

ABSTRAK

Lia Mar'atush Sholihah, 2010710055 PENGEMBANGAN E- MODUL MATERI SISTEM TATA SURYA BERMUATAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI FLIPBOOK

Pengembangan media pendidikan merupakan salah satu usaha untuk menjadikan generasi muda lebih mudah memahami pembelajaran. Salah satunya adalah belajar menggunakan smartphone, penggunaan smartphone yang kurang baik menimbulkan masalah yang besar dalam generasi muda. Pada hal ini, penggunaan media smartphone dalam dunia pendidikan nilai sangat efektif dalam pembelajaran. Salah satunya penggunaan media yang berupa e- modul. E-modul adalah salah satu media berbentuk elektronik yang terhubung dengan smartphone, laptop komputer dan tablet. Kelebihan dari e- modul adalah memberikan fitur- fitur dalam menunjang proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih memahami materi dan lebih aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh hasil produk berupa e-modul berbasis game edukasi sebagai bahan pembelajaran IPA materi sistem tata surya kelas VII. Menggunakan tahapam *Define, Desaign, Develop, dan Dissaminate*. Lalu disederhanakan menjadi tahapan *3D (Define, Desaign dan Develop)*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang di kembangkan oleh Thiagarajan. Tahap awal peneliti melakukan observasi dan wawancara di sekolah Mts Nu Al-Falah. Tahap kedua mendisaign hasil dari wawancara dan observasi yang di dapatkan dari peneliti. Setelah itu peneliti melakukan uji validasi peneliti menggunakan data yang di uji validasikan ahli media, ahli materi, angket responden guru serta hasil responden peserta didik.

Pada uji validasi 3 dosen materi dan 3 dosen media serta uji validasi pada sekolah Mts Nu Al – Falah kelas A dan kelas B. Peneliti memperoleh hasil 2 kali pengujian yang pertama uji validasi skala keci dengan mempoleh hasil 75% dengan hasil jumlah siswa 26 tersebut dinyatakan “valid” untuk dikembangkan. Sedangkan pada tahap uji validasi skala besar memperoleh hasil 83% dengan hasil jumlah siswa 33 tersebut dinyatakan “sangat valid”. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta menambah wawasan baru dalam kajian pendidikan, khususnya dalam penggunaan e-modul berbasis aplikasi Flipbook untuk pembelajaran IPA. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mencerdaskan generasi bangsa.

Kata kunci: E-modul, Sistem tata surya, Game edukasi