

Pengembangan E-Modul Berbasis *FlipBook* Interaktif Materi Pelaksanaan Wawasan Nusantara pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII SMP

Ni Putu Devita Ariapradni Putri^{*1}, I Ketut Andika Pradnyana²

^{1,2}Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia
Email: ¹devita.ariapradni@student.undiksha.ac.id, ²ipradnyana@undiksha.ac.id

Abstrak

Pembelajaran PPKn pada materi Pelaksanaan Wawasan Nusantara di kelas VIII SMPN 2 Singaraja masih menggunakan media konvensional, sehingga terdapat siswa merasa kesulitan memahami pada materi yang bersifat abstrak dan motivasi belajar mereka rendah. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan e-modul berbasis *flipbook* interaktif pada mata pelajaran PPKn, khususnya materi Pelaksanaan Wawasan Nusantara, yang mudah digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian melibatkan 30 siswa kelas VIII dan 1 guru PPKn di SMPN 2 Singaraja. Data dikumpulkan melalui angket respons siswa dan guru dan menggunakan deskriptif kuantitatif saat melaksanakan analisis. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa e-modul mendapat persentase 85,3% dari siswa dan 92,5% dari guru; keduanya masuk kategori "Sangat Praktis". Dengan adanya gambar, video, dan kuis dalam satu modul digital, e-modul ini membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik serta mendukung kemandirian belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa inovasi e-modul berbasis *flipbook* berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk materi PPKn yang bersifat abstrak, sekaligus mendorong peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah menengah pertama.

Kata kunci: E-Modul, *Flipbook*, Interaktif, Kewarganegaraan, Wawasan Nusantara.

Development of an Interactive Flip Book-Based E-Module for the Implementation of the Indonesian Archipelago Insight in the PPKn Subject for Class VIII of Middle School

Abstract

PPKn learning on the material of Implementation of the Archipelago Insight in class VIII SMPN 2 Singaraja still uses conventional media, so that some students find it difficult to understand the abstract material and their learning motivation is low. This study was conducted to develop an interactive flipbook-based e-module on the subject of PPKn, especially the material of Implementation of the Archipelago Insight, which is easy to use as a learning medium. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study involved 30 class VIII students and 1 PPKn teacher at SMPN 2 Singaraja. Data were collected through student and teacher response questionnaires and used quantitative descriptive when conducting the analysis. The results of the practicality test showed that the e-module received a percentage of 85.3% from students and 92.5% from teachers; both were in the "Very Practical" category. With the presence of images, videos, and quizzes in one digital module, this e-module helps students understand the material in a more interesting way and supports independent learning. These findings suggest that the interactive flipbook-based e-module has significant

Keywords: Citizenship, E-Modules, Flipbooks, Indonesian Insight, Interactive.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang dirasakan pada era digital telah membawa perubahan besar di bidang pendidikan, terutama dalam menyajikan materi belajar yang meningkatkan daya tarik, kreatif, dan sesuai kebutuhan siswa. Pembelajaran dituntut untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan mendukung kemandirian belajar. Pembaruan yang muncul adalah penggunaan e-modul digital yang menggabungkan berbagai unsur multimedia yang ada, seperti terdapat unsur teks, suara, gambar, video, dan animasi dalam pengalaman belajar. Namun,

penggunaan bahan ajar konvensional masih sangat dominan, sehingga proses belajar sering terasa monoton dan kurang efektif dalam menarik perhatian siswa [1].

Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), pembelajaran berperan penting dalam membentuk sifat siswa, perilaku, dan nilai kebangsaan siswa. Salah satu topik utama dalam PPKn adalah implementasi Wawasan Nusantara, yang menekankan pandangan dan sikap bangsa Indonesia terhadap kesatuan wilayah, sosial, budaya, dan politik. Materi ini cukup rumit karena bersifat abstrak, konseptual, dan kontekstual, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang dapat disangkut pautkan dengan konsep kehidupan sehari-hari. Namun, keterbatasan media pembelajaran di kelas sering menjadikan siswa mengalami kesulitan untuk mendalami dalam memahami materi, sehingga motivasi dan hasil belajar mereka menurun [2].

Seiring kemajuan teknologi pendidikan, penggunaan e-modul berbasis *flipbook* interaktif menjadi solusi yang layak untuk dikembangkan. *Flipbook* interaktif adalah media digital yang menyerupai buku cetak, tetapi dilengkapi dengan fitur multimedia dan navigasi interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Penelitian menyatakan dengan penggunaan e-modul *flipbook* tersebut dapat memberi peningkatan motivasi siswa untuk belajar yang lebih tinggi, partisipasi siswa, dan pemahaman konsep karena materi disajikan secara visual dan interaktif [3][4]. Selain itu, media pembelajaran digital interaktif juga terbukti lebih bermakna dibandingkan dengan media konvensional karena dapat meningkatkan hasil belajar. Ketika siswa menggunakan media interaktif yang menarik, mereka lebih aktif dalam proses belajar, dan rasa bosan yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional dapat berkurang [5].

Dalam konteks pembelajaran PPKn, penggunaan modul berbasis *flipbook* juga terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung peserta didik dalam memahami materi kebangsaan secara lebih efektif[6]. Pemakaian media pembelajaran yang bersifat multimedia interaktif juga dapat meningkatkan aktivitas belajar, pemahaman pada suatu hal, serta hasil belajar yang dilakukan juga penyesuaian karakteristik terhadap gaya belajar pada siswa seperti visual, kinestetik, dan auditorial[7]. Lebih lanjut, studi teori dalam pendidikan kewarganegaraan menegaskan bahwa pembelajaran PPKn harus mampu mengintegrasikan aspek wawasan, keahlian, dan sikap siswa dengan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Media pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi dinilai mampu membantu untuk menciptakan pembelajaran tersebut karena memungkinkan untuk secara aktif dalam pembelajaran dan dapat mendukung siswa mengeksplorasi pembelajaran secara mandiri[8]. Oleh karena itu, pengembangan modul berbasis digital seperti e-modul *flipbook* interaktif untuk diterapkan dalam pembelajaran PPKn itu sangatlah relevan pada materi wawasan nusantara. Meskipun berbagai riset telah memperlihatkan kelebihan e-modul berbasis digital, seperti e-modul *flipbook* interaktif ini untuk diterapkan dalam pembelajaran PPKn sangat relevan untuk materi Wawasan Nusantara. Meskipun berbagai riset telah memperlihatkan kelebihan modul berbasis *flipbook* interaktif ini, pengembangan yang dilakukan, khususnya pada materi Wawasan Nusantara di tingkat SMP, masih sedikit, dan belum banyak yang mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan berbasis digital pada materi pelajaran PPKn. Oleh sebab itu, situasi ini mengindikasikan adanya perbedaan antara kebutuhan belajar dan ketersediaan media yang sesuai serta adanya media yang baru, khususnya berbasis digital. Ditambah lagi, tidak semua materi ajar yang dibuat sudah memikirkan kaidah desain pembelajaran yang terstruktur dan sifat-sifat siswa. Keadaan ini menandakan perlunya penciptaan media ajar yang tidak hanya melihat estetika, tetapi juga memenuhi sisi legalitas, kemudahan, dan kemampuannya saat digunakan.

Dalam penelitian ini, penulis memilih SMPN 2 Singaraja sebagai lokasi penelitian, khususnya kelas VIII pada mata pelajaran PPKn dengan materi pelaksanaan Wawasan Nusantara. Jenjang ini dipilih karena siswa SMP sedang berada pada tahap perkembangan operasional formal, sehingga mulai mampu berpikir abstrak, tetapi tetap membutuhkan media pembelajaran yang konkret dan interaktif. Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis *flipbook* interaktif berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian yang dijalankan oleh Maharcika, Suarni, dan Gunamantha (2021) mengungkapkan bahwa e-modul berbasis *flipbook* yang sedang dikembangkan dengan model ADDIE mempunyai nilai validitas sangat tinggi (95,56%) dan kepraktisan sebesar 87,19%, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran [9]. Selanjutnya, penelitian oleh Rostikawati, dkk (2021) juga menunjukkan bahwa e-modul yang berbasis *flipbook* dapat membuat hasil belajar siswa lebih tinggi dengan penyampaian materi yang memiliki daya tarik tinggi dan interaktif [10].

Penelitian lain yang lebih terbaru menunjukkan bahwa pengembangan e-modul *flipbook* dapat melatih keahlian belajar siswa yang lebih tinggi, serta membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna karena dalam prosesnya siswa dilibatkan secara aktif [4]. Selain itu, pengembangan e-modul berbasis *flipbook* juga terbukti mampu meningkatkan keahlian pemecahan masalah siswa karena memadukan konten materi dengan pendekatan kontekstual [11]. Berdasarkan fenomena tersebut, pada tahap awal hasil setelah dilakukannya observasi oleh peneliti di salah satu kelas VIII SMP menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh siswa terhitung sedikit, yaitu hanya menggunakan buku paket dan penjelasan guru. Hal ini menyebabkan

pembelajaran terasa monoton dan siswa merasa pembelajaran kurang menarik. Padahal, saat ini perkembangan teknologi digital menuntut adanya inovasi dalam penyediaan bahan ajar yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hal ini sependapat dengan penelitian yang menyatakan bahwa kondisi seperti hal tersebut menunjukkan terbatasnya bahan ajar sebagai sumber belajar, sehingga menyebabkan tidak cukup pemahaman siswa pada materi yang sedang dipelajari [12].

Dengan demikian, diperlukan inovasi media pembelajaran untuk mencukupi keperluan tersebut melalui pengembangan e-modul berbasis *flipbook* interaktif. Media ini dipilih karena mampu menyajikan materi dalam bentuk digital yang menyerupai buku, namun ditambahkan dengan elemen multimedia, seperti gambar, animasi, dan video. Dengan digunakannya e-modul berbasis *flipbook* ini mendapatkan kesempatan siswa untuk belajar dengan lebih mandiri dan secara fleksibel menyesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Pemilihan materi pelaksanaan Wawasan Nusantara dalam penelitian ini didasarkan pada pentingnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan, seperti persatuan, kesatuan, dan toleransi. Materi ini memiliki peran yang penting sebagai warga negara yang baik, yaitu membentuk karakter siswa, sehingga perlu disampaikan melalui media pembelajaran yang menarik dan kontekstual agar mudah dipahami dan diinternalisasi oleh siswa.

Walaupun banyak penelitian telah menunjukkan keberhasilan pengembangan e-modul berbasis *flipbook*, masih terdapat keterbatasan dalam pengembangannya pada mata pelajaran PPKn di tingkat SMP, khususnya pada materi wawasan nusantara. Dengan ini, fokus penelitian pada pengembangan e-modul berbasis *flipbook* yang tidak pada menghasilkan produk, tetapi juga menguji validitas produk serta respons pengguna melalui media melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian ini, didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Sari, Sujana, dan Sanjaya (2023) yang membuktikan bahwa modul berbasis *flipbook* untuk PPKn valid dan layak jika akan digunakan siswa dan guru dalam pembelajaran [6]. Selain itu, pengembangan e-modul berbasis digital juga dianggap berhasil dan menunjukkan hasil positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran [13]. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berupa e-modul *flipbook* untuk materi pelaksanaan Wawasan Nusantara mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP sangat dibutuhkan sebagai sarana pembelajaran digital. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan e-modul berbasis *flipbook* interaktif yang secara khusus dirancang untuk materi Wawasan Nusantara di tingkat SMP dengan mengintegrasikan elemen multimedia seperti gambar, video, dan kuis dalam satu platform digital, sekaligus menguji kepraktisannya melalui respons langsung siswa dan guru. Hal ini membedakan penelitian ini dari pengembangan e-modul PPKn sebelumnya yang umumnya belum menyasar materi Wawasan Nusantara secara spesifik dan belum menggunakan platform Heyzine sebagai media *flipbook* berbasis web.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian yang sedang dilakukan, peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Tujuan dilakukannya penelitian tersebut adalah dihasilkannya produk berupa e-modul berbasis *flipbook* interaktif pada materi pelaksanaan Wawasan Nusantara untuk mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP serta menguji kepraktisan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang memiliki tahapan terstruktur dan efektif untuk mengembangkan media pembelajaran digital [14].

Pada tahap analisis dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi Wawasan Nusantara. Tahap desain bertujuan untuk merancang struktur e-modul, tampilan *flipbook*, serta menyusun instrumen penelitian. Tahap development ini dilaksanakan dengan mengembangkan produk e-modul berbasis *flipbook* interaktif. Pada tahap implementasi, melakukan uji coba yang dibatasi hanya untuk siswa kelas VIII SMP dan guru PPKn untuk mengetahui kepraktisan serta respons pengguna. Terakhir, pada tahap evaluasi dilaksanakan dengan menilai terhadap kualitas produk yang dikembangkan, pada tahap ini berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan oleh siswa dan guru [15].

Penelitian ini juga mengumpulkan data melalui angket respons siswa dan guru. Instrumen yang digunakan menggunakan skala Likert untuk mengukur kepraktisan produk. Subjek uji coba yang dilaksanakan oleh 30 siswa kelas VIII SMP dan 1 guru PKN di kelas tersebut.

Digunakannya cara analisis data dengan analisis deskriptif kuantitatif yang kemudian dilakukan dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Setelah mendapatkannya hasil persentase, hasil tersebut akan dikategorikan ke dalam kriteria kepraktisan yang telah ditentukan sebagai berikut:

Tabel 1 Tabel Kriteria Kepraktisan	
Persentase	Kriteria Kepraktisan
81%–100%	Sangat Praktis
61%–80%	Praktis
41%–60%	Tidak Praktis
0%–40%	Sangat Tidak Praktis

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

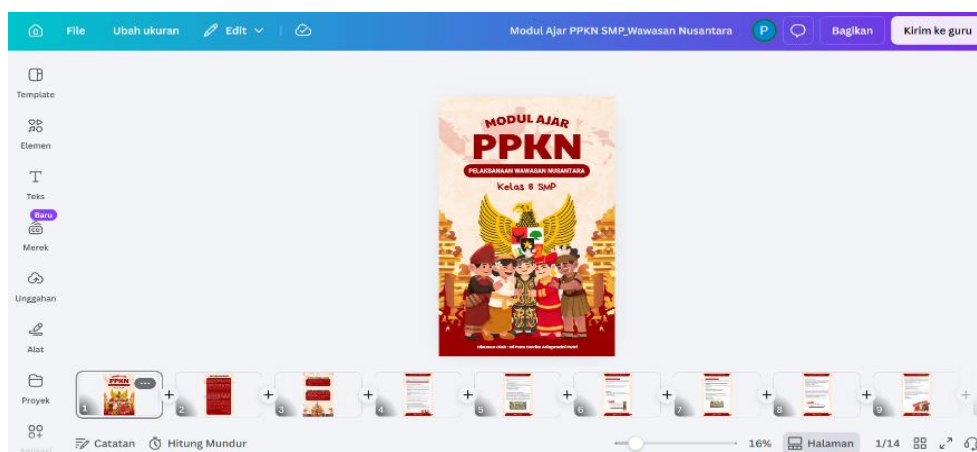
Pada bagian ini, peneliti menjelaskan hasil yang telah dilakukannya penelitian yang menggunakan model *ADDIE*, sesuai dengan tahapan yang telah dilakukan.

3.1 Tahap Analisis (Analysis)

Peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa dan proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Setelah peneliti melakukan analisis, disadari bahwa media yang digunakan selama pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PPKN, masih bersifat konvensional, yaitu menggunakan buku LKS (Lembar Kerja Siswa) dan penjelasan guru, sehingga siswa cepat merasa bosan. Selain itu, saat siswa mempelajari materi, banyak siswa yang kurang fokus. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti, diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan memfokuskan pada pembelajaran PPKN pada materi Pelaksanaan Wawasan Nusantara. Mata pelajaran dan materi tersebut dipilih karena guru mengatakan bahwa motivasi dan minat belajar siswa terhadap materi tersebut masih dianggap berada pada kategori rendah.

3.2 Tahap Perencanaan (design)

Setelah dilakukannya identifikasi permasalahan pada tahap analisis, tahap selanjutnya peneliti melakukan tahap perancangan. Dilakukannya perancangan e-modul berbasis *flipbook* ini merupakan tujuan pada tahapan ini. Melalui tahap perancangan ini, materi yang sudah dikumpulkan peneliti akan diolah menjadi pembelajaran multi dengan e-modul berbasis *flipbook*. *Software* yang digunakan untuk melakukan perancangan desain e-modul berbasis *flipbook* ini adalah Canva. Perancangan desain menggunakan *software* Canva pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Perancangan Desain dikembangkan E-Modul berbasis *Flipbook*

3.3 Tahap Pengembangan (Development)

Multimedia pembelajaran interaktif berupa e-modul berbasis *flipbook* pada mata pelajaran PPKN, materi Pelaksanaan Wawasan Nusantara ini dikembangkan selaras dengan desain yang dibuat. Pada tahap pengembangan produk ini, peneliti melakukan pengembangan berbasis *flipbook* melalui situs web. Website yang digunakan untuk e-modul berbasis *flipbook* adalah website Heyzine. Pengembangan produk menggunakan website Heyzine sesuai dengan Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Pengembangan E-Modul berbasis Flipbook

3.4 Tahap Implementasi (Implementation)

Pada langkah selanjutnya, peneliti melakukan implementasi e-modul berbasis *flipbook* dalam proses pembelajaran di kelas secara langsung. Tahap implementasi ini dilaksanakan di kelas VIII SMPN 2 Singaraja yang jumlah siswa pada sekolah tersebut sebanyak 30 siswa. Tampilan e-modul berbasis *flipbook* materi pelaksanaan wawasan nusantara pada gambar 3 berikut.



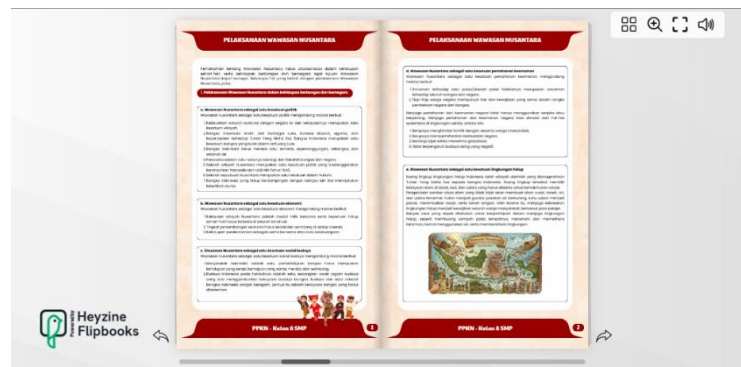
Gambar 3. Halaman Cover E-Modul Berbasis Flipbook

Gambar 3, halaman awal (*Cover*) merupakan halaman awal sebelum ke halaman selanjutnya. Halaman ini berisi Judul, identitas mata pelajaran dan materi dari E-Modul tersebut yaitu Modul Ajar PPKN Pelaksanaan Wawasan Nusantara Kelas 8 SMP, serta identitas peneliti pembuat E-Modul berbasis *Flipbook* dengan website Heyzine.



Gambar 4. Halaman Kata Pengantar dan Tujuan pembelajaran E-Modul berbasis Flipbook

Gambar 4, halaman kata pengantar dan tujuan belajar yang diikuti isi pemahaman bermakna dari materi pelaksanaan wawasan nusantara sebagai awalan siswa dan guru sebelum ke halaman materi.



Gambar 5. Halaman Materi E-Modul berbasis Flipbook

Gambar 5, halaman yang berisi materi yang membahas pelaksanaan wawasan nusantara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pada halaman materi ini terdapat 5 peran yang dibagi dan terdapat gambar sebagai contoh dalam pelaksanaannya.



Gambar 6. Halaman Materi E-Modul berbasis Flipbook

Gambar 6, halaman yang berisi materi yang membahas tantangan pelaksanaan wawasan nusantara dan halaman yang berisi materi yang membahas perilaku pendukung wawasan nusantara. Pada halaman materi ini juga terdapat informasi tambahan dan gambar sebagai contoh dalam pelaksanaannya.



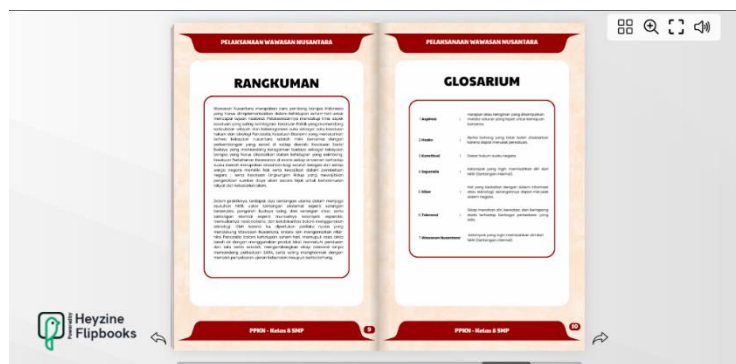
Gambar 7. Halaman Materi E-Modul berbasis Flipbook

Gambar 7, halaman yang berisi materi lanjutan yang membahas perilaku pendukung wawasan nusantara. Pada halaman materi ini juga terdapat informasi tambahan yang berhubungan dengan kewarganegaraan sehingga siswa mendapat ilmu tambahan.



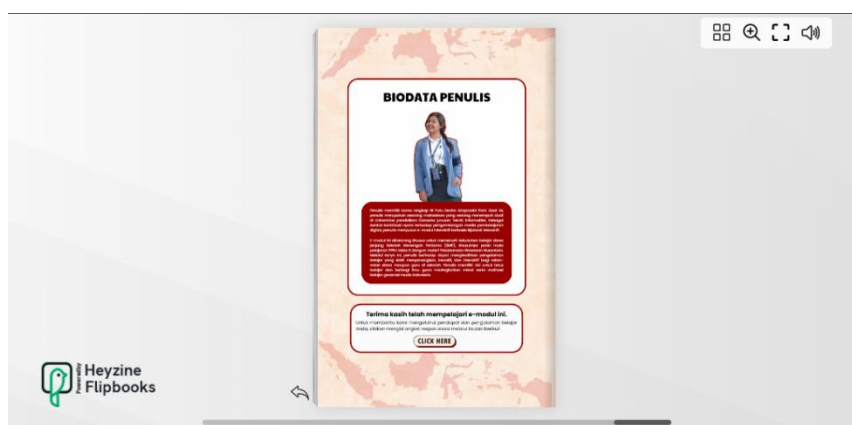
Gambar 2. Halaman Materi E-Modul berbasis Flipbook

Gambar 8, halaman yang berisi materi lanjutan yang membahas perilaku pendukung wawasan nusantara. Pada halaman materi ini juga terdapat bagian eksplorasi materi yang dapat di klik untuk menonton youtube yang berisi materi terakait, kemudian terdapat *button* yang mengarahkan ke halam quiz, dan terdapat halaman yang berisi petunjuk untuk melakukan tugas kelompok kepada siswa.



Gambar 9. Halaman Rangkuman dan Glosarium E-Modul berbasis Flipbook

Gambar 9, halaman yang berisi rangkuman terkait materi yang telah dibahas pada halaman sebelumnya dan halaman yang berisi glosarium materi sebagai kamus sederhana yang isinya terdapat daftar kata atau istilah khusus beserta artinya.



Gambar 10. Halaman Biodata Penulis E-Modul berbasis Flipbook

Gambar 10, halaman yang berisi biodata penulis dan arahan yang berisi *button* untuk siswa mengisi feedback terkait e-modul berbasis *flipbook* tersebut untuk menjadi bahan evaluasi dalam peningkatan pembuatan media selanjutnya.

3.5 Tahap Evaluasi (Evaluation)

Setelah dilakukannya implementasi produk, selanjutnya peneliti melaksanakan tahap evaluasi dengan memberikan angket respons kepada siswa dan guru kelas VIII SMPN 2 Singaraja terhadap produk e-modul berbasis *flipbook*, yang berjumlah siswa 30 dan 1 guru PPKN pada pembelajaran di sekolah tersebut, untuk menguji kepraktisan produk e-modul berbasis *flipbook* tersebut.

3.6 Pembahasan Hasil Uji Kepraktisan

Setelah implementasi dilakukan, respons guru dan siswa kelas VIII SMPN 2 Singaraja dikumpulkan. Tahap uji coba produk ini terdiri dari dua tahapan, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada tahap uji coba kelompok kecil, dilakukan observasi dan wawancara terhadap 7 siswa serta 1 guru mata pelajaran PPKN. Sedangkan pada tahap uji coba kelompok besar yang dilakukan dengan 30 siswa dan 1 guru mata pelajaran PPKN di SMPN 2 Singaraja dalam suasana kelas. Kemudian, hasil uji cobas tersebut akan dievaluasi untuk menentukan pencapaian penelitian ini serta kemungkinan perbaikan yang dapat dilakukan guna menyempurnakan produk.

Tabel 2 Tabel Hasil Uji Kepraktisan

Kelompok	Rata-Rata Persentase Skor	Keterangan
Kelompok Kecil	Media pembelajaran masih bersifat konvensional. Kurangnya minat belajar siswa terhadap materi Siswa kurang mandiri eksplor materi	-
Kelompok Besar	85,3%	Sangat Praktis
Uji Coba Guru	92,5%	Sangat Praktis

Setelah dilakukannya hasil Uji Kelompok Kecil, berdasarkan hasil yang dilihat peneliti maka disarankan untuk menyediakan multimedia pembelajaran interaktif, memberikan kesempatan siswa membawa HP (*Handphone*), menyediakan akses internet yang digunakan untuk mengeksplor materi, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik seperti menggunakan games dalam pembelajaran, membuat tugas kelompok yang dapat mengasah keahlian siswa, dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Sedangkan hasil dari dilaksanakannya uji coba kelompok besar dari 23 siswa di SMPN 2 Singaraja, 23 siswa tersebut menanggapi produk dengan persentase 85,3% yang dapat diartikan bahwa tanggapan siswa tergolong sangat praktis terhadap produk. Selanjutnya, untuk Hasil uji coba guru mata pelajaran PPKN kelas VIII SMPN 2 Singaraja bahwa dari 10 aspek penilaian yang ada didapatkan hasil skor sebesar 92,5% dengan skor maksimal 40 point. Aspek penilaian guru terhadap e-modul berbasis *flipbook* mata pelajaran PPKN materi pelaksanaan wawasan nusantara ini memperoleh hasil persentase sebesar 92,5% yang dapat diartikan tanggap guru tergolong sangat praktis terhadap produk pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti.

Penelitian ini berhasil mengembangkan produk E-Modul berbasis *flipbook* mata pelajaran PPKN materi pelaksanaan wawasan nusantara untuk kelas VIII di SMPN 2 Singaraja yang terbukti produk tersebut praktis. Hasil kepraktisan menunjukkan sangat prakti dengan persentase sebesar 85,3% oleh siswa dan 92,5% oleh guru. Selain itu, melalui pengembangan E-Modul berbasis *flipbook* ini dapat menolong siswa untuk dapat lebih memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar, bahkan mendorong eksplorasi materi secara mandiri karena materi yang interaktif yang berisi gambar, video, dan kuis dalam 1 E-Modul. Penelitian ini sependapat dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa penggunaan E-Modul dapat mendukung siswa dalam pemahaman materi saat pembelajaran dengan lebih cepat serta meningkatkan motivasi belajar mandiri [16]. Namun, adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya materi E-Modul yang digunakan berfokus pada materi *Food Control*, sedangkan penelitian ini berfokus pada materi Pendidikan kewarganegaraan dan Pancasila.

Melalui keberhasilan penelitian ini, ditunjukkannya bahwa dengan pengembangan E-Modul berbasis *flipbook* ini mampu menjawab permasalahan yang ada saat dilakukannya analisis, yaitu masih kurangnya fasilitas multimedia pembelajaran interaktif dan menarik untuk siswa kelas VIII di SMPN 2 Singaraja khususnya pada mata pelajaran PPKN materi pelaksanaan wawasan nusantara. Elemen pada multimedia seperti gambar, video, dan kuis pada materi yang disajikan di E-Modul berbasis *flipbook* tersebut membuktikan keaktifan siswa dapat meningkat. Pernyataan yang dinyatakan tersebut sama dengan penelitian sebelumnya yang mengatakan

metode pembelajaran interaktif yang signifikan pada keterlibatan yang terus meningkat dan dapat menambah kemampuan siswa dalam memahami terhadap materi yang sedang disampaikan [17].

Penelitian ini berhasil mengembangkan produk E-Modul berbasis *flipbook* mata pelajaran PPKN materi pelaksanaan wawasan nusantara untuk kelas VIII di SMPN 2 Singaraja yang terbukti produk tersebut praktis. Hasil kepraktisan menunjukkan sangat praktis dengan persentase sebesar 85,3% oleh siswa dan 92,5% oleh guru. Tingginya persentase kepraktisan ini tidak terlepas dari fitur-fitur interaktif yang terdapat dalam e-modul, seperti video pembelajaran, gambar ilustrasi, dan kuis yang terintegrasi dalam satu platform. Berdasarkan teori kognitif multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, belajar akan lebih efektif ketika materi disajikan melalui gabungan teks dan visual secara bersamaan karena hal ini membantu siswa membangun representasi mental yang lebih kuat. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan gambar dan video pada materi Wawasan Nusantara membantu siswa mengaitkan konsep yang bersifat abstrak dengan contoh konkret, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, keberadaan kuis interaktif memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis penguatan dalam teori behaviorisme, di mana siswa terdorong untuk terus belajar karena mendapatkan respons segera atas jawaban mereka. Hal ini mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan mandiri, sesuai dengan prinsip belajar konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Selain itu, melalui pengembangan E-Modul berbasis *flipbook* ini dapat menolong siswa untuk dapat lebih memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar, bahkan mendorong eksplorasi materi secara mandiri karena materi yang interaktif yang berisi gambar, video, dan kuis dalam 1 E-Modul. Penelitian ini sependapat dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa penggunaan E-Modul dapat mendukung siswa dalam pemahaman materi saat pembelajaran dengan lebih cepat serta meningkatkan motivasi belajar mandiri [16].

Melalui hasil penelitian ini juga adanya respon positif dari guru PPKN yang menyatakan bahwa E-Modul berbasis *flipbook* ini dapat mendukung guru dalam memberikan materi yang abstrak dengan lebih konkret, terstruktur, dan disajikan dengan menarik. Dengan dikembangkan E-Modul berbasis *flipbook*, tidak hanya untuk siswa yang menyampaikan materi secara relevan, namun juga dapat untuk kebutuhan guru dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan dan menyampaikan materi [18]. Selanjutnya, pada hasil penelitian Sanjaya dkk. (2022) membuktikan bahwa model pembelajaran inovatif pada pendidikan kewarganegaraan menghasilkan capaian belajar yang lebih baik dibandingkan model konvensional [19]. Integrasi kearifan lokal Bali dalam pembelajaran PPKn juga terbukti memperkuat pendidikan karakter siswa [20]. Pengembangan e-modul PPKn yang dirancang dengan mempertimbangkan nilai Dharma Agama dan Dharma Negara juga menjadi bukti adanya relevan dan efektif sebagai media pembelajaran kewarganegaraan berbasis digital [21]. Dengan demikian, E-Modul berbasis *flipbook* untuk mata pelajaran PPKN, materi pelaksanaan wawasan nusantara ini dapat dinilai layak untuk digunakan sebagai multimedia pembelajaran yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran mata pelajaran PPKN khususnya pada materi pelaksanaan wawasan nusantara.

4. KESIMPULAN

Melalui penelitian ini menghasilkan e-modul berbasis *flipbook* mata pelajaran PPKn, materi Pelaksanaan Wawasan Nusantara, bagi siswa kelas VIII SMPN 2 Singaraja, menggunakan jenis penelitian R&D dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil uji kepraktisan, e-modul ini mendapat respons yang sangat positif. Sebanyak 23 siswa memberikan penilaian 85,3% kategori "Sangat Praktis", dan guru PPKn memberikan penilaian 92,5% juga "Sangat Praktis". Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan e-modul *flipbook* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan e-modul ini terbukti mampu mengatasi masalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan adanya elemen multimedia seperti gambar, video, dan kuis dalam satu modul digital, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mampu belajar secara mandiri. Guru juga merasa terbantu dalam menyampaikan materi Wawasan Nusantara yang abstrak agar menjadi lebih konkret dan menarik, sehingga pembelajaran tidak monoton seperti pada LKS dan buku paket. Dengan demikian, e-modul *flipbook* interaktif ini dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran PPKn, khususnya dalam mengembangkan ilmu yang ditangkap siswa dan motivasi siswa saat belajar materi Pelaksanaan Wawasan Nusantara di kelas VIII SMP. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya berfokus pada tahap pengembangan produk dan uji kepraktisan e-modul berbasis *flipbook*, sehingga belum mencakup pengujian validitas oleh ahli maupun uji efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, implementasi penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melengkapi pengembangan media dengan uji validitas dan uji efektivitas agar kualitas produk dapat dievaluasi secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Hamid and H. Alberida, "Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook di Sekolah Menengah Atas," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 3, pp. 911–918, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i3.452.
- [2] A. D. Hamdani, D. O. Armanda, and F. Wildanah, "Analisis Dampak Keterbatasan Media Pembelajaran Digital Terhadap Efektivitas Pembelajaran," vol. 1, pp. 210–216, 2025.
- [3] N. Mulwanti, Misdalina, "Pengembangan E-modul Menggunakan Flipbook Maker Pada Materi Matriks untuk Siswa SMA," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [4] W. Aksari, Joko, "Pengembangan E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa," *J. Basicedu*, vol. 8, no. 6, pp. 4733–4741, 2024, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- [5] N. W. P. Andari, "Multimedia Interaktif Berbasis Web Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar," *J. Penelit. dan Pengemb. Sains dan Hum.*, vol. 9, no. 2, pp. 316–323, 2025, doi: 10.23887/jppsh.v9i2.99956.
- [6] N. M. W. Sari, I. P. W. M. Sujana, and D. B. Sanjaya, "Validitas Modul Berbasis Flipbook Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X," *Ganesha Civ. Educ. J.*, vol. 5, no. 1, pp. 14–20, 2023, doi: 10.23887/gancej.v5i1.5135.
- [7] E. Damayanti, A. B. Santosa, M. S. Zuhrie, and P. W. Rusimamto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar," *J. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 9, no. 3, pp. 639–645, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36321>
- [8] R. Qurrota Akyuna, A. Dwi Wahyuni, and D. Mintasih, "Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik," *J. Hukum, Pendidik. Sos. Keagamaan*, vol. 5, no. 1, pp. 2828–0504, 2026.
- [9] I. M. Maharcika, A. A. Suarni, N. K. Gunamantha, "PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL) BERBASIS FLIPBOOK MAKER UNTUK SUBTEMA PEKERJAAN DI SEKITARKU KELAS IV SD/MI," *PENDASI J. Pendidik. Dasar Indones.*, vol. 5, no. 2, pp. 165–174, 2021, [Online]. Available: https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240
- [10] T. R. S. R. U. N. Rahmadi, "Pengembangan e-modul berbasis flipbook keunikan daerah tempat tinggalku untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 222–228, 2021, doi: 10.20961/jpiuns.v7i2.56525.
- [11] N. A. Ainy, H. Q., Supeno, "PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTUAN FLIPBOOK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING SISWA SMP PADA PEMBELAJARAN IPA," *J. Ilm. Pendidik. Citra Bakti*, vol. 11, no. 1, pp. 102–115, 2024.
- [12] Ni Kadek Feby Priska Rismayani, Basilius Redan Werang, and Putu Rahayu Ujianti, "Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Muatan IPAS," *J. Innov. Learn.*, vol. 3, no. 1, pp. 75–85, 2024, doi: 10.23887/jil.v3i1.74516.
- [13] P. A. Sanjaya, I. M. Pageh, and I. N. Suastika, "Bahan Ajar E-Modul Book Creator untuk Pembelajaran IPS Berdiferensiasi di Sekolah Penggerak," *J. Ilm. Pendidik. PROFESI GURU*, vol. 6, no. 2, pp. 410–421, 2023.
- [14] R. Arofah and H. Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," vol. 3, no. 1, pp. 35–43, 2019, doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- [15] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. 2020.
- [16] A. Faridah and W. Afridiani, "Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui E-Modul Berbasis Android," *J. Mimb. Ilmu*, vol. 26, no. 3, pp. 476–482, 2021.
- [17] Y. S. Bitu *et al.*, "PEMBELAJARAN INTERAKTIF : MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA," *J. Kegur. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 193–198, 2024.
- [18] A. Suci, A. Aisyah, and M. H. Ramadhan, "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN PPPKN," *J. KRAKATAUINDONESIAN Multidiscip. JOURNALS*, vol. 1, no. 1, pp. 220–225, 2023.
- [19] D. B. Sanjaya, I. K. Suartama, I. N. Suastika, and Sukadi, "The Effect of the Conflict Resolution Learning Model and Portfolio Assessment on the Students ' Learning Outcomes of Civic Education,"

Int. J. Instr., vol. 15, no. 1, pp. 473–488, 2022.

- [20] D. B. Sanjaya, I. K. Suartama, I. N. Suastika, and I. P. M. Dewantara, “The Implementation of balinese follore-based civic education for strengthening character education,” *Cypriot J. Educ.*, vol. 16, no. 1, pp. 303–316, 2021.
- [21] I. P. W. M. Sujana, “Electronic Module Design of Civic Education for the Development of Dharma Agama and Dharma Negara,” in *Proc. 4th Annu. Civ. Educ. Conf. (ACEC 2022)*, Atlantis Press, 2023.