

---

# Academia Open



*By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*

---

## Table Of Contents

<b>Journal Cover</b> .....	1
<b>Author[s] Statement</b> .....	3
<b>Editorial Team</b> .....	4
<b>Article information</b> .....	5
Check this article update (crossmark) .....	5
Check this article impact .....	5
Cite this article.....	5
<b>Title page</b> .....	6
Article Title .....	6
Author information .....	6
Abstract .....	6
<b>Article content</b> .....	8

## Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

## Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

## Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

# Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June  
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14607

## EDITORIAL TEAM

### Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

### Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

### Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

# Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June  
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14607

## Article information

**Check this article update (crossmark)**



**Check this article impact (\*)**



**Save this article to Mendeley**



(\*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

## Flipping Book Interactive E-Modules Foster Elementary Social Studies Interest And Outcomes: E-Modul Interaktif Flipping Book Menumbuhkan Minat Dan Hasil Belajar IPS SD

Sry Nur intan, srynurintan23@gmail.com

*Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia*

Suardi Suardi, suardi@unismuh.ac.id

*Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia*

Idawati Idawati, idafadollah@unismuh.ac.id (\*)

*Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia*

(\*) Corresponding author

### Abstract

**General Background** The integration of digital educational technology is necessary to facilitate modern and engaging learning environments. **Specific Background** Elementary social studies instruction at SD Negeri 37 Tunga heavily relies on conventional teacher-centered methods, causing low student participation and poor academic achievement. **Knowledge Gap** Previous research predominantly focuses on cognitive achievement when utilizing digital materials, frequently neglecting the critical integration of interactive multimedia to stimulate student learning interest. **Aims** This study develops and evaluates interactive e-modules based on flipping book applications regarding their validity, practicality, and capacity to foster student interest and learning outcomes in fifth-grade social studies. **Results** Using the Research and Development method with the ADDIE model, the developed e-modules achieved 98% validity from media and material experts. Practicality assessments yielded 100% from teachers and 97% from students. Furthermore, quantitative testing demonstrated a significant academic progression, with posttest scores reaching 88.5 compared to the 60.9 pretest average, alongside a 98% student activity observation score and an N-Gain of 0.7418. **Novelty** This research distinctly integrates both learning interest and cognitive outcomes within a multimedia-rich flipping book framework tailored specifically for elementary social studies under the Kurikulum Merdeka guidelines. **Implications** Educators must adopt interactive flipping book e-modules to create meaningful, student-centered digital learning experiences that accommodate diverse learning styles and support independent study.

### Highlights

- ♦ Interactive flipping book materials demonstrate exceptional validity and practicality for educational integration.
- ♦ Digital multimedia integration significantly stimulates both student learning interest and cognitive achievement.
- ♦ Student-centered digital materials successfully facilitate independent and meaningful social studies education.

### Keywords

# Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June  
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14607

Interactive E-Modules; Flipping Book Applications; Social Studies Education; Learning Interest;  
Cognitive Outcomes

---

Published date: 2026-06-05

---

## PENDAHULUAN

Islam menekankan dalam pendidikan bahwa orang yang menuntut ilmu lebih tinggi derajatnya terlebih bila mengamalkan ayat berikut:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahan: “Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadalah:11).

Berdasarkan ayat di atas disimpulkan bahwa dalam pendidikan menekankan pentingnya membaca dan menuntut ilmu, sehingga apa yang tadinya tidak diketahui hendaknya dipelajari hingga menjadi paham. Salah satunya ketika siswa melakukan pengamatan terhadap objek-objek yang ada disekitar dengan tujuan untuk membangun kesadaran bahwa yang mereka amati adalah ciptaan dari Sang Pencipta. Tuhan telah mengajarkan siswa melalui perantara kalam (tinta dan pena) untuk terus belajar dan menuntut ilmu. Sehingga sebagai seorang guru yang bertugas membentuk karakter anak didiknya dapat memanfaatkan teknologi sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh dan membawa perubahan pada dunia pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia, sehingga perlu dilakukan upaya perbaikan dan peningkatan kualitas layanan dalam bidang pendidikan tersebut. Melalui pendidikan manusia dapat memperluas wawasannya dan memperoleh ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh dalam perkembangan pendidikan sehingga pembelajaran berbasis teknologi informasi sekarang ini merupakan keharusan [1].

Peserta didik yang hidup di zaman teknologi juga harus melibatkan teknologi yang relevan sesuai dengan tuntutan zaman yang semakin kompleks pula. Salah satu bentuk penggunaan teknologi dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah adalah penggunaan media pembelajaran digital. Media pembelajaran berbasis digital merupakan alternatif atau sarana yang dapat menghubungkan pengajaran materi kepada peserta didik. Media ini berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dengan pendekatan yang lebih modern dan teknologi-orientasi [2].

Konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), teknologi dapat dimanfaatkan untuk menyajikan fenomena sosial, ekonomi, dan budaya secara lebih nyata dan kontekstual, mendorong keterlibatan siswa dalam diskusi kritis, serta menumbuhkan kemampuan mereka memahami dinamika kehidupan masyarakat melalui pendekatan yang interaktif dan kolaboratif. Implementasi teknologi dapat mengintegrasikan semua komponen media, yang meliputi teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara. Penyatuan ini dapat membantu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik siswa [3]. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti aplikasi pembelajaran interaktif, platform digital, dan perangkat lunak edukatif, memberikan ruang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual yang menyenangkan.

Kemajuan teknologi digital telah mengubah cara guru mengajar IPS di SD. Siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret masih membutuhkan media visual atau konkret untuk memahami konsep abstrak secara optimal [4].

Menurut teori sibernetik, belajar adalah pengolahan informasi. Proses belajar memang memegang peranan penting, namun yang lebih penting lagi adalah pengolahan sistem informasi. Dengan kata lain, sistem informasi dipandang sangat memegang peranan penting dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran yang akan disajikan kepada siswa. Asumsi lain dari teori sibernetik adalah bahwa tidak ada satu proses belajar manapun yang ideal untuk segala sesuatu dan cocok untuk semua siswa. Oleh karena itu, sebuah informasi akan dipelajari oleh siswa dengan satu macam proses belajar, dan informasi yang sama mungkin akan dipelajari siswa lain melalui proses yang berbeda (Suciati & Prasetya, 2001).

Pemanfaatan bahan ajar digital interaktif yang menampilkan representasi visual dan aktivitas berbasis aplikasi dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep sosial yang kompleks. Pembelajaran IPS memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan wawasan kebangsaan siswa, sehingga penerapan teori kognitif Piaget menjadi dasar dalam merancang kegiatan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual di jenjang sekolah dasar (Ilhami, 2022). Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu mengintegrasikan e- modul dalam pembelajaran.

E-modul merupakan bahan ajar digital yang disusun secara sistematis dengan memanfaatkan teknologi interaktif sebagai sarana pembelajaran modern. Melalui format digital, e-modul dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun ponsel pintar, sehingga memungkinkan peserta didik belajar secara fleksibel tanpa batas ruang dan waktu [5]. E-modul interaktif tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga dilengkapi elemen multimedia seperti video, animasi, dan fitur navigasi digital yang menarik, sehingga mampu meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa (Marlina, 2025). Sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan, e-modul berbasis flipping book semakin populer karena menggabungkan desain visual menarik dan interaktivitas tinggi, menjadikannya media pembelajaran yang kreatif, efisien, dan menyenangkan bagi peserta didik di era digital [6].

Flipping book adalah media pembelajaran digital interaktif berbentuk buku virtual yang menyajikan materi dalam teks, gambar, video, dan animasi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media ini bersifat visual dan interaktif sehingga memudahkan pemahaman materi serta mendukung pembelajaran mandiri [7]. Dengan demikian, flipping book membuat pembelajaran lebih menarik sekaligus efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD.

Pemilihan bahan ajar pembelajaran berpengaruh pada keaktifan peserta didik bahan ajar tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga membantu siswa menyerap dan memahami materi secara lebih mendalam melalui tampilan visual dan interaktivitas yang menarik. Oleh karena itu, pemilihan bahan ajar yang tepat seperti e-modul interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan siswa untuk memahami konsep pelajaran. Dengan media yang sesuai, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif dan bermakna karena siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif [8].

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan di SDN 37 Tungka, Kecamatan Enrekang, Kabupaten Enrekang pada tanggal 22 Oktober 2025, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran di kelas V masih menghadapi berbagai kendala. Selama proses pembelajaran, partisipasi siswa terlihat rendah, sebagian besar siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini tercermin dari hasil penilaian harian guru kelas yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran IPS yaitu 70. Jumlah siswa kelas V berjumlah 20 siswa dan masih terdapat 11 siswa yang tergolong dalam kategori minat dan hasil belajar yang rendah atau sekitar 55%. Salah satu penyebab utama kondisi tersebut adalah penggunaan bahan ajar yang masih bersifat konvensional, yaitu hanya mengandalkan buku teks tanpa dukungan bahan ajar interaktif yang menarik perhatian siswa.

Proses pembelajaran yang diterapkan juga masih berpusat pada guru (teacher centered), di mana guru lebih banyak menjelaskan materi sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Pola pembelajaran seperti ini menyebabkan kegiatan belajar menjadi monoton dan kurang menantang, sehingga menurunkan minat serta keaktifan siswa. Hasil pengamatan di kelas juga menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran karena penyampaian materi belum didukung oleh bahan ajar yang dapat mempermudah pemahaman mereka.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi bahan ajar yang lebih interaktif. Salah satunya melalui e-modul berbasis flipping book untuk meningkatkan minat, keterlibatan, dan hasil belajar IPS. Dengan demikian, pembelajaran di SDN 37 Tungka perlu memanfaatkan media digital inovatif agar lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Menurut (Suardi, et al, 2025) mengatakan bahwa pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang termotivasi, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar [9].

Pengembangan e-modul interaktif berbasis aplikasi flipping book menjadi penting diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran IPS di sekolah dasar. Selain meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, bahan ajar ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang bermakna, mandiri, dan berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas e-modul interaktif berbasis flipping book untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan aspek minat belajar selain hasil belajar kognitif dalam penggunaan e-modul berbasis flipping book pada pembelajaran IPS. Selain itu, e-modul yang dikembangkan dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar dengan memadukan elemen multimedia interaktif seperti video, animasi, dan navigasi digital yang mendukung pembelajaran lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

## METODE

### A. Jenis Penelitian dan Pengembangan

Studi ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) R&D, yaitu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifannya, dalam hal ini berupa modul pembelajaran. Studi ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D), dan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation).

### B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Tahapan penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE menurut Fayrus & Slamet (2022) [10] meliputi lima tahap, yaitu:

#### 1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran IPS melalui wawancara dan observasi. Selain itu, dilakukan analisis kurikulum untuk menyesuaikan materi dengan kompetensi dasar serta analisis keterampilan belajar yang ingin ditingkatkan, seperti pemahaman konsep, berpikir kritis, dan kemandirian belajar.

#### 2. Design (Desain)

Tahap desain meliputi penyusunan rancangan awal E-Modul interaktif yang terdiri atas tujuan pembelajaran, materi, dan latihan soal. Selain itu, dirancang tampilan dan fitur interaktif seperti kuis dan video pembelajaran, serta disusun instrumen penelitian berupa angket, soal pretest-posttest, dan lembar validasi ahli.

#### 3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, E-Modul dikembangkan menggunakan aplikasi Heyzine Flipbook berdasarkan desain yang telah dibuat. Produk kemudian diuji coba pada kelompok kecil sebanyak 10 siswa untuk memperoleh umpan balik dan melakukan revisi. Setelah diperbaiki, E-Modul diterapkan pada uji coba lapangan dengan 20 siswa untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media.

#### 4. Implementation (Implementasi)

E-Modul yang telah dikembangkan diterapkan dalam proses pembelajaran pada subjek penelitian. Guru dan siswa diberikan arahan mengenai cara penggunaan E-Modul, kemudian dilakukan observasi untuk memastikan media digunakan sesuai tujuan pembelajaran.

#### 5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan dan secara sumatif pada akhir penelitian untuk mengetahui efektivitas E-Modul. Data diperoleh melalui tes, angket, dan observasi, kemudian digunakan sebagai dasar refleksi dan perbaikan produk sebelum digunakan secara lebih luas.

### C. Uji Coba Produk

#### 1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dalam penelitian ini disusun untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, keefektifan, serta respon pengguna terhadap bahan ajar yang dikembangkan, yaitu e-modul berbasis flipping book.

##### a. Uji kelompok kecil

Produk diuji pada kelompok kecil yang terdiri atas 10 peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi lebih luas mengenai kejelasan materi, kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, serta efektivitas penggunaan bahan ajar dalam proses belajar mengajar.

##### b. Uji coba lapangan

Dilakukan uji coba lapangan yang melibatkan jumlah peserta didik lebih besar, yaitu satu kelas penuh (20 peserta didik). Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji efektivitas e-modul berbasis aplikasi flipping book terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya.

#### 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 37 Tungka, Kecamatan Enrekang, Kabupaten Enrekang Tahun Pelajaran 2025/2026.

a. Subjek validator ahli terdiri atas para ahli yang bertugas menilai kelayakan produk E-Modul pembelajaran IPS yang dikembangkan.

b. Subjek uji coba produk adalah siswa kelas V yang menggunakan E-Modul berbasis flipping book dalam proses pembelajaran untuk menguji efektivitas, kemanfaatan, dan respon terhadap media yang dikembangkan. Selain itu, guru juga dilibatkan sebagai evaluator dalam implementasi E-Modul.

#### 3. Jenis Data

Pada penelitian pengembangan e-modul ini jenis data yang digunakan ialah data deskriptif kualitatif dan data kuantitatif. Data deskriptif diperoleh dari hasil validasi berupa saran dari validator ahli materi dan validator ahli media, serta respon siswa yang berupa komentar atau saran sebagai revisi. Data kuantitatif didapatkan dari hasil lembar observasi, angket terhadap e-modul yang dikembangkan.

### D. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan e-modul berbasis aplikasi flipping book berupa observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Instrumen tersebut digunakan untuk pengumpulan data yang kemudian digunakan untuk analisis data dan memvalidasi produk yang akan dikembangkan.

### E. Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis Data Validitas

Analisis validitas adalah prosedur statistik untuk menguji sejauh mana instrumen atau produk memiliki kelayakan teoritis sebelum digunakan.

#### 2. Analisis Kepraktisan

Teknik analisis data untuk kepraktisan adalah dengan memberikan angket respon kepada guru dan peserta didik kemudian diberikan nilai hasil skor atas jawaban responden. Angket respon berisi pernyataan- pernyataan terkait media digital yang dikembangkan.

### 3. Analisis Keefektivan Media

Keefektifan e-modul berbasis flipping book berdasarkan hasil angket observasi aktivitas peserta didik dan hasil pretest dan posttest kelas V SD Negeri 37 Tunga yang diperoleh melalui uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji keefektifan bertujuan untuk mengetahui efektifitas e-modul berbasis flipping book dalam uji uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 37 Tunga.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Karakteristik E-Modul Berbasis Flipping Book.

Karakteristik e-modul aplikasi flipping book yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Analisis tersebut menjadi landasan dalam penentuan struktur, konten, tampilan, serta pendekatan pembelajaran yang diterapkan, sehingga produk yang dihasilkan mampu mencerminkan kebutuhan riil di lapangan.

Penelitian ini diawali dengan tahap analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di kelas V UPT SD Negeri 37 Tunga melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan wali kelas. Tahap analisis mencakup identifikasi kebutuhan guru dan peserta didik serta analisis terhadap materi pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan adanya kebutuhan akan bahan ajar yang mampu meningkatkan minat sekaligus hasil belajar siswa.

Temuan tersebut selanjutnya dijadikan dasar dalam proses perancangan dan pengembangan e-modul, sehingga karakteristik produk yang dihasilkan merupakan bentuk respons langsung terhadap kebutuhan guru dan siswa

#### 2. Kevalidan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipping Book

Tingkat kevalidan e-modul flipping book ditentukan melalui tahap pengembangan berupa pembentukan produk, validasi ahli, dan uji coba terbatas. Pembuatan dilakukan sesuai rancangan yang mencakup materi, desain, dan pemanfaatan aplikasi flipping book. Validasi ahli menilai kelayakan isi, penyajian, serta kesesuaian produk, disertai saran perbaikan. Uji coba terbatas kemudian dilakukan untuk memastikan keterlaksanaan dalam pembelajaran. Seluruh proses ini bertujuan memastikan produk valid dan layak digunakan.

#### 3. Kepraktisan e-modul berbasis aplikasi flipping book

Kepraktisan e-modul berbasis flipping book dinilai berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket respons guru, dan angket respons peserta didik yang diperoleh melalui uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar. Uji kepraktisan ini bertujuan untuk mengukur tingkat kemudahan dalam penggunaan e-modul berbasis flipping book. Adapun pembahasannya diuraikan sebagai berikut.

##### a. Uji coba kelompok kecil

Pada tahap uji coba produk, e-modul berbasis flipping book digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperoleh gambaran awal mengenai kualitas produk. Uji coba ini dilaksanakan pada 9 Maret 2026 di SD Negeri 37 Tunga dengan melibatkan 10 peserta didik kelas V. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai observer sekaligus memberikan penilaian terhadap kepraktisan e-modul yang dikembangkan.

##### 1) Hasil angket respon Guru

**Tabel 1.** Hasil Angket Respon Guru

interval	Skor (%)	Kriteria
100%	100	Sangat praktis
80%-99%	-	Praktis
60%-80%	-	Cukup praktis
40%-60%	-	Kurang praktis
20%-40%	-	Tidak praktis
Rata-rata	100%	Praktis

Berdasarkan hasil angket respon guru diketahui berada pada interval 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis Flipping book praktis digunakan berdasarkan angket respon guru.

## 2) Hasil Angket Respon Siswa

**Tabel 2.** Hasil Angket Respon Peserta Didik

interval	Frekuensi	Kriteria
100%	2	Sangat praktis
80%-99%	8	Praktis
60%-80%	-	Cukup praktis
40%-60%	-	Kurang praktis
20%-40%	-	Tidak praktis

Berdasarkan hasil respon peserta didik terhadap kepraktisan e- modul berbasis flipping book pada tabel di atas terdapat 2 siswa yang mendapat skor angket 100% dan terdapat 8 siswa yang memperoleh skor angket 81% - 99% dengan kriteria praktis. sehingga rata-rata skor angket yang diperoleh dari peserta didik yaitu 94% dengan kriteria praktis.

### b. Uji Kelompok Besar

Pada tahap uji coba kelompok besar dengan mengimplementasikan e-modul berbasis flipping book diterapkan lagi ke dalam pembelajaran untuk memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai kualitas dan kepraktisan produk.

## 1) Hasil angket Respon Guru

**Tabel 3.** Angket Respon Guru

interval	Skor (%)	Kriteria
100%	100	Sangat praktis
80%-99%	-	Praktis
60%-80%	-	Cukup praktis
40%-60%	-	Kurang praktis
20%-40%	-	Tidak praktis
Rata-rata	100%	Praktis

Berdasarkan hasil angket respon guru diketahui berada pada interval 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis flipping book praktis digunakan berdasarkan angket respon guru 100%.

## 2) Angket Respon Peserta Didik

**Tabel 4.** Angket Respon Siswa

interval	Frekuensi	Kriteria
100%	13	Sangat praktis
80%-99%	7	Praktis
60%-80%	-	Cukup praktis
40%-60%	-	Kurang praktis
20%-40%	-	Tidak praktis

Berdasarkan hasil respon peserta didik terhadap kepraktisan e- modul berbasis flipping book pada tabel di atas terdapat 13 siswa yang mendapat skor angket 100% dengan kriteria penilaian sangat praktis dan terdapat 7 siswa yang memperoleh skor angket 81% - 99% dengan kriteria praktis, sehingga rata-rata skor angket yang diperoleh dari peserta didik yaitu 97% dengan kualifikasi kriteria penilaian praktis. Sehingga rata-rata skor angket yang diperoleh dari peserta didik yaitu 99% dengan kualifikasi kriteria penilaian praktis.

## 4. Keefektifan e-modul berbasis flipping book

Keefektifan e-modul berbasis flipping book berdasarkan hasil angket observasi aktivitas peserta didik dan hasil pretest dan posttest kelas V SD Negeri 37 Tungka yang diperoleh melalui uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji keefektifan bertujuan untuk mengetahui efektifitas e-modul berbasis flipping book dalam uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 37 Tungka, berikut hasil uji efektifitas.

### a. Coba Kelompok Kecil

Uji keefektifan pada kelompok kecil melibatkan 10 peserta didik kelas V. Uji ini didasarkan pada hasil pretest dan posttest kelas V SD Negeri 37 Tungka. Hasil lengkap uji coba kelompok kecil tercantum pada lampiran, sedangkan deskripsi perolehannya disajikan pada uraian berikut.

1) Hasil angket obsevasi aktivitas peserta didik kelas V SD Negeri 37 Tunga

**Table 5.** Hasil Angket Observasi Aktivitas Peserta Didik

interval	Rata-rata	Kriteria
100%	-	Sangat efektif
80%-99%	98	efektif
60%-80%	-	Cukup efektif
40%-60%	-	Kurang efektif
20%-40%	-	Tidak p efektif
Rata-rata	98%	Efektif

Berdasarkan hasil angket aktivitas peserta didik diketahui berada pada interval 80% - 99% dengan skor rata-rata pertemuan 98% dengan kriteria efektif sehingga dapat dsimpulkan bahwa e-modul berbasis flipping book sangat efektif digunakan pada e-modul berbasis flipping book pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2) Hasil Pretest Dan Posttest Peserta Didik Kelas V SD Negeri 37 Tunga

**Table 6.** Hasil Pretest Dan Posttest Peserta Didik

No	Nilai Hasil Belajar	Kategori	Pre test		Posttest	
			F	P	F	P
1	81%-100%	Sangat efektif	-	-	4	40
2	61%-80%	Efektif	-	-	6	60
3	41%-60%	Cukup Efektif	5	50	-	-
4	21%-40%	Rendah	5	50	-	-
5.	0%-20%	Sangat Rendah				
	Total		10	100	10	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa dalam uji coba kelompok kecil terdapat peningkatan nilai persentase pretest (sebelum penggunaan e-modul berbasis flipping book) yaitu frekuensi 5 dengan persentase 50 termasuk kategori cukup efektif dan frekuensi 5 dengan presentase 50 termasuk kategori rendah. Secara kuantitatif nilai rata-rata pretest berada pada angka 40%.

Adapun nilai persentase posttest (setelah penggunaan e-modul berbasis flipping book) yaitu frekuensi 4 dengan persentase 40 termasuk kategori sangat efektif dan frekuensi 6 dengan presentase 60 termasuk kategori efektif. secara kuantitatif nilai rata-rata pretest berada pada angka 75%.

Berdasarkan analisis data diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil pretest dan posttest ilmu pengetahuan sosial pada uji kelompok kecil di kelas V SD Negeri 37 Tunga yang diajarkan dengan menggunakan e-modul berbasi flipping book termasuk kategori tinggi.

b. Uji Kelompok Besar

Uji keefektifan pada kelompok besar melibatkan 20 siswa kelas V. Uji ini didasarkan pada hasil angket observasi aktivitas siswa serta hasil pretest dan posttest siswa kelas V SD Negeri 37 Tunga. Hasil lengkap uji kelompok besar tercantum pada lampiran, sedangkan deskripsi perolehannya disajikan pada uraian berikut.

1) Hasil Angket Observasi Aktivitas Siswa Kelas V SD Negeri 37 Tunga

**Table 7.** Hasil Angket Observasi Aktivitas Peserta Didik

interval	Rata-rata	Kriteria
100%	-	Sangat efektif
80%-99%	98	efektif
60%-80%	-	Cukup efektif
40%-60%	-	Kurang efektif
20%-40%	-	Tidak p efektif
Rata-rata	98%	Efektif

Berdasarkan hasil angket observasi aktivitas peserta didik diketahui berada pada interval 80% - 99% sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis flipping book efektif digunakan pada e-modul berbasis flipping book pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa.

## 2) Hasil Pretest Dan Posttest Siswa Kelas V SD Negeri 37 Tungka

**Table 8.** Hasil pretest dan posttest peserta didik

No	Nilai Hasil Belajar	Kategori	test		Posttest	
			Pre F	P	F	P
1	81%-100%	Sangat efektif	-	-	15	75
2	61%-80%	Efektif	7	35	5	25
3	41%-60%	Cukup Efektif	13	65	-	-
4	21%-40%	Rendah	-	-	-	-
5	0%-20%	Sangat Rendah	-	-	-	-
Total			20	100	20	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa SD Negeri 37 Tungka pada kelas V terdapat peningkatan hasil persentase pretest (sebelum penggunaan e-modul berbasis flipping book) yaitu frekuensi 7 dengan persentase 35 termasuk kategori efektif dan frekuensi 13 dengan persentase 65 termasuk kategori cukup efektif. Secara kuantitatif nilai rata-rata pretest berada pada angka 60,9. Sedangkan nilai posttest (setelah penggunaan e-modul berbasis flipping book) yaitu frekuensi 15 dengan persentase 75 termasuk kategori sangat efektif dan frekuensi 5 dengan persentase 25 berada pada kategori efektif dengan nilai rata-rata 88,5. Berdasarkan analisis data diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil pretest dan posttest ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V SD Negeri 37 Tungka yang diajarkan menggunakan e-modul berbasis flipping book termasuk kategori sangat efektif.

## B. Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah e-modul berbasis flipping book yang dirancang untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 37 Tungka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik produk, tingkat kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan e-modul yang dikembangkan. Tingkat kelayakan produk dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi. Kepraktisan produk ditinjau melalui keterlaksanaan proses pembelajaran serta tanggapan guru dan siswa. Adapun keefektifan e-modul diukur berdasarkan peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 37 Tungka.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis (Analysis) Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Berikut pembahasan hasil analisis, karakteristik, hasil uji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar digital.

### 1. Karakteristik e-modul berbasis flipping book pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 37 Tungka.

Karakteristik e-modul berbasis flipping book dirancang berdasarkan hasil tahap sebelumnya, yaitu analisis kebutuhan. Pada tahap tersebut diketahui bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah dan penggunaan bahan aja digital dalam proses pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal, sehingga memengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan e-modul berbasis flipping book sebagai alternatif pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan bermakna. Selain itu, pada tahap ini juga disusun tujuan pembelajaran serta berbagai instrumen penelitian, seperti perangkat pembelajaran, angket observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar validasi ahli, dan tes hasil belajar.

Tahap berikutnya adalah tahap perancangan produk yang dilakukan dengan menyusun desain, struktur, dan alur penyajian materi secara sistematis. E-modul dikembangkan dalam bentuk flipping book, sedangkan tampilan visualnya dirancang menggunakan Canva agar lebih menarik dan interaktif. Selain itu, materi juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang diakses melalui tautan video dari YouTube serta kuis yang dapat diakses menggunakan barcode atau langsung mengklik gambar kuis pada flipping book.

Melalui penyajian digital yang interaktif, e-modul tidak hanya berperan sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai bahan strategis dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, karakteristik e-modul yang dikembangkan dinilai relevan untuk mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas V SD Negeri 37 Tungka.

### 2. Kevalidan E-Modul Berbasis Flipping Book

Uji kevalidan dilakukan oleh peneliti sebelum menerapkan hasil pengembangan e-modul berbasis flipping book pada siswa kelas V SD Negeri 37 Tungka. Peneliti melaksanakan tiga tahap validasi, yaitu validasi instrumen penelitian, validasi ahli media, dan validasi ahli materi terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi instrumen penelitian oleh dua validator, diperoleh bahwa instrumen penelitian yang mencakup lima aspek, yaitu lembar observasi modul ajar, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta lembar angket respon guru dan peserta didik, lembar aktivitas siswa dan

lembar kisi-kisi dan tes memperoleh nilai rata-rata dengan kriteria valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah dinyatakan valid dan layak digunakan setelah melalui proses validasi oleh dua validator.

Hasil validasi dua ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar dapat digunakan tanpa revisi karena memperoleh rata-rata skor pada kategori valid. Kesamaan penilaian antarvalidator juga menegaskan bahwa e-modul flipping book yang dikembangkan layak dan berkualitas, serta efektif mendukung proses pembelajaran.

Dengan demikian, e-modul yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat (Gunawan et al., 2025) yang mengatakan bahwa komentar yang diberikan oleh ahli media yaitu untuk menggunakan hasil evaluasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran dimasa mendatang. Hal ini berarti e-modul pembelajaran sudah layak dan dapat digunakan [11].

Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh dua validator menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan dalam e-modul berbasis flipping book berada pada kategori valid. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan skor penilaian yang sangat tinggi dari kedua validator, yang mencerminkan bahwa materi telah memenuhi aspek kelayakan. Selain itu, kesesuaian penilaian antar validator 98% menunjukkan adanya konsistensi dalam menilai kualitas materi yang disajikan. Dengan demikian, materi dalam e-modul dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi yang signifikan.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat (A. Putri & Reinita, 2023) memastikan e-modul berkualitas tinggi dari aspek konten, media, dan bahasa, sehingga layak digunakan [12]. Manfaat lain dari uji validitas meliputi perbaikan berdasarkan saran ahli yang mana dapat meningkatkan ketertarikan siswa, dan mendukung pembelajaran mandiri di era digital.

### 3. Kepraktisan E-Modul Berbasis Flipping Book Pada Pembelajaran

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbasis flipping book, serta angket respons guru dan siswa, diperoleh bahwa penggunaan e-modul tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis pada uji kelompok kecil maupun kelompok besar. Hal ini ditunjukkan oleh proses pembelajaran yang berlangsung secara terstruktur dan interaktif, mulai dari tahap pendahuluan hingga penutup.

Kepraktisan e-modul berbasis flipping book yang berada pada kategori praktis dipengaruhi oleh kemudahan pada saat mengakses sehingga dapat digunakan dengan lancar oleh guru maupun peserta didik. Selain itu, tampilan pada e-modul yang menarik, gambar yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik, susunan materi yang sistematis, serta penggunaan bahasa yang sederhana yang mana memudahkan siswa dalam memahami dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pada kegiatan inti pembelajaran, peserta didik terlihat aktif dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbasis flipping book. Penyajian materi yang terstruktur, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta proses diskusi yang berlangsung aktif membuat siswa lebih berani mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, sementara kelompok lain turut memberikan tanggapan maupun masukan. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran berjalan efektif dan waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, skor kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa e-modul berbasis flipping book mudah digunakan dan mampu mendukung keterlaksanaan pembelajaran dengan baik.

Menurut [1] mengatakan E-Modul adalah bahan ajar yang dapat diakses secara mandiri, dengan dilengkapi multimedia seperti animasi, video, audio, dan gambar yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran[13]. E-modul adalah modul yang terdiri dari teks gambar atau keduanya yang berisi materi elektronik digital, disertai dengan simulasi yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil ini sejalan dengan pendapat (Juliani & Ibrahim, 2023) mengatakan bahwa Flipping book memiliki manfaat tersendiri bagi siswa dengan tampilannya yang menarik dapat membuat siswa semangat dan aktif karena siswa bias ikutserta dalam mencoba flipping book, siswa bisa lebih mudah paham terhadap materi yang dipelajari, konsentrasi siswa menjadi terpusat ke media flipping book, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan menarik [14].

### 4. Keefektifan E-modul Berbasis flipping book Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Meningkatkan minat dan Hasil Belajar Siswa kelas V sekolah dasar.

Keefektifan bahan ajar digital dapat diketahui melalui hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran serta nilai pretest dan posttest yang diperoleh pada uji kelompok kecil maupun kelompok besar. Hasil pengujian efektivitas e-modul berbasis flipping book berdasarkan angket observasi aktivitas siswa yang mengukur minat belajar siswa melalui indikator minat belajar menunjukkan hasil yang positif. Hasil observasi pada uji kelompok kecil dan besar menunjukkan e-modul berkategori efektif dengan skor aktivitas siswa yang tinggi dan konsisten. Hal ini menandakan bahwa penggunaan e-modul flipping book berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa serta efektif menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Keefektifan e-modul juga dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest pada uji kelompok kecil yang melibatkan 10 peserta didik maupun kelompok besar yang melibatkan 20 peserta didik. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebelum menggunakan e-modul, pemahaman peserta didik mengenai materi Indonesiaku kaya raya masih tergolong rendah dan belum mencapai indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Namun, setelah penerapan e-modul flipping book, hasil posttest menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 60,9 pada pretest menjadi 88,5 pada posttest, menandakan bahwa media ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam membantu pemahaman materi IPS

secara lebih mendalam dan bermakna.

Peningkatan minat belajar terjadi karena karakteristik e-modul yang menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktif dalam satu media. Tampilan menyerupai buku nyata, penggunaan video, serta kuis interaktif dengan umpan balik langsung membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan mudah memahami materi yang bersifat abstrak. Hal ini juga meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media digital, tetapi juga oleh desain media yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan animasi, video, dan tampilan visual yang menarik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan. Selain itu, fitur kuis interaktif mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena siswa dapat langsung mengetahui hasil belajarnya melalui umpan balik otomatis. Kondisi ini memperlihatkan bahwa e-modul berbasis flipping book tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Menurut Kumalasari & Eimelda (2022), peningkatan hasil belajar melalui e-modul flipping book menunjukkan bahwa kemampuan kognitif merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan, karena berkaitan dengan pemahaman peserta didik terhadap materi. Peningkatan kognitif juga berdampak pada perkembangan aspek psikomotor dan afektif [15].

Selain itu, hasil observasi aktivitas siswa yang mencapai 98% menunjukkan bahwa e-modul menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif, di mana siswa aktif mengeksplorasi materi, berdiskusi, dan mengerjakan latihan, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

Hal ini terjadi karena penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan fitur interaktif membuat siswa lebih mudah memahami materi sekaligus mengurangi kejenuhan belajar dibanding metode konvensional.

Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Ramadhina dan Pranata (2022) yang menunjukkan bahwa e-modul berbasis flipping book sangat layak digunakan karena dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa [16]. Namun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan karena tidak hanya mengukur pemahaman dan hasil belajar, tetapi juga secara khusus mengkaji peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Selain itu, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ikroma & Prasetyaningtyas, 2025) menunjukkan bahwa fokus penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran e-modul interaktif berbasis flipping book [6]. Selain itu juga untuk mengetahui kelayakan serta keefektifan e-modul berbasis flipping book. Fokus penelitian tersebut lebih menekankan pada kelayakan serta keefektifan produk sebagai media pembelajaran dan belum mengkaji secara mendalam kepraktisan serta minat belajar peserta didik.

Penelitian Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Flipping Book untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V tidak hanya mengkaji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, tetapi juga fokus pada peningkatan minat dan hasil belajar siswa. E-modul digunakan sebagai media pembelajaran yang mendorong kemampuan kognitif melalui aktivitas analisis, diskusi, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya jumlah subjek penelitian yang masih terbatas pada satu kelas di SD Negeri 37 Tunga sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. Selain itu, pengukuran efektivitas e-modul hanya difokuskan pada minat dan hasil belajar jangka pendek, sehingga belum mengkaji dampak penggunaan e-modul terhadap kemampuan berpikir kritis maupun retensi belajar siswa dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan sampel yang lebih luas serta mengembangkan pengukuran pada aspek keterampilan abad 21 lainnya.

Keterbatasan lain dalam penelitian ini adalah konteks uji coba yang masih dilakukan pada ruang lingkup sekolah yang terbatas, sehingga efektivitas e-modul pada karakteristik siswa dan lingkungan sekolah yang berbeda belum dapat diketahui secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan pada skala yang lebih luas agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih kuat.

Secara praktis, e-modul flipping book menjadi alternatif bahan ajar IPS yang mendorong pembelajaran aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Guru dapat memanfaatkan fitur multimedia seperti video, animasi, dan kuis interaktif untuk menyesuaikan dengan karakteristik digital native serta mendukung kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian dan pembelajaran berbasis teknologi.

Kabaruan penelitian ini terletak pada pengembangan e-modul flipping book yang tidak hanya berfokus pada hasil belajar kognitif, tetapi juga mengintegrasikan aspek minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS sekolah dasar.

Penelitian sebelumnya umumnya hanya mengukur kevalidan dan efektivitas bahan ajar terhadap hasil belajar atau motivasi belajar pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini secara khusus mengembangkan bahan pembelajaran IPS berbasis Kurikulum Merdeka yang dilengkapi fitur multimedia interaktif seperti video, animasi, hyperlink, dan kuis dengan umpan balik otomatis.

Selain itu, penggunaan flipping book pada materi IPS memberikan kontribusi baru karena pembelajaran IPS selama ini cenderung dianggap teoritis dan membosankan oleh siswa. Melalui penelitian ini, pembelajaran IPS dikembangkan menjadi lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik digital native pada siswa sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa e-modul berbasis flipping book yang dikembangkan secara sistematis melalui tahapan penelitian dan pengembangan. E-modul tersebut dirancang dengan susunan menu pembelajaran yang lengkap dan terstruktur, sehingga dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses belajar yang lebih interaktif dan bermakna.
2. E-modul berbasis flipping book dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media, yang mana menunjukkan bahwa aspek isi maupun tampilan e-modul telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. E-modul berbasis flipping book dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran, hasil yang ditunjukkan pada saat observasi keterlaksanaan pembelajaran serta respon guru dan siswa yang berada pada kategori praktis.
4. E-modul flipping book dinyatakan efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh meningkatnya minat serta aktivitas belajar setelah penggunaannya dalam pembelajaran.

Penelitian ini juga berkontribusi dalam pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar melalui e-modul flipping book yang menciptakan proses belajar lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Kehadiran fitur multimedia seperti video, animasi, kuis interaktif, dan tampilan visual yang menarik membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Selain itu, penggunaan e-modul berbasis flipping book memberikan kontribusi nyata dalam mendukung pembelajaran IPS yang inovatif dan kontekstual, karena mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran, serta menumbuhkan minat belajar melalui pengalaman belajar digital yang interaktif. Dengan demikian, e-modul yang dikembangkan dapat dijadikan alternatif bahan ajar digital yang relevan untuk diterapkan pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Negeri 37 Tunga, khususnya kepala sekolah, guru, dan siswa kelas V yang telah memberikan dukungan serta membantu pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan arahan, masukan, dan dukungan sehingga penelitian dan penulisan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

## References

- [1] H. Aminuddin and R. Aminuddin, "Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 12 Makassar," *Patria Artha Technological Journal*, vol. 5, no. 1, pp. 58–63, 2021, doi: 10.33857/patj.v5i1.402.
- [2] Idawati, I. P. S. Nur, and N. Muhammad, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar," *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, 2024.
- [3] A. M. Sholihah, I. S. Umamah, M. F. Vierza, R. Marsida, and A. Purnomo, "Using learning technology for social studies as a resilient media during the pandemic outbreak," *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, vol. 8, no. 1, pp. 41–48, 2023, doi: 10.17977/um022v8i12023p40.
- [4] I. G. Sanjata, N. K. Suarni, and I. G. Margunayasa, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media," *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, vol. 5, no. 1, 2024.
- [5] F. Amir and Sutrisno, "Pengembangan E-Modul Praktikum Berbasis Advance Organizer Berbantuan Flipbook," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 3, 2025.
- [6] S. N. Ikroma and F. D. Prasetyaningtyas, "Pengembangan Media E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD," *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 8, no. 8, pp. 8808–8814, 2025, doi: 10.54371/jiip.v8i8.8725.
- [7] I. S. Sadikin, K. Fatolah, I. Santosa, M. R. Fadli, M. B. Ulum, and Y. Sari, "Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Adaptif Berbasis Artificial Intelligence (AI) Untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru di SD Penggilingan 01 Jakarta," *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, vol. 6, no. 2, pp. 377–394, 2025, doi: 10.38048/jailcb.v6i2.5056.
- [8] V. Y. Putri, A. Susandi, and O. Zativalen, "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 9, no. 3, pp. 186–191, 2024.
- [9] Suardi, Asriani, and Syamsuriyanti, "Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 78 Tajo Kecamatan Camba Kabupaten Maros," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 3, 2025.
- [10] Fayrus and A. Slamet, "Model Penelitian Pengembangan (R&D)," 2022.
- [11] E. Gunawan, S. A. Pulungan, and R. M. S., "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Literasi Numerasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah," *JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 924–939, 2025.
- [12] A. Putri and Reinita, "Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Modul Digital Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional di Kelas IV," *Jurnal Elementaria Edukasia*, vol. 6, no. 3, pp. 1066–1081, 2023, doi: 10.31949/jee.v6i3.6565.
- [13] M. Y. Simarmata, A. Rini, L. M. Dewi, and O. S. Sari, "Kepraktisan Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker

# Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June

DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14607

dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 12 Pontianak,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 15, no. 1, 2020.

[14] R. Juliani and N. Ibrahim, “Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar,” *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 19–26, 2023, doi: 10.30651/else.v7i1.14065.

[15] M. P. Kumalasari and Y. Eilmelda, “Analisis Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook,” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, vol. 10, no. 1, pp. 39–51, 2022.

[16] S. R. Ramadhina and K. Pranata, “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7265–7274, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3430.