



The Development of E-Modules in the Curriculum and Learning Course Using the Kvisoft Flipbook Maker Application

Cici Utia Rahmi¹, Eldarni², Septriyana Anugerah³, Rahmi Pratiwi⁴

Email: Cicirahmi958@gmail.com

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Padang

ABSTRACT

The problem found in the field is that in learning, the media used are less varied and tend to be monotonous in the form of print media. This causes a lack of enthusiasm among students in understanding the material and completing tasks. Therefore, an E-module is developed to support learning. This study aims to develop and implement features in the E-module to assist students in exploring their ideas and gaining new knowledge. Several features developed include learning materials and learning videos. Testing was conducted on a group of students by observing their level of engagement and responses to the available features. This study uses a Research and Development approach with the 4D development model. Research and Development is a research method used to produce a specific product and test the practicality of the product. The 4-D development model consists of define, design, development, and dissemination. During the development phase, a validation test was conducted by three validators: two media experts and one material expert. A practical test was conducted with students from the Faculty of Education in the course of Curriculum and Learning to test the practicality of the developed E-module. The assessment results from the material validator showed an average score of 99%, categorized as "very valid." The media expert validation results from Validator I showed an average score of 99%, categorized as "very valid," while the validation results from Validator II showed an average score of 93%, categorized as "very valid." The E-module can be considered practical because it underwent a practical test with an average score of 82%. Based on the results of the validity and practicality tests, it can be concluded that this E-module is feasible to be implemented.

Keywords: Development, E-module, Curriculum and Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses akademik dalam meningkatkan nilai sosial, budaya, moral atau agama mahasiswa (Berkarakter & Sukitman, n.d.). Pendidikan juga dapat mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi tantangan pada kehidupan nyata. Pendidik dituntut untuk menjadikan mahasiswa sebagai generasi yang mampu meningkatkan kapasitas untuk mengembangkan kemampuannya dalam menemukan, mengelola, dan mengevaluasi informasi dan memecahkan masalah, serta secara aktif ikut dalam kegiatan bermasyarakat.

Kemajuan teknologi telah membawa pengaruh dalam sumber belajar, salah satunya yaitu *E-modul*. *E-modul* pada dasarnya merupakan *E-modul* yang ditransformasikan penyajian dalam bentuk Elektronik untuk memperkaya pembelajaran dalam setiap jenjang pendidikan. di tingkat pendidikan tinggi mahasiswa sudah memasuki usia remaja menuju dewasa dengan menggunakan modul cetak membuat mahasiswa akan bosan, karena hal yang terlihat oleh mahasiswa merupakan lembar kertas dan tulisan beserta ilustrasi.

Mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran yaitu mata kuliah pilihan yang diambil oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran mempunyai 2 SKS yang berada pada semester ganjil. Mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran ini mempunyai bahan kajian tentang Prinsip Pengembangan Kurikulum .

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengampu pada mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang di lapangan ditemukan pengampu memberikan materi dan tugas pembelajaran menggunakan media *powerpoint* melalui metode ceramah. Materi pembelajaran ditampilkan menggunakan *powerpoint*. Pengampu mata kuliah menyampaikan materi menggunakan media *powerpoint* dengan metode ceramah dan diakhir pembelajaran memberikan tugas. Hal ini membuat Kurang semangatnya dan motivasi mahasiswa dalam memahami materi dan mengerjakan tugas. Mahasiswa yang ditugaskan pengampu mata kuliah untuk membaca beberapa *link* untuk mendapatkan materi. Pengampu juga menyampaikan bahwa membutuhkan sebuah media yang terdapat video, materi dan kuis dalam media.

Sebagai Mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (KTP) penulis ingin mengaplikasikan ilmu yang telah penulis peroleh selama masa perkuliahan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan khususnya pengembangan bahan ajar yang membantu proses pembelajaran di Fakultas Ilmu Pendidikan. Seorang mahasiswa teknologi pendidikan harus mampu memberikan inovasi baru dalam pembelajaran dengan mengikuti dan memanfaatkan teknologi yang berkembang sekarang (Siregar, 2016). Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan *E-modul* dengan bantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*, agar mahasiswa dapat memiliki bahan belajar mandiri yang dapat digunakan dimana saja dengan waktu yang tidak terbatas dan mahasiswa dapat aktif serta mampu berpikir ilmiah dalam proses pembelajaran (Wibowo, 2018).

Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton. Jadi *E-modul* dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dapat di akses secara offline dan tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena berbentuk *soft file* (Zulhelmi, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara mahasiswa kapan dilakukan bahwa tingkat pemahaman materi bagi mahasiswa pada mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran masih di bawah standar penilaian atau belum mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal itu diduga terjadi akibat belum pernah ada bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dari mahasiswa itu sendiri.

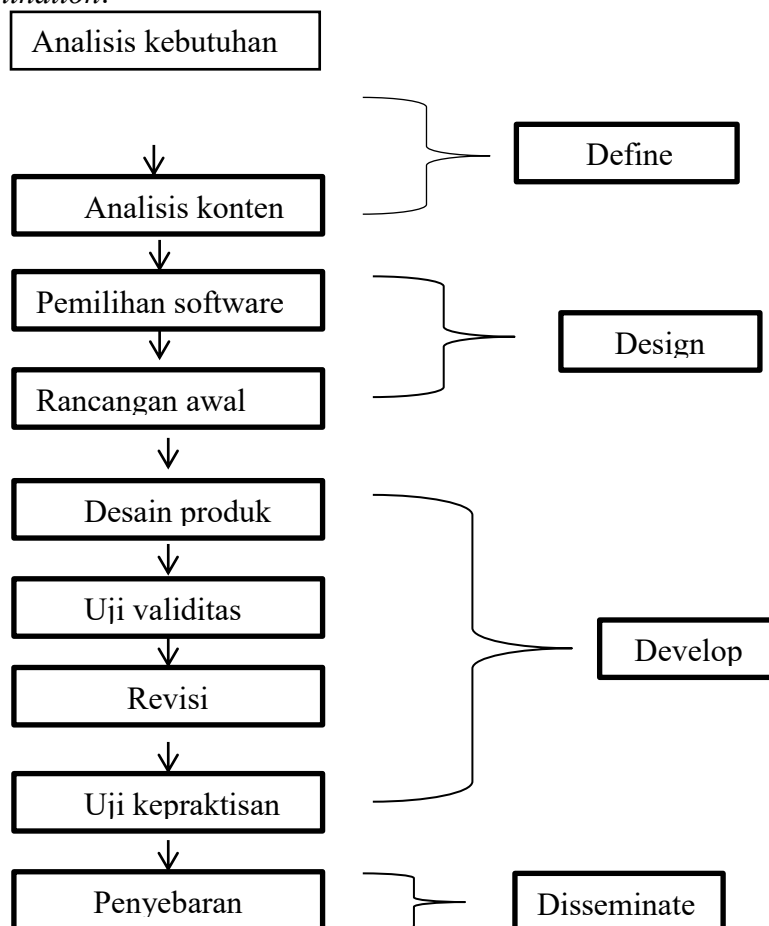
Berdasarkan permasalahan diatas maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa bahan ajar yang digunakan masih kurang menarik dan mahasiswa masih sulit memahami apa yang ada di dalam bahan ajar tersebut. Mahasiswa merasa bosan dengan bahan ajar yang tersedia karena masih tergolong monoton, dan sulit dipahami. Bahan ajar yang digunakan berupa media tulis atau cetak, seperti aktikel, komik dan infografis, maupun tidak tertulis atau noncetak, seperti audio dan video. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan suatu bahan ajar yang menarik agar mahasiswa merasa senang dan memahami materi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar *E-modul* pada Mata Kuliah Kurikulum dan Pembelajaran dengan Menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*”**

METODE

Dalam Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya masih rendah. Padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan dan sosial yang perlu dihasilkan melalui *Research and Development* (Moi and Masing, 2023).

Pada penelitian ini dikembangkan bahan ajar yang bersifat multi bahan yaitu *E-modul*. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2022. Pengembangan dilaksanakan pada mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan bahan ajar berupa *E-modul* dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*.

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang dihasilkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4-D (*four D*). model yang dikembangkan oleh thiagrajan ini (Sugiyono, 2019: 37) menyatakan bahwa model pengembangan 4-D yang merupakan perpanjangan dari *define, design, development dan dissemination*.



HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Define.

Berdasarkan wawancara saya dengan mahasiswa Teknologi Pendidikan UNP mengenai mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran, diketahui bahwa bahan ajar

yang digunakan masih kurang menarik dan mahasiswa masih sulit memahami apa yang ada di dalam bahan ajar tersebut. Mahasiswa merasa bosan dengan bahan ajar yang tersedia karena masih tergolong monoton, dan sulit dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa Teknologi Pendidikan, mahasiswa cenderung untuk merasa bosan dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut penulis merancang media pembelajaran berdasarkan temuan masalah pada proses pembelajaran. Pada saat melakukan wawancara dengan mahasiswa Teknologi Pendidikan UNP mengenai mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran, didapati bahwa karakteristik mahasiswa dalam belajar yaitu lebih senang dan bersemangat belajar dengan menggunakan berupa media tulis atau cetak, seperti artikel, komik dan infografis, maupun tidak tertulis atau non cetak, seperti audio dan video.

2. Tahap Design

Berdasarkan analisis konsep, analisis tugas, dan karakteristik peserta didik yang telah dijabarkan pada tahap define, maka media yang tepat digunakan pada penelitian ini yaitu media *E-modul* Menggunakan aplikasi Kvisoft flipbook maker.

3. Tahap Develop.

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang sudah diteliti berdasarkan masukan dari validator. Pada tahap ini dilakukan uji validitas dan kepraktisan. Tahap validitas dan kepraktisan dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

a. Uji Validitas.

1) Validasi Materi.

Pada tahap validasi Materi *E-modul* pada mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran ini diperoleh dari dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang yaitu bapak Khairul Alfahani, M.Pd. validasi dilakukan dengan memperhatikan materi yang disajikan di dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan serta memberikan lembar instrumen penilaian berupa angket.

2) Validasi Media.

Media *E-modul* yang telah dikembangkan akan di validasi oleh dua validator media yang merupakan dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yaitu bapak Nofri Hendri, M.Pd. dan Ibu Dr. Rahmi Pratiwi, M.Pd melalui lembar penilaian berupa angket. Validator media akan menilai beberapa aspek dari media *E-modul* yang dikembangkan.

b. Uji Praktikalitas.

Uji praktikalitas multimedia pembelajaran dilakukan untuk melihat sejauh mana media yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna dan pengamat. Uji praktikalitas ini ditujukan kepada Mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Tahap Disseminate.

a. Packaging (Kemasan).

Tahap ini dilakukan supaya produk yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pada tahap ini media yang telah dikembangkan dimasukkan ke Google Drive, agar mudah di bagikan dan hemat waktu serta biaya.

b. Diffusion and Adoption (Penyebaran dan pengadopsian).

Pada tahap ini media *E-modul* yang telah dimasukkan ke Google Drive, akan dibagikan ke Mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Universitas Negeri Padang. Proses penyebaran media pembelajaran dibantu oleh aplikasi *Whatsapp*.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan masih kurang menarik dan mahasiswa masih sulit memahami apa yang ada di dalam bahan ajar tersebut. Mahasiswa merasa bosan dengan bahan ajar yang tersedia karena masih tergolong monoton, dan sulit dipahami. Dalam proses pembelajaran yaitu mahasiswa lebih senang dan bersemangat belajar dengan menggunakan berupa media tulis atau cetak, seperti artikel, komik dan infografis, maupun tidak tertulis atau non cetak, seperti audio dan video. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan suatu bahan ajar berupa *E-modul* yang menarik agar mahasiswa merasa senang dan memahami materi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung

E-modul pada mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran dikemas dalam bentuk bahan ajar yang memuat unsur audio, animasi, gambar, teks dan video. Terdapat petunjuk penggunaan media yang dipaparkan pada halaman awal media serta soal evaluasi dari materi yang disajikan dalam *E-modul*. *E-modul* ini juga memuat video pembelajaran yang mendukung penyampaian materi. Pada materi juga disajikan materi berbentuk teks dan gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran untuk memperjelas isi dari materi yang dimuat dalam *E-modul*

E-modul ini dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan pengguna melalui materi yang interaktif, sistematis, dan mudah diakses. pada mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran. *E-modul* bisa mengontrol konten yang dipelajari mahasiswa karena dirancang oleh dosen sendiri, sehingga bisa menyesuaikan dengan kurikulum yang direncanakan (Tsai, Lin, & Lin, 2018). Oleh karena itu *E-modul* ini dikembangkan berdasarkan RPS yang ada pada mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dengan adanya *E-modul* dapat mempermudah dalam memfasilitasi peserta didik yang lambat dalam menyerap pelajaran, karena bisa memberikan suasana yang lebih terasa efektif dan menarik. Imansari & Sunaryantiningsih (2017) berpendapat bahwa, “Keberadaan *E-modul* diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar baru bagi mahasiswa yang selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar”.

Tahapan berikutnya yaitu dilakukan pengembangan produk awal dengan membuat bahan ajar yang berisikan animasi, teks gambar, audio dan video. Berdasarkan analisis konsep, analisis tugas, dan karakteristik peserta didik yang telah dijabarkan pada tahap *define*, maka media yang tepat digunakan pada penelitian ini yaitu media *E-modul* Menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. *E-modul* dikembangkan berdasarkan *Flowchart* dan *Storyboard* yang telah dibuat di awal.

Pada validasi materi meliputi aspek Kebenaran Konsep, Penyajian Materi, kebahasaan dan evaluasi. Validasi materi dilakukan oleh satu orang validator materi yang merupakan dosen pada mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Yaitu bapak Khairul Alfahani, M.Pd. Berdasarkan hasil validasi dengan validator materi terkait *E-modul* yang sudah dikembangkan memiliki kategori “sangat valid”.

Validasi media meliputi aspek Desain Tampilan, Kesesuaian Unsur Pendukung dan kemudahan menggunakan. Validasi media dilakukan oleh dua orang validator media dari dosen Departemen Kurikulum Pendidikan yaitu validator I dengan Bapak Nofri Hendri, M.Pd memperoleh hasil 99% kemudian validator II dengan Ibu Dr. Rahmi Pratiwi, M.Pd. memperoleh hasil 93%. Dari hasil validasi media yang

dilakukan oleh validator media mendapatkan hasil media yang dikembangkan dalam kategori “sangat valid”.

Sejalan dalam Oka (2017) menyatakan bahwa sebuah bahan ajar dapat dikatakan valid apabila hasilnya sesuai dengan kriteria. Sedangkan menurut Rochmad (2012) media dikatakan valid apabila produk pengembangan yang dihasilkan berdasarkan teori yang memadai (validasi isi) dan semua komponen model pembelajaran yang berhubungan secara konsisten (validitas konstruk). Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti kedua syarat sudah terpenuhi dengan melakukan validasi materi dan validasi media dengan ahlinya.

Hasil uji praktikalitas media dilakukan terhadap multimedia pembelajaran oleh Mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan pada mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran yang meliputi aspek Kemudahan Penggunaan, Manfaat, Tampilan, Kebahasaan dan evaluasi memperoleh hasil 82%. Pada hasil uji praktikalitas ini memperoleh hasil dengan kategori “sangat praktis”.

Kesimpulan tersebut juga diperkuat oleh pendapat Tri & Yanto (2019) uji praktikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keterpakaian media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Sedangkan menurut Ridwan (2018) menyatakan untuk mengukur skor kepraktisan yang diperoleh yaitu dengan menghitung rata-rata jumlah skor yang diperoleh dari responden dan menghitung persentasinya, dari hasil presentasi tersebut dapat diterapkan kriteria kepraktisan terhadap produk yang dikembangkan.

Dalam menyebarkan atau mempromosikan produk akhir berupa *E-modul*. Pada tahap ini peneliti memasukkan media *E-modul* ke dalam *google drive*, agar dapat lebih efisien, selain itu penyebaran menggunakan link *google drive* dilakukan agar memudahkan peserta didik dalam memiliki *E-modul*

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dan penelitian atau *Research and Development (R&D)*. Pengembangan telah berhasil dilakukan dan hasil produk yang dikembangkan berupa *E-modul* menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* untuk pembelajaran Mata Kuliah Kurikulum dan Pembelajaran. terdapat bagian sebagai berikut: 1) Cover 2) Panduan 3) Materi 4) Video. Produk *E-modul* menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* yang dikembangkan terdapat 16 pertemuan untuk 1 semester. Terdapat *e-book*, video pembelajaran, di setiap pertemuannya.

Wujud akhir pada penelitian pengembangan *E-modul* menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker*. *E-modul* menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* tersebut sudah dapat digunakan dalam pembelajaran karna sudah melalui tahap validasi media dan validasi materi dan sudah diuji cobakan oleh peserta didik. *E-modul* menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* dapat digunakan sebagai referensi dalam proses pembelajaran bagi mahasiswa maupun dosen diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam perkuliahan baik dalam diskusi maupun tugas dan referensi.

Produk *E-Modul* yang telah dikembangkan telah melalui uji validasi. Validasi ini dilakukan oleh dua orang validator media yaitu dosen Teknologi Pendidikan dan satu orang validator materi yaitu dosen mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran yang mengajar di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. *E-modul* yang dikembangkan mendapat saran dan masukan untuk dilakukannya perbaikan agar lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Setelah itu dilakukan validasi materi untuk melihat kesesuaian materi dalam produk yang dikembangkan.

Dalam pengembangan ini memperoleh hasil validasi media sebesar 99% oleh validator I, 93% dari validator II dengan kategori “sangat valid”. Sedangkan validasi materi

memperoleh nilai sebesar 99% dengan kategori “sangat valid”. Pengembangan *E-modul* telah menghasilkan media yang praktis. Di mana hasil respon mahasiswa memperoleh nilai sebesar 82% yang merupakan kategori “sangat praktis” hal ini menjadikan *E-modul* sebagai media yang praktis digunakan membantu keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarto, R., Putero, S. H., Suyatna, H., Astuti, P., Saptoadi, H., Ridwan, M. M., & Susilo, B. (2018). *Pengembangan UMKM antara konseptual dan pengalaman praktis*. Ugm Press.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh penggunaan *E-modul* interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11-16
- Lindang, M. S., Oka, G. P. A., & Laksana, D. N. L. (2020). PENGEMBANGAN VIDEOSCRIBE PEMECAHAN MASALAHSEHARI-HARI DAN BERPERILAKU KREATIF ASPEKBERPIKIR SIMBOLIK MODEL CATHIE SHERWOODPADA ANAK USIA 5-6 TAHUNDI TTKK FATIMA SOAKECAMATAN SOA KABUPATEN NGADA. *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Prodi PG-PAUD STKIP Citra Bakti.
- Moi, M. Y., & Masing, F. A. (2023). Pengembangan *E-modul* Praktikum Mikrobiologi Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*bagi Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3683–3691.
- Rochmad, R. (2012). Desain model pengembangan perangkat pembelajaran matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59-72.
- Siregar, E. (2016). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>. 3(1), 1–12.
- Wibowo, E. (2018). Pengembangan Bahan Ajar *E-modul* Dengan Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Zulhelmi, Z. (2021). Pemanfaatan *Kvisoft Flipbook Maker*dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 217.