



OPTIMALISASI ELEKTRONIK MODUL MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DENGAN PLATFORM 3D PAGEFLIP DI MAN 1 SITUBONDO

Lina Fajriyah Hasanah¹, Mochammad Yunus², Mamluatun Ni'mah³, Nur Fatimah⁴,
Univesitas Islam Zainul Hasan Genggong
e-mail: linaimuds@gmail.com¹, mochyunus701@gmail.com²,
luluknikmahasa@gmail.com³, nurfatimahsholeh@gmail.com⁴

Diterima: 02 Mei 2023 | Direvisi: 22 Mei 2023 | Disetujui: 01 Juni 2023

Abstract

The increasingly rapid technology makes people have to innovate, demanding that everything must be instant and feel reached through technology, including in the world of education. An interesting presentation in the world of education is demanded to always present interesting things. One of the highlights today is the presentation of teaching for students, one of which is teaching modules for students. Printable modules that are more sophisticated help teachers and students make it easier in all aspects of the lesson, one of which is Islamic cultural history (skiing) lessons. It is known that the purpose of skiing lessons is a complicated lesson from the aspect of memorizing, setting dates and the complexity of historical events, so with the presence of electronic modules using the 3d pageflip platform it makes everything easier in learning will be more fun and the electronic aspects of the module in the platform 3d pageflip considers several components to make it easier for a teacher to make: (1) content feasibility, (2) language that is easy to understand (3) systematic historical events in maple ski (4) graphs that can be understood. This research method uses the SPSS application by giving a validity value against more valid 3D pageflip application.

Keywords: *technology, islamic cultural history subject, page flip e-module*

Abstrak

Semakin pesatnya teknologi menjadikan manusia harus berinovasi, menuntut semua harus serba instan dan terasa tergapai dengan melalui teknologi tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Penyajian yang menarik dunia pendidikan diuntut untuk selalu menyajikan hal-hal yang menarik salah satu yang menarik hari ini adalah penyajian pengajaran untuk peserta didik salah satunya modul ajar untuk siswa. Modul cetak yang lebih canggih membantu guru dan siswa mempermudah dalam segala aspek pelajaran salah satunya pelajaran sejarah kebudayaan islam (ski).

Diketahui tujuan pelajaran ski adalah pelajaran yang rumit dari aspek menghafal, penetapan tanggal dan rumitnya kejadian sejarah, maka dengan hadirnya elektronik modul dalam memakai platform 3d pageflip mempermudah segalanya dalam belajar akan lebih menyenangkan dan aspek elektronik modul dalam platform 3d pageflip mempertimbangkan beberapa komponen agar mempermudah seorang guru dalam membuatnya: (1) kelayakan isi, (2) kebahasaan yang mudah dimengerti (3) sistematika peristiwa sejarah dimaple ski (4) grafik yang dapat dipahami metode penelitian ini menggunakan aplikasi spss dengan memberikan nilai kevalitan terhadap aplikasi 3D pageflip yang lebih valid.

Kata Kunci: teknologi, mapel sejarah kebudayaan islam, e-modul page flip

Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat, dilihat dari beberapa bidang kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Progress teknologi ini berhasil mengubah penyajian bahan ajar cetak ke dalam sajian elektronik (Wibawanto et al. 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi, sistem pembelajaran yang makin hari kian berkembang. Saat ini berbagai sekolah sudah banyak yang menerapkan sistem pembelajaran yang berpusat siswa (*student centered learning*) menuntut siswa untuk lebih aktif mendapatkan sumber belajar sendiri, baik sumber belajar cetak maupun elektronik (Panggabean et al. 2021). Sistem ini menuntut ketersedianya sumber belajar yang mudah diakses oleh siswa dan menjadikan peran guru bukan hanya sumber informasi, melainkan fasilitator bagi siswa dengan demikian penggunaan informasi dan teknologi adalah konsep yang tepat dalam mengimplementasikan pembelajaran modern (Fitri, Maison, and Kurniawan 2019).

Menurut Sugianto elektronik modul adalah bentuk penyajian bahan ajar cetak ke dalam format elektronik yang ditulis secara sistematis dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu meliputi terdapat *audio*, animasi, pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik dan aktif dengan membaca modul (Sugianto et al. 2013). Adanya elektronik modul diharapkan dapat membantu mengatasi kejenuhan siswa saat belajar mandiri, karena penggunaan elektronik modul tidak banyak menuntut siswa untuk membaca, tetapi bisa menyimak video yang telah disediakan. Bahan ajar yang efektif dan sangat efisien perlu dikembangkan oleh pengajar karena salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran (Nuryasana and Desiningrum 2020). Bahan ajar yang menyesuaikan dengan kondisi siswa akan mempengaruhi ketertarikannya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Inovasi-inovasi terbaru dalam mengembangkan bahan ajar perlu dilakukan untuk memudahkan siswa memahami sebuah materi dan mengurangi kejenuhan.

Platform 3d pageflip adalah media pembelajaran yang sangat diminati oleh peserta didik dilihat dari komponen yang bersentuhan langsung melalui teknologi melalui smartphone pintar (Rahmi, Johari, and Sadikin 2022). 3d pageflip salah satu media yang menggunakan elektronik modul dasar teknik digital yang dapat meningkatkan motivasi belajar minat siswa serta aktivitas belajar mengajar dalam pembelajaran SKI melalui 3d pageflip untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik mampu menguasai mata pelajaran sejarah kebudayaan islam melalui platform 3d pageflip.

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Situbondo dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dengan menilai kecakapan dalam pengguna teknologi melalui platform 3d pageflip dalam mapel SKI supaya lebih efektif dan efisien maka smartphone peserta didik dapat digunakan dengan baik dan dimanfaatkan dengan kepentingan pendidikan. Memanfaatkan bahan ajar elektronik modul SKI disesuaikan dengan perkembangan zaman yang awalnya melalui media cetak, perlu di *upgrade* kualitasnya menjadi sumber belajar yang pembelajarannya berbasis computer. Penyampaian pesan informasi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dengan tujuan pembelajaran akan tercapai jika seorang pendidik biasa menggunakan media pembelajaran melalui komputer, laptop maupun smartphone.

Metode

Penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif yang teknik analisisnya menggunakan data kuantitatif menjadi bentuk presentasi dan selanjutnya dijelaskan dengan deskripsi (Sugiyono 2010). Instrumen yang dilakukan berupa angket dengan menggunakan buku ajar 3D pageflip dengan analisis data, desain buku ajar, implementasi buku ajar dan evaluasi pembelajaran. Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa MAN 1 Situbondo kelas x dengan pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* sebanyak 20 siswa dan guru. Teknik analisis menggunakan program SPSS (*Statistical package for social science*) type 16.

Melalui perhitungan yang telah diproses dengan program SPSS yang akan diperoleh kriteria yang berbeda seperti tabel 1:

Tabel 1 Kriteria validasi nilai

No	Keterangan	Nilai/Skor
1	STS = Sangat Tidak Setuju	1
2	TBS = Tidak Setuju	2
3	CS = Cukup Setuju	3

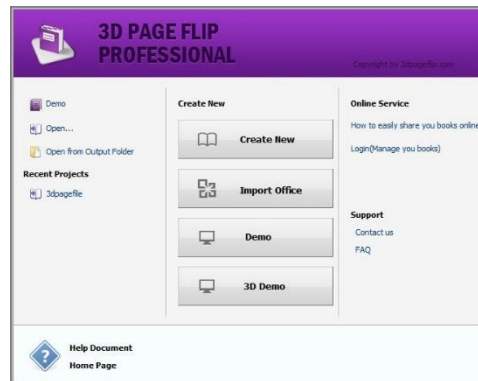
4	S = Setuju	4
5	SS = Sangat Setuju	5

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pemanfaatan Elektronik Modul Mapel Ski dalam Platform 3d Page Flip

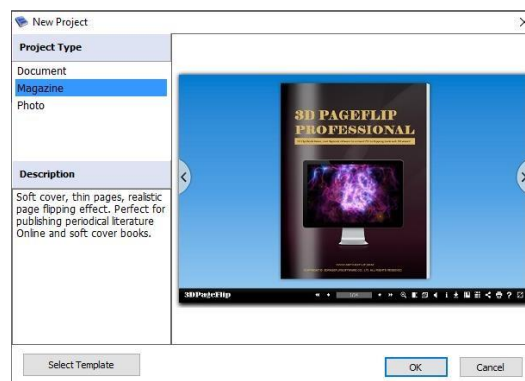
a. Langkah-langkah dalam mengakses flatfrom buku ajar 3D pageflip, sebagai berikut:

- 1) Awal tampilan saat membuka aplikasi 3D pageflip, Langkah pertama yaitu klik create new untuk membuat projek baru, maka akan muncul seperti halaman,



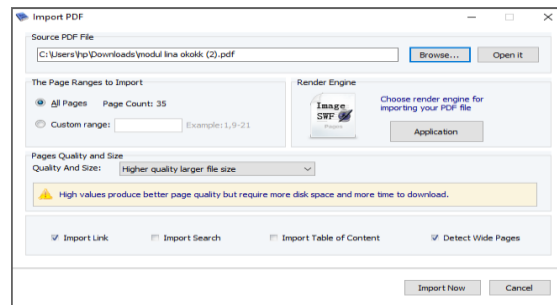
Gambar 1 Tampilan Awal

- 2) Pilih *project type* yang akan dibuat berupa dokumen, megazine atau photo,



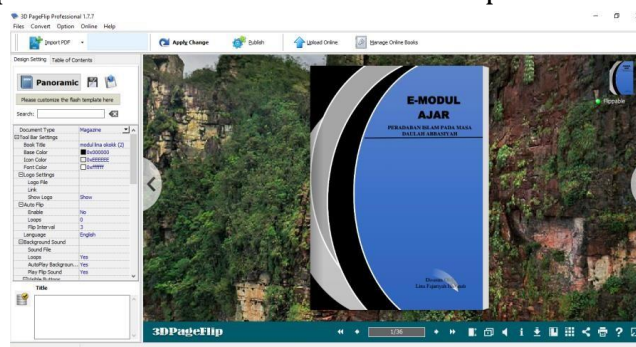
Gambar 2 Memilih Project

- 3) Klik browse untuk menginput *file pdf* yang akan dijadikan 3d pageflip, selanjutnya lalu klik *import new*, dan tunggu hingga proses selesai,



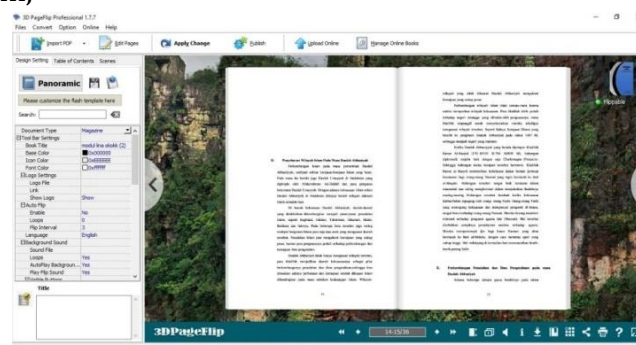
Gambar 3 Input File

- 4) Setelah proses selesai maka akan muncul seperti halaman berikut,



Gambar 4 Tampilan Setelah Input File

- 5) Untuk menambah video maka klik *edit pages*. Maka akan muncul tampilan seperti ini,



Gambar 5 Tampilan Edit Page

- 6) Lalu klik ikon video player dan drak ke pdf yang akan ditambahkan video, selanjutnya klik 2x dan pilih video yang akan di tambahkan, lalu klik ikon x merah pada pojok kanan untuk menyimpan dan menutup halaman tersebut.



Gambar 7 Pilih Video yang akan ditambahkan



Gambar 6 Memilih untuk menyimpan dan menutup

b. Manfaat elektronik modul SKI dalam platform 3D pageflip

Elektronik modul merupakan seperangkat media mengajar melalui digital atau non cetak yang disusun secara berurutan dengan menggunakan keperluan belajar secara mandiri, sehingga menuntut siswa belajar sekaligus memecahkan masalah dengan mandiri (Laili, Ganefri, and Usmeldi 2019). Elektronik modul di isi peta konsep, uraian materi, pertanyaan, tugas mandiri serta pembelajaran dengan disusun berdasarkan kompetensi dan indikator yang wajib dicapai dalam pembelajaran. Elektronik modul mapel SKI melalui platform 3D pageflip disusun secara sistematis dari beberapa sistem antara lain pendahuluan, isi, kesimpulan, kesesuaian dengan tujuan yang dicapai keterampilan dan kemampuan kritis sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Dilihat dari sebagian siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar sejarah kebudayaan islam (SKI) dikarenakan materi yang disajikan secara kontekstual sehingga siswa harus lebih luas penggambaran materi pembelajaran sehingga dapat dikatakan mampu membantu siswa dalam belajar. Produk elektronik modul ini dapat mempengaruhi tingkat ketertarikan siswa dan guru sebagai motivasi belajar, selain itu siswa mengolah informasi dengan lebih baik dan membantu guru dalam

menunaikan tugas mengajarnya agar lebih mudah dan praktis (Anantyarta, Primadya, and Sari 2017).

Elektronik modul SKI dapat memberikan pemahaman membaca dengan seperti itu penyusunan bahan ajar dalam aspek bahasa, pemahaman terhadap sejarah Islam dan peningkatan kreativitas menjadi lebih menarik sehingga perkembangan kognisi siswa akan lebih berkembang sesuai perkembangan teknologi yang semakin pesat (Sulistiyawatia, Budi, and Siswoyo 2019).

Beberapa instrument yang terdapat di dalam elektronik modul SKI sebagai bukti bahwa elektronik modul SKI dalam memudahkan peserta didik memahami mata pelajaran SKI yang begitu rumit bisa di lihat di tabel 2 berikut ini:

Tabel 1.1 Butir Instrumen

No	Pernyataan
1	Desain sampul buku saku
2	Kemudahan untuk dibawa
3	Ukuran dan jenis tulisan
4	Kemenarikan warna dan layout modul
5	Kesesuaian modul dengan kompetensi melatih kemampuan berpikir
6	Kesesuaian modul dengan mata pelajaran
7	Kelengkapan penyajian informasi

Hasil dari setiap jawaban per item instrument, akan di uji kevalidannya untuk mengetahui apakah 3D Pageflip layak untuk diterapkan sebagai Platform dalam mengakses buku digital. Dimana hasil penghitungan yang telah diproses dengan menggunakan program SPSS *type 16*. Gradasi pilihan jawaban dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju dengan skor pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1.2 Hasil Uji Validitas

		item _1	item _2	item _3	item _4	item _5	item _6	item _7	Tota l
item _1	Pearson Correlation	1	-.130	.429	.205	.535 *	-.076	.436	.455 *
	Sig. (2-tailed)		.586	.059	.387	.015	.750	.054	.044
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
item _2	Pearson Correlation	-.130	1	.315	.322	.104	.552 *	-.085	.563 **
	Sig. (2-tailed)	.586		.177	.166	.663	.012	.722	.010

	N	20	20	20	20	20	20	20	20
item _3	Pearson Correlation	.429	.315	1	.226	.579 **	.330	.436	.704 **
	Sig. (2-tailed)	.059	.177		.338	.007	.156	.054	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
item _4	Pearson Correlation	.205	.322	.226	1	- .020	.390	.247	.702 **
	Sig. (2-tailed)	.387	.166	.338		.933	.089	.295	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
item _5	Pearson Correlation	.535 *	.104	.579 **	- .020	1	.095	.408	.503 *
	Sig. (2-tailed)	.015	.663	.007	.933		.691	.074	.024
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
item _6	Pearson Correlation	- .076	.552 *	.330	.390	.095	1	.000	.661 **
	Sig. (2-tailed)	.750	.012	.156	.089	.691		1.00 0	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
item _7	Pearson Correlation	.436	- .085	.436	.247	.408	.000	1	.493 *
	Sig. (2-tailed)	.054	.722	.054	.295	.074	1.00 0		.027
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
Tota l	Pearson Correlation	.455 *	.563 **	.704 **	.702 **	.503 *	.661 **	.493 *	1
	Sig. (2-tailed)	.044	.010	.001	.001	.024	.001	.027	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

2. Validasi Elektronik Modul Mapel SKI dalam Paltform 3D Pageflip

Elektronik modul ski dalam platform 3D pageflip ditampilkan dengan betuk buku seperti (umumnya) asli hal ini didukung oleh Fitriyani (Yani 2017) media 3D pageflip yang dapat di bolak balik layaknya buku asli. Ketika berpindah kehalaman berikutnya akan memberikan sensasi menarik dan juga dapat dia akses bentuk *html/link* dengan melihat gambar yang lebih nyata. Menurut syahrowardi dkk (Syahrowardi and Permana 2016) selain laptop dan komputer 3d pageflip juga bisa di akses melalui android yang sangat memepermudah siswa untuk mengikuti jaman.

Elektronik modul SKI berbasis platform 3D pageflip harus melalui beberapa tahapan validasi dengan uji kelayakan sebelum digunakan sebagai penunjang materi agar validasi elektronik modul mapel SKI berbasis 3D pageflip diketahui kelemahan dan kelebihan agar bisa diperbaiki lebih baik lagi.

Hasil dari uji validitas diatas dapat disimpulkan bahwa platform 3D pageflip pada modul mapel SKI dinyatakan valid dengan hasil keseluruhan item instrument yaitu Signifikan, (2-tailed) < 0.05 , dikuatkan beberapa indikator seperti bentuk buku, gaya ,konsisten dan spasi bahkan gambar sehingga mempunyai aspek tampilan yang menarik (Setyono, Karmin, and Wahyuningsih 2013).

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pemanfaatan modul mapel SKI dalam platform 3D pageflip di MAN 1 Situbondo dapat menarik beberapa kesimpulan:

1. Meghasilkan sebuah aplikasi yang memudahkan guru dan siswa dalam keterbatasan buku sehingga modul elektronik adalah sasaran yang bagus terhadap siswa MAN 1 situbondo,
2. Dari hasil pengujian aplikasi dengan menggunakan program SPSS (*Statistical package for social science*) type 16 dan dinyatakan valid dengan hasil keseluruhan item instrument yaitu Sig. (2-tailed) < 0.05 . dengan memiliki kategori sangat setuju.

Ada banyak kekurangan dan kelemahan dalam aplikasi ini dimana penulis memaparkan beberapa saran yang konduktif untuk menjadikan aplikasi ini menjadi lebih baik. Adapun beberapa saran tersebut sebagai berikut :

1. Disarankan sebuah aplikasi android yang digunakan oleh siswa,
2. Disarankan untuk fitur notifikasi kepada oleh siswa dan guru yang telah terakses di link dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam, dan
3. Disarankan ada fitur tersebut sebagai motivasi belajar dan mempermudah siswa dan guru dalam penunjang KBM di kelas

Daftar Rujukan

- Anantyartha, Primadya, and Ririn Listya Ika Sari. 2017. "Pengembangan Media Auto Play Dengan Metode Means Ends Analysis (MEA) Pada Matakuliah Genetika." in *Seminar Nasional Pendidikan IPA Pascasarjana UM 2017*.
- Fitri, Hammiyati, Maison Maison, and Dwi Agus Kurniawan. 2019. "Pengembangan E-Modul Menggunakan 3D Pageflip Professional Pada Materi Momentum Dan Impuls SMA/MA Kelas XI." *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika* 4(01):46-58.

- Laili, Ismi, Ganefri, and Usmeldi. 2019. "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 3(3):306–15. doi: 10.23887/JIPP.V3I3.21840.
- Nuryasana, Endang, and Noviana Desiningrum. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(5 SE-Articles). doi: 10.47492/jip.v1i5.177.
- Panggabean, Suvriadi, Srie Faizah Lisnasari, Ika Puspitasari, Listari Basuki, Ahmad Fuadi, Hamdan Firmansyah, Atik Badi'ah, Zaifatur Ridha, Azwar Anwar, Mayun E. Nggaba, Faatihatul Ghaybiyyah, Rully Annisa, Zakaria, Shokhibul Arifin, and Imaniar Purbasari. 2021. *Sistem Student Center Learning Dan Teacher Center Learning*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Rahmi, Yusar, Asni Johari, and Ali Sadikin. 2022. "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan 3D Pageflip Professional Pada Materi Penentuan Jenis Kelamin Serangga Untuk Kelas XII SMA: Development of Interactive Multimedia Using 3D Pageflip Professional on Insect Gender Determination Materials for Cl." *BIODIK* 8(1 SE-):72–79. doi: 10.22437/bio.v8i1.16151.
- Setyono, Yulian Adi, Sukarmin Karmin, and Daru Wahyuningsih. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya Ditinjau Dari Minat Baca Siswa." *Jurnal Pendidikan Fisika* 1(1).
- Sugianto, Dony, Ade Gafar Abdullah, Siscka Elvyanti, and Yuda Muladi. 2013. "Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital." *INVOTEC* 9(2):101–16. doi: 10.17509/INVOTEC.V9I2.4860.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyawatia, Nurani, Esmar Budi, and Siswoyo. 2019. "Pengembangan E-Modul Fisika Tegas (Tegangan, Regangan, Dan Modulus Young) Berbasis Android Dengan Pendekatan Inquiry Based Learning Pada Materi Elastisitas Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas." *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)* 8:SNF2019-PE-151–58. doi: 10.21009/10.21009/03.SNF2019.01.PE.19.
- Syahrowardi, Sandy, and A. Handjoko Permana. 2016. "Desain Handout Multimedia Menggunakan 3D Pageflip Professional Untuk Media Pembelajaran Pada Sistem Android." *JPPPF: Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 2(1):89–96. doi: 10.21009/1.02113.
- Wibawanto, Tri, Si Pengembang, Teknologi Pembelajaran, Ahli Muda, Lpmp Provinsi, Lampung Sudah, Meskipun Pjj, Fauzan, Fatkhul Arifin, Verawati, and Desprayoga. 2021. "Memaksimalkan Pembelajaran Disaat Pandemi Melalui Hybrid Learning Dengan Portal Rumah Belajar." *Seminar Nasional Profesionalisme Guru Di Era Digital* 2(November 2017):999–1015.

Yani, Fitri. 2017. "Pembelajaran Menggunakan Media 3D Pageflip Professional Dan Media Camtasia Studio 8 Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit Di Kelas X SMA Islam Al-Arief Muaro Jambi."