

Implementasi Model ADDIE dalam Pengembangan E-Modul Interaktif Teks Iklan Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* di SMP

Widia Zistiana^{1✉}, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia.

Stella Talitha², Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia.

Ainiyah Ekowati³, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia.

✉ zistianawidia1@gmail.com, stella.talitha@unpak.ac.id, ainiyah@unpak.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan variasi bahan ajar teks iklan yang berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Dramaga, Kabupaten Bogor. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk *e-modul* interaktif berbasis *audiovisual* menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrument pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta hasil *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan *e-modul* interaktif ini dinyatakan sangat valid oleh ahli materi dengan skor 86,6%, ahli media 92,3%, dan ahli bahasa 88,7%. Produk juga dinilai sangat praktis oleh guru dengan skor 93,3% dan peserta didik dengan skor 88,5%, serta efektif meningkatkan ketuntasan hasil belajar dari skor 35% menjadi 85%. Simpulan penelitian menegaskan bahwa *e-modul* interaktif ini layak digunakan sebagai bahan ajar mandiri. Pemanfaatan media digital ini dapat menjadi solusi inovatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik.

Kata kunci: *E-module* Interaktif, *Kvisoft Flipbook Maker*, Teks Iklan, Pengembangan Bahan Ajar.

Abstract: This research is motivated by the limited variety of teaching materials for advertisement texts, which impacts the low motivation and learning outcomes of Grade VIII students at SMPN 1 Dramaga, Bogor Regency. The purpose of this study is to develop an audiovisual-based interactive *e-module* product using the *Kvisoft Flipbook Maker* application. The research method used is *Research and Development (R&D)* with the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data collection instruments include expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, as well as *pretest* and *posttest* results. Data analysis techniques were carried out descriptively, both qualitatively and quantitatively. The results show that this interactive *e-module* was declared highly valid by material experts with a score of 86.6%, media experts at 92.3%, and language experts at 88.7%. The product was also rated as highly practical by teachers with a score of 93.3% and students with a score of 88.5%, and was effective in improving learning mastery from a score of 35% to 85%. The research conclusion confirms that this interactive *e-module* is feasible for use as independent teaching material. The utilization of this digital media can be an innovative solution for teachers to create Indonesian language learning that is more interactive, adaptive, and student-centered.

Keywords: Interactive *e-module*, *Kvisoft Flipbook Maker*, Advertisement text, Teaching material development.

Citation: Widia Zistiana, Stella Talitha, M.Pd., Ainiyah Ekowati, M.Pd. (2026). Implementasi Model ADDIE dalam Pengembangan E-Modul Interaktif Teks Iklan Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* di SMPN 1 Dramaga Kabupaten Bogor. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 6 (1), 102-116.



Copyright ©2026EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)

Published by Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu Pendidikan dan teknologi pada abad ke-21 menuntut adanya perubahan paradigma dalam dunia pendidikan. Ekowati dkk., (2025) menyatakan bahwa teknologi harus diselaraskan dengan pendidikan guna memaksimalkan seluruh potensi perkembangan yang tersedia. Selaras dengan itu, Talitha dkk., (2023) menegaskan bahwa guru harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut serta memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) mencakup berbagai kompetensi kebahasaan berbasis teks. Halliday dan Hasan mendefinisikan teks sebagai suatu kesatuan bahasa yang lengkap secara sosial dan kontekstual, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan (dalam Rusdiawan dkk., 2021). Kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa guru cenderung masih menggunakan metode konvensional berbasis buku teks cetak, sehingga interaksi menjadi pasif dan memicu capaian hasil belajar yang belum memenuhi standar ketuntasan minimal.

Penyelesaian permasalahan tersebut membutuhkan kehadiran inovasi bahan ajar digital yang mampu memfasilitasi kemandirian belajar peserta didik. Izzah dkk., (2024) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan alat atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk keperluan proses pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, Dafit & Mustika (2021) berpendapat bahwa bahan ajar ialah segala informasi, alat, maupun teks yang dirancang sistematis untuk menampilkan keutuhan kompetensi yang akan dikuasai peserta didik. Konsep ini diperkuat oleh *National Center for Vocational Education Research Ltd* (dalam Anharuddin & Prastowo, 2023) yang menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala sesuatu yang membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Transformasi bahan ajar cetak menuju digital menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Munawar (dalam Darmayanti & Amalia, 2024) mendefinisikan bahan ajar digital sebagai bahan ajar yang mengintegrasikan aspek visual, gambar, video, dan audio. Yulaika (dalam Nisa dkk., 2024)) menambahkan bahwa bahan ajar digital berbentuk elektronik ini memuat sajian materi transformasi digital yang diakses melalui *smartphone*, laptop, atau PC untuk mengukur kemampuan peserta didik. Bentuk pengembangan yang relevan adalah modul elektronik (*e-modul*). Jayanti dkk. (2023) menyatakan bahwa *e-modul* merupakan hasil pengembangan bahan ajar format digital inovatif yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Arsyad (dalam Maharcika dkk., 2021) mendefinisikan modul elektronik sebagai media pembelajaran berbasis komputer yang memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi diri dan menerima pelajaran secara individual.

Salah satu perangkat lunak yang dioptimalkan untuk menyusun bahan ajar interaktif adalah aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Wibowo dan Pratiwi

(dalam Fitri & Pahlevi, 2021) menjelaskan bahwa *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan perangkat lunak penunjang pembelajaran yang dapat menyematkan video, gambar, animasi, dan audio menjadi media interaktif untuk menarik minat peserta didik agar kelas tidak monoton. Pemanfaatan aplikasi ini saangat bermanfaat untuk membuat *e-modul* teks iklan. Aprilliana & Efendi (2022) mendefinisikan iklan sebagai proses menjual barang kepada khalayak umum melalui saluran tertentu seperti koran dan majalah. Kotler (dalam Sidabutar dkk., 2024) berpendapat bahwa teks iklan merupakan segala bentuk presentasi nonpribadi dan promosi gagasan, barang, atau jasa oleh sponsor tertentu yang harus dibayar. Secara teoretis, Gusfitri (2021) membagi iklan menjadi dua jenis, yaitu iklan komersial dan nonkomersial. Diana dkk. (2023) merumuskan empat langkah menulis iklan, meliputi penentuan keunggulan produk, penargetan konsumen, pemenuhan unsur-unsur iklan, serta perumusan pesan yang disampaikan.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan telah banyak mengkaji tentang inovasi bahan ajar digital di sekolah. Sebagian besar penelitian tersebut masih terbatas pada pemanfaatan platform satu arah yang belum memfasilitasi umpan balik evaluasi secara langsung. Kesenjangan ilmiah (*research gap*) tersebut diisi melalui penelitian ini, di mana produk *e-modul* teks iklan yang dikembangkan turut menyertakan kuis interaktif evaluatif yang memeberikan skor hasil belajara secara *real-time* bagi peserta didik kelas VIII. Keunggulan instrument evaluasi dalam produk ini mengacu pada pendapat Muhlisin & Aeni (2019) yang menyatakan bahwa kriteria penilaian teks iklan harus mencakup beberapa aspek penting yaitu kedalaman isi yang logis, kesesuaian karakteristik teks yang informatif dan objektif, format penulisan sistematis yang didukung latar belakang kontekstual, serta ketepatan aspek kebahasaan yang singkat, jelas, dan menggunakan kalimat langsung. Kontribusi ilmiah dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru dalam merancang bahan ajar berbasis teknologi digital yang solutif.

Berdasarkan deskripsi permasalahan kontekstual tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini diarahkan pada pernyataan mengenai proses pengembangan tingkat kevalidan dari penilaian para ahli, kepraktisan penggunaan berdasarkan respons pengguna, serta tingkat efektivitas produk *e-modul* interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi teks iklan kelas VIII SMP. Sejalan dengan hal itu, tujuan spesifik dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tahapan perancangan produk, menguji kualitas kelayakan *e-modul* berdasarkan hasil validasi para ahli (materi, media, dan bahasa), mengukur tingkat kepraktisan penggunaan berdasarkan lembar respons guru dan peserta didik, serta menganalisis efektivitas penerapannya terhadap peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik di SMPN 1 Dramaga.

METODE

Jenis pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dikenal secara luas sebagai *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2013;297), metode ini difungsikan secara sistematis untuk merancang dan memvalidasi produk tertentu di bidang pendidikan, serta mengukur tingkat efektivitasnya secara empiris saat

diimplementasikan di lapangan. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menerapkan model ADDIE yang dilaksanakan secara terstruktur melalui lima tahapan utama. ADDIE merupakan sebuah model pendekatan yang menitikberatkan pada analisis mendalam mengenai bagaimana setiap komponen di dalamnya saling berinteraksi dan berkoordinasi secara selaras pada setiap fase yang dilewati Sezer dkk. (dalam Rayanto & Sugianti, 2020:29). Adapun fase-fase sistematis tersebut meliputi tahapan analisis kebutuhan (*analysis*), perancangan struktur dan isi (*design*), pembuatan produk (*development*), uji coba produk (*implementation*), serta penilaian kemanfaatan produk (*evaluation*).

Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini terdiri atas subjek ahli dan subjek pengguna. Subjek ahli mencakup validator (ahli media, ahli bahasa, ahli materi) untuk menguji kelayakan teoritis produk. Sementara itu, subjek pengguna dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-9 SMPN 1 Dramaga, Kabupaten Bogor yang berjumlah 35 orang. Kelompok subjek ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa kondisi pembelajaran di kelas tersebut sebelumnya masih menggunakan modul cetak konvensional, kurang interaktif, serta memiliki tingkat pencapaian nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang belum optimal pada materi teks iklan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan e-modul interaktif berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* diawali dengan tahap analisis kebutuhan di lapangan untuk mengidentifikasi masalah mendasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan tahapan penelitian, kegiatan diawali dengan observasi awal dan wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran di SMPN 1 Dramaga pada tanggal 16 Oktober 2025. Langkah ini ditindaklanjuti dengan pengurusan administrasi ilmiah, yang meliputi penerbitan surat prapenelitian pada tanggal 24 April 2026 dan surat izin penelitian resmi pada tanggal 05 Mei 2026. Hasil wawancara dengan guru mengindikasikan bahwa proses pembelajaran masih bertumpu pada penggunaan modul konvensional yang didominasi oleh teks dan latihan soal tanpa visualisasi interaktif yang mendalam. Keterbatasan instrumen cetak ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar mandiri peserta didik serta berakibat pada ketidak tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bagi sebagian besar peserta didik di kelas.

Untuk menguatkan temuan awal tersebut, peneliti menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada 35 peserta didik sebagai subjek target. Skor pada instrumen analisis kebutuhan dihitung menggunakan rumus persentase yang mengacu pada pendapat Louis Gutman (dalam Yani, 2023). Perhitungan persentase dilakukan dengan membagi total skor yang diperoleh dari jawaban responden dengan total skor maksimum yang mungkin dicapai, kemudian hasilnya dikalikan 100%. Melalui perhitungan tersebut, diperoleh nilai persentase yang menunjukkan tingkat kebutuhan responden terhadap aspek yang diteliti. Semakin tinggi persentase yang diperoleh, semakin tinggi pula tingkat kebutuhan terhadap produk atau program yang akan dikembangkan.

Adapun keterangan dari rumus tersebut adalah P merupakan skor persentase data angket, f merupakan total skor yang diperoleh dari seluruh jawaban responden, dan N merupakan total skor maksimum yang dapat

dicapai pada instrumen. Hasil perhitungan selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria persentase yang telah ditetapkan untuk menentukan tingkat kebutuhan responden.

Hasil perhitungan persentase analisis kebutuhan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori persentase yang telah ditetapkan. Kategori tersebut digunakan untuk menggambarkan tingkat kebutuhan responden terhadap produk atau program yang akan dikembangkan. Persentase sebesar 0–1,9% menunjukkan kategori *tidak dibutuhkan*. Persentase 2–25,9% menunjukkan bahwa *sebagian kecil membutuhkan*. Persentase 26–49,9% termasuk kategori *kurang dari setengahnya membutuhkan*. Persentase tepat 50% menunjukkan bahwa *setengahnya membutuhkan*. Selanjutnya, persentase 50,1–75,9% menunjukkan bahwa *lebih dari setengahnya membutuhkan*. Persentase 76–99,9% termasuk kategori *sebagian besar membutuhkan*, sedangkan persentase 100% menunjukkan bahwa *seluruhnya membutuhkan*. Kategori-kategori tersebut digunakan sebagai dasar dalam menafsirkan hasil analisis kebutuhan sehingga dapat diketahui tingkat kebutuhan responden terhadap produk yang dikembangkan secara lebih objektif.

Hasil akumulasi perhitungan data angket analisis kebutuhan peserta didik menggunakan rumus penghitungan persentase data analisis kebutuhan menurut Louis Gutman dipaparkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Hasil Angket Analisi Kebutuhan Peserta Didik

Aspek yang Dinilai	Skor		Skor Maks	Persentase	Kriteria
	Ya	Tidak			
Analisis Kebutuhan Peserta Didik	318	32	350	97,5%	Sebagian Besar Membutuhkan
Skor Keseluruhan	$(318 : 350) \times 100\% = 90,9\%$				
Kriteria	76% – 99,9%				

Paparan data pada tabel tersebut menunjukkan secara empiris bahwa skor keseluruhan analisis kebutuhan mencapai 97,5%. Angka ini merepresentasikan kebutuhan yang sangat tinggi dari peserta didik terhadap kehadiran bahan ajar baru berbasis digital. Berdasarkan hasil interpretasi angket, peserta didik memberikan respons positif terhadap materi teks iklan. Namun, hambatan dalam segi pengetahuan muncul ketika mereka diharuskan menyusun teks iklan secara mandiri yang selaras dengan kaidah kebahasaan dan struktur teks yang tepat. Karakteristik visual dan audio sangat dibutuhkan untuk mempermudah pemahaman konsep tersebut. Oleh karena itu, pada tahap desain (*design*), peneliti merancang e-modul interaktif dengan menetapkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), penyusunan peta materi, serta integrasi multimedia interaktif untuk mentransformasikan lingkungan belajar mengajar secara digital.

Setelah *draf* produk berhasil diwujudkan pada tahap pengembangan (*development*), proses uji kelayakan teoritis atau validasi ahli dilaksanakan dari tanggal 29 April hingga 6 Mei 2026. Validasi ini melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validitas produk dalam penelitian ini dihitung

menggunakan rumus yang mengacu pada teori Akbar dalam Jauharati dkk. (2022). Perhitungan validitas dilakukan dengan membandingkan total skor hasil penilaian yang diberikan oleh validator dengan total skor maksimum yang diharapkan, kemudian hasilnya dikalikan 100%. Perhitungan tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli. Semakin tinggi persentase validitas yang diperoleh, semakin tinggi pula tingkat kelayakan produk untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil perhitungan validitas e-modul selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria validitas yang telah ditetapkan. Kriteria ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan e-modul yang dikembangkan berdasarkan penilaian para validator. Persentase validitas sebesar 90%–100% termasuk dalam kategori *sangat valid*, sehingga e-modul dapat digunakan tanpa revisi. Persentase 70%–89% termasuk kategori *valid* dan juga dapat digunakan tanpa revisi. Persentase 50%–69% berada pada kategori *cukup valid*, sehingga e-modul dapat digunakan dengan melakukan revisi kecil pada beberapa bagian yang diperlukan.

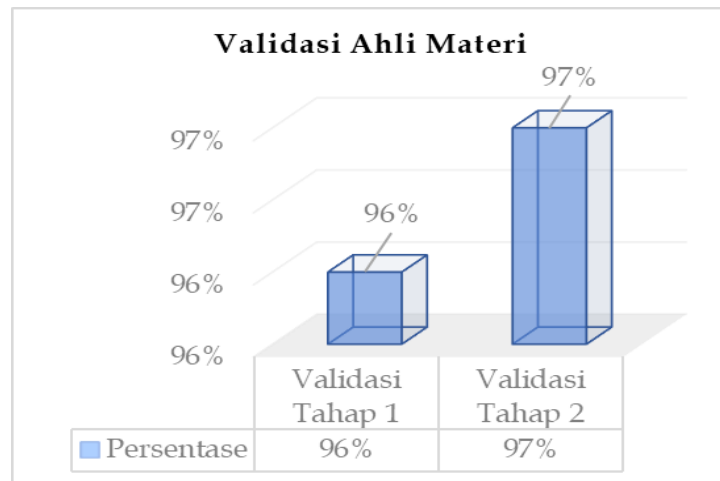
Selanjutnya, persentase 30%–49% termasuk kategori *kurang valid*, sehingga e-modul tidak dapat digunakan sebelum dilakukan revisi besar untuk memperbaiki kekurangan yang ada. Adapun persentase 10%–29% termasuk kategori *tidak valid*, yang menunjukkan bahwa e-modul belum layak digunakan dan memerlukan perbaikan secara menyeluruh. Dengan menggunakan kriteria tersebut, tingkat validitas e-modul dapat diketahui secara objektif sehingga dapat menjadi dasar dalam menentukan kelayakan produk untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan deskripsi tersebut, tingkat validitas yang sangat tinggi dari produk yang dikembangkan. Kelayakan isi materi memperoleh persentase kumulatif sebesar 96,5% dengan kriteria Sangat Valid. Berikut tabel hasil akumulasi validasi ahli materi.

Tabel 4 Hasil Akumulasi Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Skor Validasi ke-		Skor Total	Skor Maks	Persentase	Kriteria
	1	2				
Kelayakan Isi Materi	96	97	193	200	96,5 %	Sangat Valid
Skor Keseluruhan	(193 : 200) x 100% = 96,5%					
Kriteria	90% - 100%					

Hasil validasi tersebut dilakukan dalam dua tahap untuk memastikan kualitas materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun perbandingan hasil validasi tahap 1 dan tahap 2 disajikan pada grafik berikut.

Gambar 1 Grafik Skor Validasi Ahli Materi



Berdasarkan deskripsi data pada Tabel 4 dan pada Gambar 1, menunjukkan adanya peningkatan skor yang positif dari pelaksanaan validasi pertama dengan skor 96%, dan validasi kedua meningkat menjadi 97%. Hal ini mengindikasikan bahwa materi yang disusun telah melewati tahapan evaluasi berdasarkan masukan ahli materi. Hasil akhir sebesar 96,5% dengan kriteria sangat valid membuktikan bahwa cakupan teks iklan yang dimasukkan ke dalam modul digital mencakup kedalaman konsep, akurasi struktur, serta relevansi konteks teks iklan yang sangat memadai bagi kebutuhan belajar mandiri peserta didik.

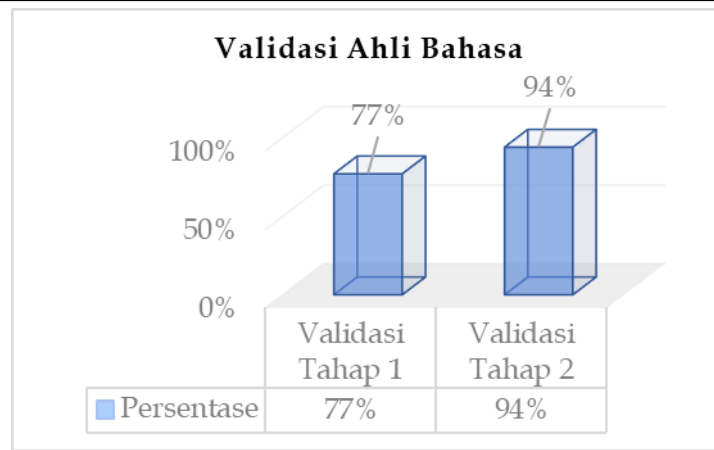
Proses validasi kebahasaan pada produk e-modul interaktif berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* ini dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan. Pelaksanaan validasi bahasa juga dirancang sebanyak dua kali menggunakan instrumen berupa angket skala *Likert* yang memuat 20 butir pertanyaan. Berdasarkan perbaikan yang telah dilakukan sesuai saran dan masukan validator, e-modul interaktif dinyatakan layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut skor hasil validasi dari ahli bahasa.

Tabel 2 Hasil Akumulasi Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang Dinilai	Skor Validasi ke-		Skor Total	Skor Maks	Persentase	Kriteria
	1	2				
Kebahasaan	77	94	171	200	85,5%	Valid
Skor Keseluruhan	(171: 200) x 100% = 85,5					
Kriteria	70%-89%					

Berdasarkan perbaikan yang telah dilakukan sesuai saran dan masukan validator, e-modul interaktif dinyatakan layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk memperjelas hasil penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa, data hasil validasi disajikan dalam bentuk grafik berikut.

Gambar 2 Grafik Skor Validasi Ahli Bahasa



Deskripsi visual yang disajikan pada gambar grafik tersebut memperlihatkan adanya peningkatan kualitas yang konsisten, di mana perolehan penilaian meningkat dari skor 77% pada validasi pertama menuju skor 94% pada validasi kedua. Kenaikan skor yang signifikan ini membuktikan bahwa peneliti telah melakukan revisi teknis dan estetika media secara baik berdasarkan rekomendasi perbaikan dari validator. Secara akademis, perolehan persentase akhir dengan skor 85,5% dengan kriteria valid. Hasil akhir tersebut menegaskan bahwa *e-modul* interaktif berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* telah menggunakan bahasa yang sesuai ketentuan KBBI yang berlaku.

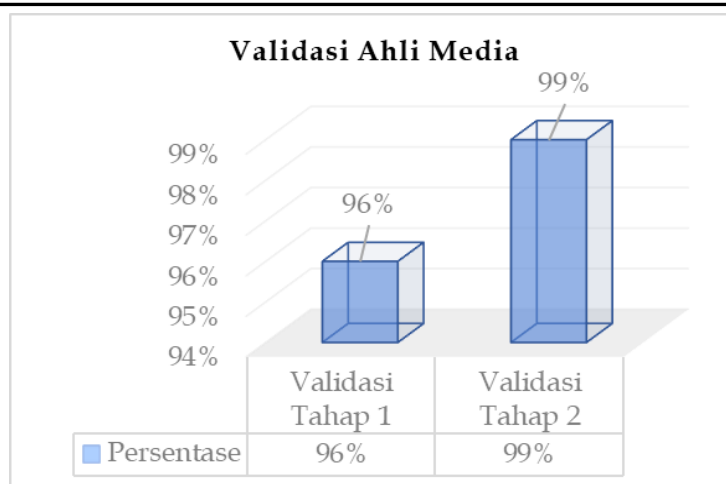
Setelah aspek materi dan bahasa dinilai baik, *draf* produk kemudian memasuki tahap pengujian tampilan fisik dan sistem digital oleh ahli media. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa *e-modul* yang sudah valid dapat disajikan dalam kemasan digital yang menarik dan mudah digunakan. Validasi ahli media ini menjadi sangat krusial untuk menguji fungsi teknis seperti tombol menu, pemutar video, dan keandalan sistem aplikasi. Melalui pengujian ini, peneliti dapat menemukan dan memperbaiki kelemahan teknis pada tampilan *e-modul* sebelum *draf* tersebut diujicobakan secara nyata kepada peserta didik kelas VIII di dalam ruang kelas. Berdasarkan perbaikan yang telah dilakukan sesuai saran dan masukan validator, *e-modul* interaktif dinyatakan layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut skor hasil validasi dari ahli materi.

Tabel 6 Hasil Akumulasi Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Skor Validasi ke-		Skor Total	Skor Maks	Persentase	Kriteria
	1	2				
Desain dan pengoprasian	96	99	195	200	97,5%	Sangat Valid
Skor Keseluruhan	(195: 200) x 100% = 97,5					
Kriteria	90%-100%					

Proses revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator menghasilkan *e-modul* interaktif yang sesuai dengan standar kelayakan pembelajaran. Untuk memperjelas hasil penilaian tersebut, data validasi ahli bahasa disajikan dalam grafik berikut.

Gambar 2 Grafik Skor Validasi Ahli Media



Gambar grafik tersebut memperlihatkan adanya peningkatan skor dari 96% menjadi 99%, hal tersebut menggambarkan bahwa peneliti telah melakukan revisi sesuai masukan dari ahli media. Skor akhir yang diperoleh dari validasi ahli media yaitu 97,5% dengan kategori sangat valid, secara akademis skor tersebut menegaskan bahwa *e-modul* interaktif berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* telah memenuhi syarat sebagai bahan ajar digital yang siap digunakan.

Setelah dinyatakan lulus uji validasi teoritis, tahap implementasi atau uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 19 dan 21 Mei 2026 di kelas VIII-9 SMPN 1 Dramaga Kabupaten Bogor dengan total subjek sebanyak 35 peserta didik. Durasi pembelajaran dialokasikan secara ketat selama 3×45 menit yang mencakup aktivitas pengerjaan *pretest*, pemaparan materi, mengerjakan kuis interaktif, dan diakhiri dengan pengisian *posttest*. Instrumen tes hasil belajar berupa soal menulis teks iklan digunakan sebagai alat ukur objektif untuk mengevaluasi parameter kognitif peserta didik. Tingkat peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dihitung secara statistik menggunakan rumus *Normalized Gain* (*N-Gain*). Peningkatan hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan rumus *gain score* yang mengacu pada pendapat Richard (dalam Safitri dkk., 2022). Perhitungan *gain score* dilakukan dengan membandingkan selisih antara rerata skor *posttest* dan rerata skor *pretest* terhadap selisih antara skor maksimum dan rerata skor *pretest*. Perhitungan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan.

Adapun rumus *gain score* menghasilkan nilai *g* yang menunjukkan besarnya peningkatan hasil belajar. Dalam rumus tersebut, *g* merupakan skor *gain*, *Sf* merupakan rerata skor *posttest*, dan *Si* merupakan rerata skor *pretest*. Nilai *gain* yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori tertentu untuk menentukan tingkat efektivitas produk dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi nilai *gain* yang diperoleh, semakin tinggi pula peningkatan hasil belajar yang dicapai setelah proses pembelajaran.

Nilai *N-Gain* yang diperoleh dari hasil perhitungan selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat peningkatan hasil belajar. Kriteria ini digunakan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran atau produk yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik. Nilai *N-Gain* pada rentang $0,0 < g \leq 0,3$ termasuk dalam kategori rendah, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik masih relatif kecil.

Nilai N-Gain pada rentang $0,3 < g \leq 0,7$ termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada tingkat yang cukup baik. Sementara itu, nilai N-Gain pada rentang $0,7 < g \leq 1,0$ termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa pembelajaran atau produk yang digunakan mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang optimal.

Melalui kriteria tersebut, tingkat efektivitas produk yang dikembangkan dapat diketahui secara lebih objektif berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik yang diukur melalui skor pretest dan posttest. Semakin tinggi nilai N-Gain yang diperoleh, semakin tinggi pula efektivitas produk dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Data empiris mengenai perbandingan nilai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan produk berdasarkan perhitungan N-Gain dipaparkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 8 Hasil N-Gain

Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor		Skor <i>Post-Pre</i>	Skor Ideal (100) - Pretest	N-Gain Score	Persentase	Kriteria
	<i>Pre</i>	<i>Post</i>					
Hasil Belajar	51,3	87,6	36,3	48,7	0,74	74,5%	Tinggi
Skor Keseluruhan	(36,3: 48,7) = 0,74						
Kriteria	$0,3 < g \leq 0,7$						

Berdasarkan paparan data pada di atas, terlihat lonjakan yang sangat signifikan pada capaian rata-rata hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata awal (*pretest*) peserta didik yang hanya sebesar 51,3 berada jauh di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman mengenai penulisan teks iklan. Namun, setelah penerapan e-modul interaktif, rata-rata nilai peserta didik melonjak hingga menyentuh angka 87,6 pada sesi *posttest*. Efektivitas peningkatan kognitif ini diperkuat oleh perolehan skor *Normalized Gain*, di mana diperoleh nilai N-Gain = 0,74 atau setara dengan 74,5% yang mutlak masuk ke dalam kriteria efektivitas Tinggi.

Untuk membuktikan secara ilmiah bahwa perbedaan skor tersebut bukan terjadi secara kebetulan, peneliti melakukan uji statistik inferensial menggunakan *paired sample t-test* menggunakan SPSS. Uji-t berpasangan ini peneliti gunakan karena, penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok sample yang diberikan *pretest* dan *posttest*. Perhitungan uji-t dilakukan dengan membandingkan selisih rata-rata kedua kelompok terhadap kesalahan baku gabungan (*pooled standard error*) dari kedua kelompok (Sugiyono, 2013:307).

Nilai *t* hitung diperoleh dari selisih rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dibagi dengan akar dari varians gabungan kedua kelompok. Hasil perhitungan tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai *t* tabel pada taraf signifikansi tertentu untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. *t* merupakan nilai statistik uji-t, X_1 merupakan rata-rata kelompok pertama (kelompok eksperimen), X_2 merupakan rata-rata kelompok kedua (kelompok kontrol), n_1 merupakan jumlah sampel kelompok pertama, n_2 merupakan jumlah sampel kelompok kedua, S_1^2 merupakan varians kelompok pertama, dan S_2^2 merupakan varians kelompok kedua. Jika nilai *t* hitung lebih besar daripada *t* tabel, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Sebaliknya, jika nilai *t*

hitung lebih kecil daripada t tabel, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Berikut hasil Uji- t .

Tabel 9 Hasil Uji- t Terhadap Penggunaan E-Modul Interaktif Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of The Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest-posttest	-36.0000	13.92205	2.35326	-40.78239	-31.21761	-15.298	34	.000

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, di mana nilai tersebut jauh lebih kecil daripada taraf signifikansi α yang ditentukan ($0,000 < 0,05$). Indikator statistik ini secara otomatis menolak Hipotesis Nol dan menerima Hipotesis Kerja, yang mengonfirmasi adanya perbedaan yang sangat signifikan dan riil antara kemampuan menulis teks iklan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media baru. Nilai t hitung yang masif sebesar -15,298 mempertegas adanya pengaruh positif yang kuat dari intervensi bahan ajar digital terhadap peningkatan kompetensi psikomotorik subjek pengguna.

Secara akademis, temuan ini memberikan kontribusi teoretis yang kuat terhadap keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa. Berubahnya atmosfer belajar dari pasif menjadi interaktif terjadi karena e-modul berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* mampu menghadirkan visualisasi video iklan yang konkret di dalam gawai masing-masing peserta didik. Karakteristik audio-visual ini mempermudah peserta didik dalam mengidentifikasi struktur teks, menganalisis kaidah kebahasaan persuasif, hingga menuangkan gagasan kreatif ke dalam produk teks iklan yang utuh. Argumen ilmiah ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Salsabila dkk. (2025) yang menemukan bahwa konversi modul konvensional ke bentuk *flipbook* digital interaktif terbukti secara empiris meningkatkan pemahaman konsep abstrak serta meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik secara signifikan di jenjang sekolah menengah.

Pembahasan

Pengembangan *e-modul* interaktif dengan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* untuk materi teks iklan kelas VIII di SMPN 1 Dramaga ini memberikan dampak nyata pada cara belajar di sekolah. Melalui seluruh tahapan model ADDIE yang terstruktur, bahan ajar ini dirancang bukan hanya sebagai tampilan visual saja, melainkan sebagai alat belajar mandiri yang teruji di lapangan. Angka penilaian yang sangat tinggi dari para ahli yaitu ahli materi (96,5%), ahli bahasa (85,5%), dan ahli media (97,5%) menunjukkan arti penting bahwa *e-modul* ini sudah memenuhi standar kelayakan yang matang. Kehadiran elemen *audiovisual* di dalamnya berhasil menutupi kekurangan buku cetak lama yang cenderung membosankan karena hanya berisi teks.

Jika dilihat dari sisi tampilan media, tingginya nilai kelayakan ini membuktikan bahwa penataan *visual* yang rapi dan mudah digunakan (*user-friendly*) sangat membantu peserta didik dalam belajar. Ringkasan materi yang dibuat dalam bentuk poin-poin terstruktur serta pilihan huruf yang serasi dalam *e-modul* ini terbukti membuat materi yang sulit menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil ini memperkuat Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia dari Mayer (dalam Nugroho & Darmawanti, 2025) yang menyatakan bahwa otak manusia akan bekerja lebih efektif apabila materi gambar dan suara digabungkan secara seimbang, bukan ditumpuk hingga membingungkan. Dengan memadukan teks, contoh gambar iklan yang menarik, serta video contoh iklan yang nyata ke dalam satu aplikasi *flipbook*, *e-modul* ini sukses mengikat fokus belajar peserta didik tanpa membuat mata mereka cepat lelah saat membaca di layar gawai.

Lonjakan hasil belajar peserta didik yang sangat kontras juga menjadi bukti yang kuat. Sebelum menggunakan *e-modul*, nilai rata-rata awal (*pretest*) peserta didik hanya sebesar 51,3 karena keterbatasan pengetahuan mereka dalam menulis teks iklan. Namun, setelah belajar menggunakan *e-modul* interaktif ini, nilai rata-rata mereka melonjak hingga mencapai 87,6 pada saat *posttest*, dengan indeks *N-Gain* sebesar 0,74 yang masuk dalam kategori Tinggi. Melalui uji statistik *paired sample t-test*, didapatkan nilai signifikansi 0,000 yang jauh di bawah 0,05. Arti dari angka ini adalah peningkatan nilai peserta didik tersebut benar-benar terjadi karena pengaruh penerapan *e-modul*. Secara akademik, temuan ini sejalan dan mendukung hasil penelitian Salsabila dkk. (2025) serta Kurniawan dkk. (2021) yang menyatakan bahwa *flipbook* digital interaktif sangat ampuh untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif. Melalui video contoh iklan yang bisa diputar langsung di gawai masing-masing, peserta didik mendapatkan ide yang nyata sehingga mereka lebih mudah menyusun struktur iklan dan menggunakan kalimat dengan tepat.

Kontribusi ilmiah paling utama dari penelitian ini adalah pembuktian bahwa teknologi multimedia mampu mengubah suasana kelas dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada aktifnya peserta didik (*student-centered learning*). Angket respons peserta didik yang mencapai angka 85,37% (Sangat Praktis) mengindikasikan bahwa tombol navigasi dan menu dalam *e-modul* ini sangat mudah dioperasikan. Arti dari data kepraktisan ini adalah lahirnya kemandirian belajar, mengulang video yang belum dipahami, serta menguji kemampuan mereka lewat kuis permainan interaktif.

Secara teoretis, keberhasilan penerapan *e-modul* ini memberikan sudut pandang baru bagi dunia pendidikan bahwa materi menulis Bahasa Indonesia tidak akan efektif jika hanya diajarkan lewat hafalan teori di papan tulis. Penggunaan *e-modul* interaktif berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* terbukti mampu menghubungkan materi pelajaran yang abstrak dengan kenyataan hidup sehari-hari yang dilihat peserta didik di media sosial atau televisi. Argumen ilmiah ini diperkuat oleh riset terdahulu dari Syahari (2023) yang menegaskan bahwa bahan ajar yang dekat dengan kehidupan nyata dan berbasis multimedia adalah alat utama yang paling andal untuk memancing kreativitas berpikir peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan secara ilmiah bahwa *e-modul* interaktif bukan lagi sekadar media

tambahan atau hiburan belaka, melainkan kebutuhan sarana utama yang harus ada demi mendukung gaya belajar generasi digital abad ke-21.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-modul* interaktif berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi teks iklan kelas VIII di SMPN 1 Dramaga telah berhasil menjawab seluruh rumusan masalah secara tuntas. Produk bahan ajar digital ini dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian dari para ahli dengan tingkat kelayakan materi mencapai 96,5% (Sangat Valid), kebahasaan 85,5% (Valid), dan tampilan media 97,5% (Sangat Valid). Selain itu, *e-modul* ini terbukti sangat praktis digunakan dengan persentase kepraktisan dari guru sebesar 83% dan peserta didik sebesar 85,37%. Implementasi produk di kelas juga menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, yang dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata dari 51,3 (*pretest*) menjadi 87,6 (*posttest*) serta perolehan nilai *N-Gain Score* sebesar 0,74.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi dunia pendidikan mengenai pentingnya peralihan dari media cetak konvensional ke media digital interaktif yang berpusat pada peserta didik demi meningkatkan kemandirian dan hasil belajar di era digital. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, di antaranya adalah format publikasi awal aplikasi yang masih berbasis folder lokal sehingga memerlukan *platform* tambahan seperti *GitHub* agar bisa diakses secara daring melalui tautan internet. Selain itu, keterbatasan variasi spesifikasi gawai yang dimiliki peserta didik serta kendala internet sempat menghambat kelancaran akses kuis interaktif di kelas. Sebagai arah penelitian selanjutnya, terbuka peluang besar bagi peneliti lain untuk mengembangkan media sejenis yang terintegrasi langsung dengan sistem manajemen pembelajaran (*Learning Management System*) sekolah atau dengan format aplikasi yang lebih ringan agar meminimalkan hambatan teknis saat diimplementasikan di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anharuddin, M., Izza M., & Prastowo, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 94. <https://doi.org/10.35931/Am.V7i1.1467>
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.55215/Triangulasi.V2i2.6732>
- Dafit, F., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4889–4903. <https://doi.org/10.31004/edukatif.V3i6.1565>
- Darmayanti, M., & Amalia, A. (2024). *Bahan Ajar Digital Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar : Analisis Bibliometrik Dan Systematic Literature Review*. 45–60.
- Diana, A., Saputry, D., & Fahrudin, S. (2023). Pelatihan Menulis Iklan Dan Poster Siswa. *Jurnal Bagimu Negeri*, 7(2), 162–169. <https://doi.org/10.52657/Bagimunegeri.V7i2.2174>
- Ekowati, A., Subagja, R. F., & Rosdiana, R. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran*

- Dalam Menulis Teks Persuasif Dengan Aplikasi Capcut DI SMP.* 5(1), 67–79. <https://doi.org/10.55215/Triangulasi.V4i2.10927>
- Fitri, E. R., & Pahlevi, T. (2021). Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di SMKN 2 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 281–291. <https://doi.org/10.26740/Jpap.V9n2.P281-291>
- Gusfitri, M. L. E. D. (2021). Bahasa Indonesia SMP KELAS VIII. In *Jurnal Keperawatan Malang* (Vol. 1, Nomor 1). <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Bahasa-Indonesia-BS-KLS-VIII.Pdf>
- Izzah., Sholikhah, H.A., A. (2024). *Penulisan Bahan Ajar Teori & Implementasi*. Bening Media Publishing.
- Jauharati, J., Hardiansyah, H., & Halang, B. (2022). Pengembangan Handout Berbasis Flip HTML5 Pada Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Siswa Kelas XI SMA. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 140–151. <https://doi.org/10.55784/Jupeis.Vol1.Iss3.159>
- Jayanti., Zulkardi., Putri, R.I.I., Hartono, Y. (2023). *Numerasi Pembelajaran Matematika SD Berbasis E-Learning*. Bening Media Publishing.
- Kurniawan, C., Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21.Pdf*. Academia Publication.
- Maharcika, MA.A., Suarni, K.N., Gunamantha, M. I. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174. https://doi.org/10.23887/Jurnal_Pendas.V5i2.240
- Muhlisin, C., & Aeni, E. S. (2019). *Efektivitas Pembelajaran Menulis Teks Iklan Dengan Menggunakan Metode Active Learning Pada Siswa MTS*. 2(November), 889–896.
- Nisa, D. C., Purwidiani, N., Widagdo, A. K., & Astuti, N. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Dengan Aplikasi Flip Pdf Corporate Edition Pada Materi Peralatan Dapur Siswa Fase E*. 9, 1655–1661.
- Nugroho & Darmawanti. (2025). *Video Pembelajaran Trumpet “Fingering Chart” Sebagai Implementasi Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia*. 5(2), 25–38.
- Rayanto, Y. H. & S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan RND.Pdf*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rusdiawan, Mahsun, Sirulhaq, Burhanuddin, J. M. (2021). Workshop Penyusunan Lks Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik Kepada Guru-Guru Smp/Sma Di Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1).
- Safitri, W., Budiarmo, A. S., & Wahyuni, S. (2022). Uji Kelayakan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(1), 59–70. <https://doi.org/10.26877/Jp2f.V13i1.11389>
- Salsabila, A., Fetri Yenni J, Pratiwi, R., Masnur, A. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Discovery Learning Dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP. *Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6, 1776–1784.
- Sidabutar, C., Sinuhaji, D., Siregar, M. W., & Medan, U. N. (2024). *Analisis Pengaruh Medium Wacana Terhadap Makna Pesan Dan Persepsi Audience Dalam Sebuah Teks Iklan*. 3461–3466.

- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta.
- Syahari, S. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Subtema Manusia Dan Lingkungan*.
- Talitha, S., Rosdiana, R., , Mukhta, Ruyatul, H., & Suhilman. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Dalammeningkatkan Kompetensi Guru Mgmt Bahasa Indonesia Sma Kota Bogor. *Swarna: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169–177.
- Yani Syahputra Fauzi Ahmad. (2023). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Topik Elektrolisis. \ *Katalis Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 6(2), 75–81.