

JUDUL
Keefektifan dan Respon Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar
e-Modul Berbasis Aplikasi Flip Pdf Corporate

Lailiyatul Nur Fadilah

STKIP PGRI Jombang

lailianurfadilah@gmail.com

Heny Sulistyowati

STKIP PGRI JOMBANG

heny.sulistyowti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan *e-Modul* berbasis aplikasi *Flip Pdf Corporate* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan respon peserta didik terhadap bahan ajar bahasa Indonesia menggunakan *Flip Pdf Corporate* pada materi puisi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan penentuan sampel menggunakan random sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Teknik angket digunakan untuk mendeskripsikan hasil respon siswi terhadap pembelajaran dan teknik tes digunakan untuk mengukur keefektifan penggunaan *e-Modul* dalam pembelajaran dengan analisis prosentasi pada hitungan KKM.

Adapun hasil penelitian tentang deskripsi keefektifan penggunaan *e-Modul* didapat dari persentase rata-rata hasil tes sebesar 100 % tuntas klasikal dan individual siswi. Persentase jumlah siswi yang mendapat nilai di atas KKM dengan rata-rata 96,77 % sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-Modul* berbasis Aplikasi *Flip Pdf Corporate* pada materi puisi dinyatakan efektif dan layak digunakan. Sedangkan hasil respon siswi dari uji coba skala kecil 5 responden adalah $460 : 525 = 0,874$ dan dipersentase menjadi 87 % dari kriteria yang ditetapkan. Hal ini secara *continuum* dapat dibuat kategori baik dan lebih mendekati sangat baik. Sedangkan pada skala besar menurut persepsi 31 responden adalah $3.009 : 3.255 = 0,924$ dan dipersentase menjadi 92 % dari kriteria baik dan lebih mendekati sangat baik.

Kata Kunci: Keefektifan, Respon, Pembelajaran Bahasa Indonesia, *e-Modul*, *Flip Pdf Corporate /Flip Builder*.

Abstract

This study aims to describe the effectiveness of using e-modules based on the Flip Pdf Corporate/Flip Builder application in Indonesian language learning and student responses to Indonesian language learning using Flip Pdf Corporate/Flip Builder on poetry material.

The research method used in this research is descriptive quantitative with the determination of the sample using a random sample. Data collection techniques using questionnaires and tests. Questionnaire technique is used to describe the results of student responses to learning and test techniques are used to measure the effectiveness of using e-modules in learning with percentage analysis on the KKM count.

The results of the study on the description of the effectiveness of the use of e-modules were obtained from the average percentage of test results of 100% classical and individual students. The percentage of students who scored above the KKM with an average of 96.77% so that it can be concluded that the e-Module based on the Flip Pdf Corporate/Flip Builder application on poetry material is declared effective and feasible to use. While the results of the student responses from the small-scale trial of 5 respondents were $460 : 525 = 0.874$ and the percentage became 87% of the specified criteria. This can continuously be categorized as good and closer to very good. While on a large scale according to the perception of 31 respondents is $3,009 : 3,255 = 0,924$ and the percentage becomes 92% of the good criteria and closer to very good.

Keywords: Effectiveness, Response, Indonesian Language Learning, e-Modul, Flip Pdf Corporate / Flip Builder.

PENDAHULUAN

Keadaan pendidikan terpengaruh adanya pandemi *Covid-19* dan *omicron* sehingga pemerintah mengantisipasi untuk menekan lajunya penyebaran *virus* dengan melakukan pembelajaran jaga jarak atau sosial *distancing*. Kebijakan yang ada memberi dampak pendidikan sehingga pendidik dituntut tetap mempunyai kompetensi profesional dalam menjalankan tugasnya. Tugas pendidik antara lain mengembangkan bahan ajar dengan tujuan bahan ajar tersedia sesuai tuntutan kurikulum, sasaran bahan ajar sesuai dengan karakteristik pebelajar, dan dapat memecahkan masalah pembelajaran. Tuntutan kurikulum menjadi acuan bagi pendidik dalam mengembangkan bahan ajar dan standar kompetensi lulusan sudah ditetapkan oleh pemerintah, pendidik atau guru sebagai ujung tombak dalam pendidikan dengan menjadikan pengembang bahan ajar solusi untuk mencapai tuntutan kurikulum.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dunia pendidikan selalu erat terkait dengan perkembangan serta peserta didik saat ini telah melek teknologi yang semakin berkembang dan canggih. Sehingga layanan pembelajaran dapat dilaksanakan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu serta sesuai kebutuhan. Kualitas penyampaian materi dan gaya mengajar harus selalu ditingkatkan agar pesan Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2005 pasal 8 dapat tercapai. Pesan dalam UU tersebut terfokus pada kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Ada 2 kompetensi yang dimaksud yaitu kompetensi pedagogik, dan kompetensi profesional yang didapat secara formal dari pendidikan profesi. Isi dari kompetensi inti guru bidang pedagogik tertuju pada bidang pengembangan kurikulum, penyelenggaraan pengembangan yang mendidik. Sedangkan kompetensi inti bidang profesional terfokus pada kreatifitas pengembangan materi, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam berkomunikasi dan pengembangan diri. Sehingga dari inilah penyusunan bahan ajar yang inovatif (cetak, model/maket, bahan ajar audio, audiovisual dan interaktif) menjadi tuntutan khusus bagi guru. Sejalan dengan tujuan Undang-Undang tersebut, maka perbaikan kualitas dan kuantitas pendidikan, sumber daya manusia yang beriman, mempunyai daya kreatifitas, berinovasi, selalu produktif, dan berilmu pengetahuan sangat perlu ditingkatkan (Sholikah, 2017).

Pembelajaran efektif dan efisien tidak hanya ditunjang dengan bahan ajar apa adanya. Bahan ajar harus inovatif, variatif, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswi. Hasil dari adanya pengembangan bahan ajar pembelajaran akan menjadi lebih menarik, mengesankan, dan tidak menjemukan. Pengembangan bahan ajar dapat diperoleh dari berbagai sumber baik berasal dari pengalaman, pengetahuan individu guru, narasumber ahli maupun teman sejawat. Referensi juga dapat diperoleh dari buku-buku, media masa, internet, dan bentuk perkembangan teknologi lainnya. Selain hal tersebut, guru juga perlu memperhatikan sisi karakter siswi. Karakter siswi saat ini identik dengan generasi melek teknologi. Karakter Generasi peserta didik saat ini sangat akrab dengan perkembangan TIK. Kemampuan dan keunggulan dalam memanfaatkannya selalu menonjol.

Sehingga penggunaan TIK dalam pembelajaran harus terus digaungkan agar pembelajaran efektif dapat tercapai. (Nurzaelani, Kasman, & Achyanadia, 2018)

Pembelajaran menggunakan produk TIK sangat diperlukan manakala pembelajaran tatap muka terkendala oleh pandemi *Covid-19* yang menyebabkan kebijakan *social distancing* dan *physical distancing*. Kebijakan ini menjadikan semua unsur pendidikan untuk mengadakan proses pembelajaran kelas jarak jauh meskipun sekolah tutup. Penutupan sekolah atau dengan adanya tatap muka terbatas menjadi langkah preventif agar wabah tidak menyebar pada peserta didik. Pemberlakuan pembelajaran dari rumah menjadi salah satu solusi yang harus didukung dengan fasilitas penunjang program. (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Kuswanto, 2020). *The e-books should be an optimum solution criteria such as cost, efficiency and personal comfort* (Escobar-Álvarez, 2016). Penggunaan *e-Book* pada pembelajaran jarak jauh menjadi solusi yang optimal, efisien, dan nyaman karena tanpa membolak-balikkan teks cetak, mudah dibawa, lebih efisien, mengikuti perkembangan teknologi dan juga meminimalisir biaya pembelian buku.

Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang tepat sasaran agar mendapat kemudahan dalam memahami materi yang disampaikan saat pandemi *Covid-19* masih berlangsung. Sekolah dan madrasah membutuhkan adanya pengembangan pada bahan ajar pembelajaran berupa *e-Modul* sehingga dapat dipelajari siswa secara mandiri di rumah atau di pondok dengan atau tanpa membutuhkan internet. *e-Modul* di era sekarang sangat penting karena lebih praktis dan dapat membantu memecahkan permasalahan yang ada dalam pendidikan.

Kemajuan dan perkembangan kecanggihan teknologi di bidang pendidikan harus dimanfaatkan dengan baik oleh guru dengan mengembangkan bahan ajar modul cetak konvensional ke bahan ajar yang berbentuk modul elektronik (Syahrial, Asrial, Kurniawan, & Piyana, 2019). Penerapan modul elektronik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Wulandari, Adnyana, & Santiasa, 2020). Selain itu *e-Modul* juga dapat menjadikan peserta didik belajar secara mandiri sehingga peran guru menjadi lebih efisien dan hanya sebagai fasilitator.

Kajian penelitian tentang *e-Modul* menghasilkan beberapa deskripsi yaitu 1) *e-Modul* dapat direkomendasikan kepada pendidik dalam kegiatan pembelajarannya sebagai alternatif solusi di era *Covid-19* dan *omicron* untuk peningkatan motivasi belajar secara daring (Widiastutik, 2021). 2) Respon positif dari angket guru dengan rata-rata 92,83% yang berarti kategori "Sangat Menarik" dan respon positif juga dari peserta didik sebesar 83,33% dengan kategori "Sangat Menarik" (Syahputri & Dafit, 2021). 3) *e-Modul* sangat praktis digunakan berdasarkan total respon guru sejumlah 92,30%, dan 94,46% dari respon peserta didik sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar (Oktavia, 2021). 4) Sumber belajar berbasis digital sangat praktis digunakan sesuai respon sejumlah 77,94%. Sumber tersebut layak dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Diana, Wirawati, & Dahlan, 2021).

Pada era *luring* dan tiba-tiba *daring* kembali saat ini, *e-Modul* adalah bahan ajar efektif dalam proses pembelajaran karena telah didukung perkembangan teknologi. *E-modul* merupakan modul elektronik yang aksesnya

dilakukan melalui alat elektronik seperti komputer, *handphone*, dan tablet. *e-Modul* dinilai lebih inovatif karena menyajikan materi secara lengkap, apalagi saat ini siswi lebih sering membuka *handphone* daripada buku. Dengan *e-Modul* siswa bisa menggunakan *handphone* untuk belajar. Kelebihan lain dari *e-Modul* yaitu dapat menyediakan informasi baik dari *youtube* atau berupa gambar bahkan video, sehingga membuat siswi lebih semangat dalam belajar. Berikut beberapa kelebihan *e-Modul* dibandingkan modul konvensional antara lain: a) *e-Modul* dinilai lebih menarik karena dilengkapi gambar, video dan sebagainya, b) lebih interaktif karena siswa dapat melakukan evaluasi secara mandiri, c) bebas kertas karena bentuknya elektronik, d) multiplatform karena dapat digunakan melalui komputer, laptop dan *handphone* (Partono, 2019 dalam (Susanti & Sholihah, 2021)). Salah satu kelebihan *e-Modul* yang telah dijelaskan sebelumnya adalah *e-Modul* dinilai menarik karena dilengkapi gambar *e-Modul* pembelajaran bahasa Indonesia merupakan bentuk bahan ajar dalam bentuk cetak dan disusun sebagai bahan belajar mandiri oleh peserta didik. Modul merupakan bahan ajar yang tersusun secara urut, berbahasa komunikatif dan dapat dipahami peserta didik, sejalan dengan taraf pengetahuannya, serta dapat dipelajari secara individual atau mandiri (Umbaran, 2015). Menurut (Partono, 2019) modul pdf atau disebut juga *e-Modul* adalah produk perubahan dari modul konvensional dengan memadukan teknologi agar lebih menarik dan interkatif. Karena penambahan unsur multimedia (video, audio, animasi, dan gambar) dan fasilitas tes atau evaluasi interaktif di dalamnya. *e-Modul* pdf mampu mengatasi keterbatasan modul cetak karena efektif dari segi penyebaran, mudah direvisi oleh tenaga pendidik sesuai kebutuhan (Asyhar, Afrida, & Widiastiningsih, 2015). *e-Modul* yang akan dikembangkan harus memperhatikan lima karaktersistik sebuah *e-Modul* yaitu *self instruction, self contained, stand alone, adaptif, dan userfriendly* (Rahdiyanta, 2016).

Salah satu layanan gratis yang dapat digunakan untuk pengembangan *e-Modul* adalah *Flip Pdf Corporate Edition 2.4.10.3*. Aplikasi *Flip Pdf Corporate* adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu membuat animasi *e-Modul* dalam bentuk flip book yang cocok untuk kedua mode tampilan yaitu desktop dan mobile yang dapat membantu membuat kesan pertama yang baik dengan setiap kesempatan. Flip PDF Corporate ini memiliki beberapa keunggulan yaitu, dapat digunakan untuk pengguna windows dan Mac, cara register sederhana menggunakan akun e-mail, iklannya kecil dan tidak mengganggu tampilan, dilengkapi dengan beberapa template yang dapat digunakan, dapat mengedit template yang ada atau menambahkan file PDF yang sudah dibuat bersama dengan komponen yang relevan, dan dapat menambahkan video maupun audio pada *e-Modul* yang dibuat, serta dapat menambahkan link secara aktif. Format output yang disediakan pada aplikasi ini yaitu, html, zip, exe, app, serta fbr yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan penggunaan.

Aplikasi *Flip Pdf Corporate* memberikan berbagai macam templete keren yang dapat digunakan untuk mempercantik tampilan *e-Modul* serta menambahkan video maupun audio pada flip book. Format output yang disediakan juga cukup banyak mulai dari html, zip, exe, serta app sehingga dapat menyesuaikan sesuai kebutuhan masing-masing. (<https://gigapurbalingga.net/flip-pdf-corporate-edition-full-version/>)

Flip Pdf Corporate/ Flip Builder merupakan sebuah software yang bisa digunakan untuk membuka halaman sebuah modul layaknya buku. Dengan menggunakan *Flip PDF Corporate* siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena tampilan dari *Flip PDF Corporate* ini menarik (Susanti & Sholihah, 2021). Selain itu, aplikasi perangkat lunak ini mampu menjadikan bahan ajar berefek 3D dengan memiliki tombol lengkap, dan berefek nyata. Aplikasi ini dapat digunakan membuat majalah, katalog, e- brosur, *e-Book*, *e-Modul*, atau e-surat kabar yang berbentuk menakjubkan.

e-Modul belum dinyatakan efektif manakala belum dan tidak digunakan oleh guru dalam pembelajaran serta berimplikasi pada tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Oleh karenanya *e-Modul* berbasis aplikasi *Flip Pdf Corporate* perlu diujicobakan dan dianalisis efektifitasnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Keefektifan pembelajaran meliputi kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, insentif, dan efisiensi waktu pembelajaran (Slavin, 2000). Selain itu keefektifan pembelajaran juga dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa. Apabila sama atau lebih dari nilai Ketentuan Ketuntasan Minimal (KKM) maka disebut efektif baik tuntas individu maupun klasikal (80%).

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mencari data tentang keefektifan *penggunaan e-Modul* dalam pembelajaran dan mencari data tentang respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *e-Modul* berbasis aplikasi *Flip Pdf Corporate* menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Sesuai dengan pendapat (Sugiyono, 2012) penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu.

Random sampel dalam penelitian ini merupakan untuk teknik sampel. Sedangkan instrumen penelitian berupa tes dan angket. Teknik analisis digunakan untuk mengelola keefektifan produk yang dapat diperoleh dari hasil pengerjaan evaluasi siswa, analisis dilakukan sesuai dengan rubrik yang dikembangkan. Menurut (Hobri, 2010) media pembelajaran dinyatakan efektif jika respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran baik dan minimal 80% dari seluruh subjek uji coba memenuhi kriteria ketuntasan belajar, sebaliknya jika < 80% dari seluruh subjek uji coba mencapai kriteria ketuntasan belajar maka media tersebut belum dapat dikategorikan efektif. Untuk melihat hasil respon/ pendapat siswi mengenai produk *e-Modul* dengan aplikasi *Flip Pdf Corporate* dengan skor 5 (sangat mudah), 4 (mudah), 3 (cukup mudah), 2 (sulit), 1(sangat sulit). Adapun penghitungannya dengan jumlah skor dikalikan jumlah butir pada tiap point angket dan dikalikan jumlah siswi (Sugiyono, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi pengembangan bahan ajar bertujuan untuk mengetahui kondisi respon sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, serta dampak bagi sekolah atas meningkatnya kompetensi siswa setelah mengikuti proses penerapan bahan ajar hasil

pengembangan dalam pembelajaran. Penilaian yang dilihat adalah keefektifan *e-Modul* dengan aplikasi *Flip Pdf Corporate*. Angket siswi yang telah diisi oleh siswi sebagai respon siswi tentang aplikasi *Flip Pdf Corporate* Keefektifan dapat dilihat dari hasil tes materi berdasarkan nilai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 75. Berikut pemaparan hasil tahap evaluation adalah sebagai berikut:

1. Hasil Tes

Pengambilan data dari hasil tes materi oleh siswi digunakan untuk menilai keefektifan *e-Modul* dengan aplikasi *Flip Pdf Corporate/Flip Builder*.

Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Tes Materi Skala Besar

No.	Nama Siswi	Nilai	KKM	Ketuntasan
1	Adinda Zahwa Aqila	100	75	Tuntas
2	Alfi Faizatul Hikmah	90	75	Tuntas
3	Amira lailatul Ulya	80	75	Tuntas
4	Anisa nikmatul Qulbi	100	75	Tuntas
5	Aurelya Nadifa Qurrotu Aini	80	75	Tuntas
6	Chansa manzila U'dhзма	100	75	Tuntas
7	Dewi Fatimah Na'ilah	100	75	Tuntas
8	Diana Hadiningrum	100	75	Tuntas
9	Farah Adya Ariadne Sophia	100	75	Tuntas
10	Fransiska Dwi arianti	100	75	Tuntas
11	Ghaitza Zahira Tsuraya	100	75	Tuntas
12	Kalimatus Saidhah	80	75	Tuntas
13	Kalimatul Magfiroh	100	75	Tuntas
14	Kharisma Yogi Shofiana	100	75	Tuntas
15	Laitsa Zuhrafa Dina	100	75	Tuntas
16	Maula Nur Rachmania Adha	100	75	Tuntas
17	Maulida Sabrina kamalin	100	75	Tuntas
18	Ma'rifatul Kamaliyah	100	75	Tuntas
19	Nayla Jauharotun Nafisah	100	75	Tuntas
20	Nur Fallah Herlingga Yassya	90	75	Tuntas
21	Nur Laili Zaqiyah	90	75	Tuntas
22	Rahma Ika Safitri	100	75	Tuntas
23	Risma Putri Anggraini	100	75	Tuntas
24	Salma Khairiya	100	75	Tuntas
25	Salsabila Wahyu Annastasya	100	75	Tuntas
26	Sheila Viona Rosalina	100	75	Tuntas

27	Syaharani Elfa Sofyani	100	75	Tuntas
28	Syifa' Salsabila	90	75	Tuntas
29	Syofiya Saffanah Nur Rizki	100	75	Tuntas
30	Talitha Nikeisha Emilia	100	75	Tuntas
31	Zaskiya Nadia Alqifiyani	100	75	Tuntas
Total		3000		
Rata-rata		96,77		

Tabel di atas kemudian diolah dengan menggunakan rumus persentase guna mengetahui nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswi pada bab puisi dengan *e-Modul* aplikasi *Flip Pdf Corporate* dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P: Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

F: Siswa yang tuntas belajar

N: Jumlah Siswi

$$P = \frac{\text{Siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Siswi}} \times 100$$

$$P = \frac{31}{31} \times 100$$

$$P = 100 \%$$

Berdasarkan tabel dan hasil perhitungan nilai dari 31 siswi kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Perguruan Mu'allimat Cukir diperoleh skor total sebesar 3000 dengan nilai rata-rata sebesar 96,77. Dari data di atas seluruh siswi yang berjumlah 31 anak nilai terendah 80 dan tertinggi 100 maka seluruhnya telah memenuhi standar KKM (75) atau telah mencapai 100% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa *e-Modul* dengan aplikasi *Flip Pdf Corporate* efektif untuk digunakan dalam pembelajarn Bahasa Indonesia.

Keefektifan produk *e-Modul* dengan aplikasi *Flip Pdf Corporate* dapat diketahui dari hasil tes ketuntasan belajar siswi atau KKM. Berdasarkan analisis data hasil tes ketuntasan siswi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa nilai siswi yang tertinggi mendapat 100 yang menyatakan siswi dapat menjawab 10 pertanyaan dengan jawaban benar 10 sehingga mendapat nilai 100. Nilai terendah dari hasil tes siswi mendapat nilai 80 yang menyatakan bahwa siswi tersebut menjawab benar 8 soal dan menjawab salah 2 soal sehingga mendapat nilai 80. Jumlah nilai keseluruhan yang dipemerole dari 31 siswi yaitu mencapai 3.000. Menurut analisis keefektifan yang ada pada teknik pengumpulan data dengan rumus:

$$\text{Prosentase Ketuntasan Belajar Siswi} = \frac{\text{Siswa yang tuntas belajar}}{X} \times 100$$

Sehingga 31 siswi tuntas dibagi 31 siswi dalam satu kelas dan dikalikan 100 sehingga didapatkan hasil 100 % tuntas. Diperoleh rata-rata nilai kelas 3.000 dibagi 31 siswi = 96,77 %.

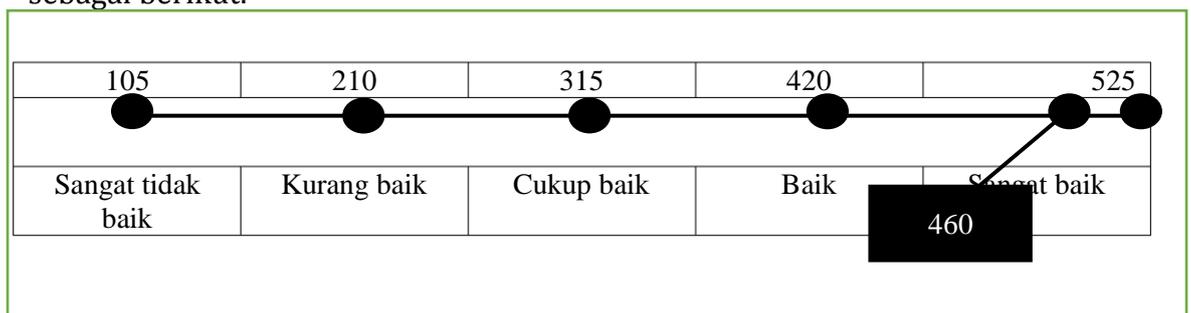
2. Angket Respon Siswi

Pengambilan data dari angket respon siswi digunakan untuk menilaiorespon siswi dalam pembelajaran dengan *e-Modul* aplikasi *Flip Pdf Corporate*. Berikut adalah rekapitulasi hasil angket respon siswi.

Tabel 4.15 Data Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswi Kelompok Kecil

No	Kode Siswi	Nomor Angket																				Jmlh	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
1	S1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	104
2	S2	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	93
3	S3	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	100
4	S4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	5	5	3	4	4	79
5	S5	4	4	5	5	4	4	3	3	4	4	5	4	4	5	5	4	3	3	3	4	4	84
Total		22	20	23	24	21	22	22	21	22	22	23	20	22	22	22	21	22	22	20	23	22	460

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon siswi diperoleh *e-Modul* dengan aplikasi *Flip Pdf Corporate* yang dikembangkan jumlah skor kriterium (bila setiap butir mendapat skor tertinggi) = 5 X 21 X 5= 525. Untuk ini skor tertinggi tiap butir 5, jumlah butir 21, dan jumlah responden 5. Jumlah skor hasil pengumpulan data = 525. Dengan demikian kualitas produk dengan *e-Modul* aplikasi *Flip Pdf Corporate* menurut persepsi 5 responden adalah 460 : 525 = 0,874 dan diprosentase menjadi 87 % dari kriteria yang ditetapkan. Hal ini secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut:



Nilai 105 dari jumlah responden dikalikan jumlah butir. sehingga nilai 460 termasuk dalam kategori interval “Baik” dan “Sangat Baik”. Tetapi lebih mendekati sangat baik sehingga respon siswi sangat baik untuk dilanjutkan pada skala besar.

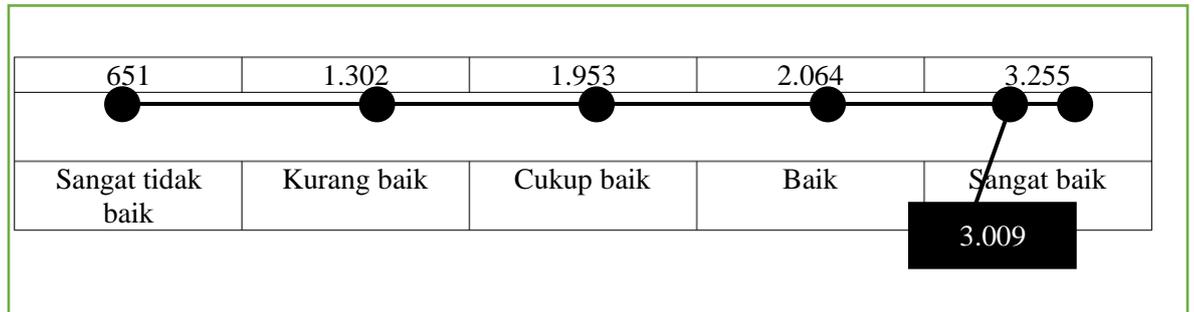
Tabel 4.16 Data Hasil Rekapitulasi Angket Siswi Kelompok Besar

No	Kode Siswi	Nomor Angket																				Jmlh		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21	
1	S1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	105	
2	S2	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	93
3	S3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	104
4	S4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	5	5	3	4	4	4	79
5	S5	4	4	5	5	4	4	3	3	4	4	5	4	4	5	5	4	3	3	3	4	4	84	
6	S6	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	102
7	S7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	105
8	S8	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	92
9	S9	3	4	5	3	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	95
10	S10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	105
11	S11	3	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	88
12	S12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	101
13	S13	5	5	5	5	5	4	3	5	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	93
14	S14	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	94
15	S15	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	95
16	S15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	102
17	S17	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	103
18	S18	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	97
19	S19	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	94
20	S20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	105
21	S21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	101
22	S22	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
23	S23	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	91
24	S24	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	90
25	S25	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	104
26	S26	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	95
27	S27	5	4	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	3	4	4	5	4	3	5	3	89	
28	S28	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	95
29	S29	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	105
30	S30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	105
31	S31	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	102
Total		14	13	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	13	14	14	13	13	14	13	14	13	14	3009

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon siswi diperoleh *e-Modul* dengan aplikasi *Flip Pdf Corporate/Flip Builder* yang dikembangkan jumlah skor kreterium (bila setiap butir mendapat skor tertinggi) = $5 \times 21 \times 31 = 3.255$. Untuk ini skor tertinggi tiap butir 5, jumlah butir 21, dan jumlah responden 31. Jumlah skor hasil pengumpulan data = 3.009. Dengan demikian kualitas produk dengan *e-Modul* aplikasi *Flip Pdf*



Corporate menurut persepsi 31 responden adalah $3.009 : 3.255 = 0,924$ dan diprosentase menjadi 92 % dari kriteria yang ditetapkan. Hal ini secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut:



Gambar 4.22 Rentang Kategori Respon Siswi Skala Besar

Nilai 651 dari jumlah responden X jumlah butir. sehingga nilai 3.009 termasuk dalam kategori interval “Baik” dan “Sangat Baik”. Tetapi lebih mendekati sangat baik.

Respon siswi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan *e-Modul* dengan aplikasi *Flip Pdf Corporate* dapat diketahui dari hasil evaluasi dengan skala kecil dan skala besar.

1. Pada skala kecil dievaluasikan pada 5 siswi sehingga hasil rekapitulasi angket respon siswi diperoleh *e-Modul* dengan aplikasi *Flip Pdf Corporate* yang dikembangkan

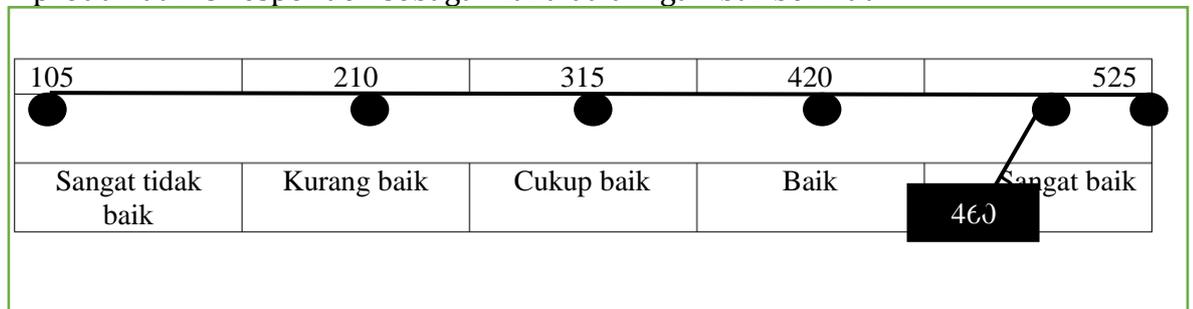
Jumlah skor kreterium = 5 (skor tertinggi pada butir) X 21 (jumlah butir) X 5 (respon) = 525.

Jumlah berdasarkan dari rekapitulasi pada tabel 4.15 diketahui jumlah jumlah keseluruhan responden mencapai 460. Berikut penghitungannya:

Jumlah skor dari 5 responden = 104 (responden 1) + 93 (responden 2) + 100 (responden 3) + 79 (responden 4) + 84 (responden 5) = 460

$460 : 525 = 0,874$ dan diprosentase menjadi 87%

Jumlah rentang terendah dapat diketahui dengan 5 (jumlah responden X 21 (jumlah butir) = 105. Angka 105 digunakan kelipatan untuk menentukan pada ranting *scale* keberadaan hasil dari keefektifan produk dari 5 responden sebagaimana dalam gambar berikut:



2. Hasil kriteria tersebut sehingga uji produk dilanjutkan pada skala besar. Berikut deskripsi pada skala besar yang dievaluasikan 31 siswi dengan perhitungan skor = 5 (skor tertinggi) X 21 (butir pernyataan) X 31 (jumlah

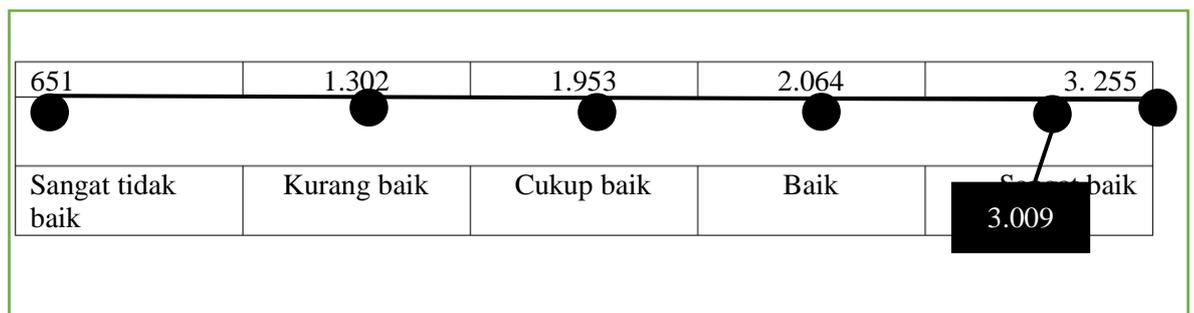
response) = 3.255. Berikut deskripsinya:

Jumlah skor hasil keseluruhan responden dari 31 responden adalah (jumlah responden 1 ditambahkan sampai jumlah responden 31) sehingga dapat dilihat sebagai berikut:

$(105)+(93)+(104)+(79)+(84)+(102)+(105)+(92)+(95)+(105)+(88)+(101)+(93)+(94)+(102)+(103)+(97)+(94)+(105)+(101)+(96)+(91)+(90)+(104)+(95)+(89)+(95)+(105)+(105)+(102) = 3.009$.

Dengan demikian kualitas produk dengan *e-Modul* aplikasi *Flip Pdf Corporate* menurut persepsi 31 responden adalah $3.009 : 3.255 \times 100 = 92\%$.

Jumlah rentang terendah dapat diketahui dengan 31 (jumlah responden) $\times 21$ (jumlah butir) = 651 . Angka 651 digunakan kelipatan untuk menentukan pada ranting *scale* keberadaan hasil dari keefektifan produk dari 31 responden. Dengan demikian kualitas produk dengan *e-Modul* aplikasi *Flip Pdf Corporate* menurut persepsi 31 responden adalah $3.009 : 3.255 \times 100 = 92,87\%$ Maka produk dikategori interval "Sangat Baik".



KESIMPULAN

Keefektifan penggunaan produk didasarkan dari prosentase rata-rata hasil tes dari 31 siswi yang dinyatakan 100% tuntas klasikal dan individual. Keefektifan tersebut terlihat dari persentase jumlah siswi yang mendapat nilai di atas KKM saat tes. Bahan ajar dinyatakan efektif jika respon siswi terhadap penggunaan bahan ajar baik dan minimal 80% dari seluruh subjek uji coba memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Keefektifan pada penelitian ini siswi dinyatakan tuntas 100% dengan rata-rata nilai kelas 96,77%. *e-Modul* dengan aplikasi *Flip Pdf Corporate* yang telah diimplementasikan.

Respon siswi dapat dilihat dari rekapitulasi angket respon dengan uji coba skala kecil 5 responden adalah $460 : 525 = 0,874$ dan dipresentasi menjadi 87% dan skala besar dari 31 responden. Keefektifan tersebut dapat terlihat dari hasil yang telah dimasukkan pada ranting *scale* yaitu dengan skor 460 yang menyatakan layak untuk diuji pada skala besar. Pada skala besar untuk *e-Modul* aplikasi *Flip Pdf Corporate* didapat hasil 3.009 yang masuk pada rentang baik dan sangat baik dan terlihat pada *rating scale*. Pada skala besar dari 31 responden adalah $3.009 : 3.255 = 0,924$ dan dipersentase menjadi 92% dengan kriteria baik dan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R., Afrida, & Widiastiningsih, R. (2015). Pengembangan E-Modul menggunakan Software 3D Pageflip Professional untuk Pembelajaran Ikatan Kimia Kelas X SMA Islam Al-Falah Kota Jambi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 7(1), 18–24.
- Diana, P. Z., Wirawati, D., & Dahlan, U. A. (2021). PENGEMBANGAN E-MODUL MATA KULIAH PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 10(2), 153–160.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35194/alinea.v10i2.1635>
- Escobar-Álvarez, M. Á. (2016). Grammar processing through English L2 e-books: distance vs. face-to-face learning. *New perspectives on teaching and working with languages in the digital era*, (2016), 153–160.
<https://doi.org/10.14705/rpnet.2016.tislid2014.430>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Nurzaelani, M. M., Kasman, R., & Achyanadia, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Integrasi Nasional Berbasis Mobile. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 264–279. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i3.8685>
- Oktavia, A. S. (2021). Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis Web di SMK Negeri 2 Wajo. *Jurnal Universitas Negeri r*, 1(1), 1–14.
- Partono. (2019). Pemanfaatan Emodul dalam Pembelajaran. Diambil dari SMA 1 Pegandon website: <https://sma1pegandon.sch.id/read/107/pemanfaatan-emodul-dalam-pembelajaran>
- Rahdiyanta, D. (2016). TEKNIK PENYUSUNAN MODUL Oleh: Dwi Rahdiyanta *). <http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Penelitian/Dr-Dwi-Rahdiyanta-Mpd/20-Teknik-Penyusunan-Modul,10,1-14>.
- Sholikah. (2017). Analisis Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen (Sebuah Kajian Kritis). *Akademika*, 11(1), 1–9. Diambil dari <http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/akademika/article/view/152/141>
- Slavin, R. E. (2000). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson Education. New Jersey.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37–46. <https://doi.org/10.32938/jpm.v3i1.1275>
- Syahputri, I., & Dafit, F. (2021). PENGEMBANGAN E-MODUL MEMBACA. *Qalamuna-Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 671–686.
<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1081>
- Syahrial, Asrial, Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2019). E-Modul Etnokonstruktivisme:

Implementasi Pada Kelas V Sekolah Dasar Ditinjau Dari Persepsi, Minat Dan Motivasi.
JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan, 21(2), 165–177.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11030>

Umbaran, R. F. A. (2015). *Pengembangan modul berbasis pendekatan saintifik kompetensi dasar mendeskripsikan pengertian pertemuan/rapat kelas XI APK 2 SMK Negeri 2 Nganjuk*. Diambil dari
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/view/12851>

Widiastutik, T. (2021). DEVELOPING INDONESIAN LANGUAGE E-MODULE GRADE XII USING FLIP PDF PROFESSIONAL AS AN ALTERNATIVE MATERIAL FOR TEACHING LEARNING PROCESS IN THE PANDEMIC OF COVID 19 PENGEMBANGAN E-MODUL BAHASA INDONESIA KELAS XII DENGAN FLIP PDF PROFESIONAL SEBAGAI ALTERNAT. *INOVASI Jurnal Diklat Keagamaan*, 15(6), 35–41.
<https://doi.org/https://doi.org/10.52048/inovasi.v15i1.211>

Wulandari, D. D., Adnyana, P. B., & Santiasa, I. M. P. A. (2020). Penerapan E-Modul Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 7(2), 66–80.