pembelajaran; petunjuk

untuk memahami langkah-langkah kegiatan pembelajaran; dan evaluasi. 3) Materi e-modul, berisi penjelasan tentang materi yang diajarkan. 4) Evaluasi, untuk mengukur kompetensi peserta didik.

Hasil validasi bahan ajar E-Modul teks deskripsi dilakukan oleh pakar media pembelajaran, menunjukkan validasi ukuran E-Modul untuk materi teks deskripsi memiliki kriteria sangat baik, validasi desain sampul E-Modul teks deskripsi memiliki kriteria baik, dan validasi desain isi E-Modul teks deskripsi memiliki kriteria baik. Sedangkan validasi konten materi teks deskripsi pada bahan ajar berupa E-Modul dilakukan validasi oleh pakar konten Bahasa Indonesia, menunjukkan validasi kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penilaian bahasa pada materi teks deskripsi di dalam modul digital (E-Modul) yang kesemuanya memiliki kriteria baik.

Revisi bahan ajar E-Modul teks deskripsi dilakukan setelah selesai disusun, dikembangkan dan selesai di validasi pakar. Kegiatan revisi dimaksudkan untuk mengevaluasi dan memperbaiki produk yang dikembangkan. Berdasarkan masukan dari validator, maka bahan ajar E-Modul teks deskripsi dapat diimplementasikan pada uji coba terbatas. Sesuai masukan pakar media pembelajaran, menyarankan agar cover e-modul direvisi dengan gambar dan tampilan yang lebih menarik, dan menyarankan untuk melengkapi dengan media video dan menambahkan soal interaktif yang bisa langsung memberikan feedback nilai. Saran dari pakar bahasa indonesia yaitu, memperbaiki susunan struktur E-Modul, dan mengganti gambar keindahan gunung bromo, pantai suwuk, mapag namba dan sintren menjadi media video, sehingga siswa lebih mudah dalam menganalisis teks deskripsinya.

Hasil validasi ahli tersebut dapat menjawab rumusan masalah yang pertama juga yaitu bagaimana desain bahan ajar teks deskripsi yang menggunakan aplikasi *Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*. Jawabannya yaitu desain bahan ajar teks deskripsi memiliki tingkat validasi dengan

kriteria baik pada bahan ajar e-modul, dan konten materinya.

Herawati & Muhtadi, (2018) berpendapat berdasarkan penelitiannya, bahwa modul elektronik (*e-modul*) merupakan bahan ajar digital yang memiliki desain tampilan umum seperti sebuah modul teks pada umumnya, namun konten didalamnya dilengkapi dengan dengan berbagai komponen media yakni teks, gambar, video, animasi, dan menggunakan proporsi warna yang menarik. Diperkuat oleh pendapat Rozak *et al* (2020) pada penelitiannya bahwa Bahan ajar digital memiliki keunggulan, diantaranya: adanya fitur gambar, suara, dan video pembelajaran serta ikon penunjang yang menjadikan bahan ajar lebih menarik untuk digunakan.

Menurut Asmi *et al* (2018) E-modul merupakan salah satu contoh dari perkembangan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada penelitiannya menunjukkan bahwa e-modul berbasis *Flip Book Makers* ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan penguatan karakter mahasiswa.

Perbedaan modul cetak dengan e-modul adalah pada pemanfaatan teknologi informasinya, seperti yang dikatakan oleh Fitriani & Indriaturrahmi (2020) bahwa modul cetak menggunakan kertas, sedangkan e-modul merupakan modul digital non-cetak yang dikembangkan dengan aplikasi khusus dan dengan berbantuan komputer, serta diberikan elemen multimedia untuk lebih menarik dan interaktif.

Kelebihan E-Modul 1) Mampu menumbuhkan motivasi bagi peserta didik; 2) Adanya evaluasi yang memungkinkan guru dan peserta didik mengetahui dibagian mana yang belum tuntas atau sudah tuntas; 3) Bahan pelajaran dapat dipecah agar lebih merata dalam satu semester; 4) Bahan belajar disusun sesuai dengan tingkatan akademik; 5) Dapat membuat modul lebih interaktif dan dinamis dibanding modul cetak yang lebih statis; dan 6) Dapat menggunakan video, audio, dan animasi untuk mengurangi unsur verbal modul cetak yang tinggi (Asmi et al.,

2018). Sedangkan Kekurangan E-Modul yaitu Biaya pengembangan bahan tinggi dan waktu yang dibutuhkan lama, dan menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh siswa pada umumnya dan siswa yang belum matang pada khususnya (Fitriani & Indriaturrahmi, 2020).

2. Kelayakan bahan ajar teks deskripsi yang menggunakan aplikasi *Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*

Untuk mengetahui layak atau tidaknya bahan ajar e-modul teks deskripsi menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker, maka bahan ajar tersebut divalidasi ahli oleh pakar media pembelajaran dan pakar Bahasa Indonesia. Hasil validasi oleh pakar media pembelajaran, menunjukkan ukuran E-Modul untuk materi teks deskripsi memiliki kriteria sangat baik, validasi desain sampul E-Modul teks deskripsi memiliki kriteria baik, dan validasi desain isi E-Modul teks deskripsi memiliki kriteria baik. Berdasarkan hal tersebut, maka bahan ajar E-Modul teks deskripsi dapat dikatakan layak untuk diimplementasikan.

Validasi konten materi teks deskripsi pada bahan ajar berupa E-Modul dilakukan validasi oleh pakar konten Bahasa Indonesia, menunjukkan validasi kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penilaian bahasa pada materi teks deskripsi di dalam modul digital (E-Modul) yang kesemuanya memiliki kriteria baik. Berdasarkan hal tersebut, konten materi teks deskripsi pada bahan ajar E-Modul dapat dikatakan layak dan siap diimplementasikan untuk diterapkan pada uji coba terbatas.

Hasil penelitian tersebut dapat diperkuat oleh Tania (2017) bahwa dalam penelitiannya menunjukkan kelayakan pada isi materi sebesar 83% dengan kriteria sangat layak, kelayakan penyajian sebesar 87% dengan kriteria sangat layak, kelayakan bahasa sebesar 80% dengan kriteria layak, dan kelayakan grafis sebesar 83% dengan kriteria sangat layak, serta hasil angket respon siswa sebesar 93% dengan kriteria sangat baik.

Senada dengan Basaroh *et al.*, 2(021), bahwa hasil validasi e-modul oleh ahli media sebesar 99 persen, hasil validasi oleh ahli materi berupa hasil validasi komponen materi e-modul sebesar 100 persen. Hasil validasi oleh ahli perangkat pembelajaran dan praktisi lapangan berturut-turut menunjukkan persentase sebesar 98 persen dan 97 persen. Data kepraktisan setelah implementasi e-modul yakni sebesar 88 persen. Hasil analisis dari masing-masing uji menunjukkan bahwa produk pengembangan telah dinyatakan sangat valid dan sangat praktis. E-modul model Eksperiental Jelajah Alam Sekitar (EJAS) materi plantae yang dikembangkan telah memenuhi syarat kevalidan dan kepraktisan untuk digunakan dalam pembelajaran materi plantae.

3. Hasil implementasi bahan ajar teks deskripsi yang menggunakan aplikasi *Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*

Proses implementasi bahan ajar digital E-Modul teks deskripsi dinilai dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat aktifitas siswa dalam menganalisis teks deskripsi. Hasil observasi menunjukkan ke enam indikator aktivitas siswa pada saat implementasi bahan ajar digital teks deskripsi tersebut memiliki kriteria sangat baik. Melalui bahan ajar digital teks deskripsi menggunakan *Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker* dapat digambarkan bahwa; 1) 85,61 % siswa dapat menjelaskan pengertian teks deskripsi dengan baik, 2) 92,42 % siswa dapat menganalisis ciri kebahasaan teks deskripsi, 3) 88,64 % siswa dapat menganalisis struktur teks deskripsi, 4) 84,85 % siswa dapat membedakan jenis-jenis teks deskripsi, 5) 93,94 % siswa dapat menyusun teks deskripsi sesuai dengan langkah-langkahnya, dan 6) 93,18 % siswa dapat menyusun teks deskripsi berdasarkan jenisnya.

Untuk memperkuat hasil implementasi tersebut maka peneliti melakukan tes awal dan tes akhir pembelajaran dalam mengidentifikasi efektifitas implementasi bahan ajar e-modul teks deskripsi menggunakan *Aplikasi Kvisoft Flipbook*

Maker terhadap peningkatan hasil belajar yaitu dianalisis menggunakan uji paired sample t-tes dengan menggunakan data pretes dan postes. Adapun asumsi persyaratan uji paired sample t-tes adalah : 1) Data penelitian haruslah berdistribusi normal. 2) Varian data dalam uji paired sample t test ini boleh homogen atau boleh tidak homogen, hal tersebut bukanlah merupakan permasalahan.

Hasil tes normalitas pada bagian uji Shapiro-Wilk, diketahui nilai Sig. untuk nilai Pre Test sebesar 0,101, dan nilai Post Test sebesar 0,688. Kerena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data nilai Pre Test dan Post Test berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil " Uji Paired Sample T-Test " diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, nilai t hitung $36,953 > t$ tabel 2,0369. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil Pre Test dengan Post Test yang artinya implementasi bahan ajar e-modul teks deskripsi menggunakan *Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker* secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Asmi *et al* (2018), bahwa Kelebihan E-Modul 1) Mampu menumbuhkan motivasi bagi peserta didik; 2) Adanya evaluasi yang memungkinkan guru dan peserta didik mengetahui dibagian mana yang belum tuntas atau sudah tuntas; 3) Bahan pelajaran dapat dipecah agar lebih merata dalam satu semester; 4) Bahan belajar disusun sesuai dengan tingkatan akademik; 5) Dapat membuat modul lebih interaktif dan dinamis dibanding modul cetak yang lebih statis; dan 6) Dapat menggunakan video, audio, dan animasi untuk mengurangi unsur verbal modul cetak yang tinggi

Menurut Smaragdina *et al* (2020), kelebihan-kelebihan yang dimiliki bahan ajar e-modul dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik, serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi-

materi yang disediakan. Selain itu, bahan ajar ini juga sangat berpotensi untuk diintegrasikan dengan perangkat digital maupun teknologi internet yang sangat digemari oleh generasi digital native.

Menurut Krishnaprabu (2019) kelebihan bahan ajar e-modul yaitu: "*One of the advantages is that students usually learn more in less time when receiving computer-based instruction and they like classes more and develop more positive attitudes toward computers in computer-based classes. Students can independently solve problems. There are no intrinsic age-based restrictions on difficulty level, i.e. students can go at their own pace. Students editing their written work on word processors improve the quality of their writing*".

Penelitian Alperi (2019) menunukan penggunaan bahan ajar digital Sigil yang dirancang berbentuk modul dengan fungsi dan kelebihannya, dapat membuat siswa tertarik belajar dan berperan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa SMP. Tahapan pengembangan bahan ajar (modul) digital Sigil adalah analisis, rancangan, uji coba dan pengembangan, penerapan dan penyempurnaan, evaluasi dan revisi, terakhir penggunaan sesuai sasaran.

Menurut Zaini *et al* (2019) Bahan ajar berbasis Digital Book nyata lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan bahan ajar berbasis Digital Book. Dengan kata lain, penggunaan bahan ajar berbasis Digital Book dapat meningkatkan hasil belajar siswa; 2) Hasil belajar siswa sesudah menggunakan bahan ajar cetak nyata lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan bahan ajar cetak. Dengan kata lain, penggunaan bahan ajar cetak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Matematika; dan 3) Peningkatan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan bahan ajar berbasis Digital Book nyata lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan bahan ajar cetak.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: 1) Desain bahan ajar teks deskripsi menggunakan aplikasi Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker memiliki struktur e-modul yang terdiri dari; a) Cover e-modul, b) Kata Pengantar, c) Daftar Isi dan peta kedudukan, 4) Bab I Pendahuluan (Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar, deskripsi, prasyarat, petunjuk penggunaan e-modul, tujuan akhir, indikator keberhasilan, dan cek kemampuan), d) Bab II Pembelajaran (kegiatan pembelajaran I dan II), e) Bab III Penutup (tes formatif dan soal evaluasi), dan 7) Daftar Pustaka. 2) Bahan ajar teks deskripsi menggunakan aplikasi Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker dapat dikatakan layak, karena hasil validasi bahan ajar E-Modul tersebut menunjukkan validasi ukuran E-Modul untuk materi teks deskripsi memiliki kriteria sangat baik, validasi desain sampul E-Modul teks deskripsi memiliki kriteria baik, dan validasi desain isi E-Modul teks deskripsi memiliki kriteria baik. Sedangkan hasil validasi konten materi teks deskripsi pada bahan ajar berupa E-Modul menunjukkan validasi kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penilaian bahasa pada materi teks deskripsi di dalam modul digital (E-Modul) yang kesemuanya memiliki kriteria baik. 3) Hasil implementasi bahan ajar teks deskripsi menggunakan aplikasi Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker menunjukkan ada perbedaan rata-rata antara hasil Pre Test dengan Post Test yang artinya terdapat pengaruh implementasi bahan ajar e-modul teks deskripsi menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti melalui hasil " Uji Paired Sample T-Test " yang dapat diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, nilai t hitung $36,953 > t$ tabel $2,0369$. Sedangkan hasil implementasi melalui lembar observasi, menunjukkan keenam indikator aktivitas siswa pada saat implementasi bahan ajar digital teks deskripsi tersebut memiliki kriteria sangat baik.

REFERENSI

- Alperi, M. (2019). Peran bahan ajar digital sigil dalam mempersiapkan kemandirian belajar peserta didik. *Jurnal teknodik*, 23(2), 99–110. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.479>
- Asmi, A. R., Surbakti, A. N. D., & Hudaidah. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Materi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1), 1–10.
- Basaroh, A. S., Al Muhdhar, M. H. I., Prasetyo, T. I., Sumberartha, I. W., Mardiyanti, L., & Fanani, Z. (2021). PENGEMBANGAN E-MODUL MODEL EKSPERIENTAL JELAJAH ALAM SEKITAR (EJAS) PADA MATERI PLANTAE. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 30. <https://doi.org/10.17977/um052v12i1p30-39>
- Branch, R. M. (2019). Robert Maribe Branch - Instructional Design (The ADDIE Approach). In *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Raja Grafindo Persada.
- Fitriani, F., & Indriaturrahmi, I. (2020). Pengembangan e-modul sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X MAN 1 Lombok Tengah. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(1), 16–25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i1.165>
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Krishnaprabu, S. (2019). The role of digital learning in contemporary education. *International Journal of Recent*

Technology and Engineering, 8(1C2), 950–952.

X SMKN 2 Garut). TEKNOLOGI PEMBELAJARAN, 4(1), 816–825.

Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif, Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Diva Press.

Rozak, A., Mascita, D. E., & Jatmiko, T. W. (2020). Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Cerita Fantasi dalam Antologi Cerita Fantasi Terbaik 2011 Karya Various dan Implementasinya sebagai Bahan Ajar Siswa SMP/MTs Kelas VII. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 15. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v7i1.3204>

Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal KARINOV*, 3(1), 53–55. <https://doi.org/10.17977/um045v3i1p53-57>

Sugiono. (2002). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.

TANIA, L. (2017). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 PADA MATERI AYAT JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 1 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2).

Zaini, H., Darmawan, D., & Hernawan, H. (2019). PENGGUNAAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL BOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI LOGIKA MATEMATIKA (Penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelas