

Pengembangan E-Modul Interaktif Berbantuan Flip PDF Corporate untuk Siswa Kelas IV SD

Orchita Indasari⁽¹⁾, Murjainah⁽²⁾, Puji Ayurachmawati⁽³⁾

^{1 2,3} Universitas PGRI Palembang

Email: ¹ Orchitaindasari01@gmail.com, ² murjainah@univpgri-palembang.ac.id,
³ Pujjar29@gmail.com

Abstrak: Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menciptakan media yang bernilai, praktis dan efektif berupa e-modul interaktif berbantuan *flip pdf corporate* untuk siswa kelas 4 SD. Penelitian dan pengembangan menggunakan model Allesi Trollip yaitu: (1) perencanaan (2) desain (3) pengembangan. Subjek uji individu sebanyak 3 siswa, subjek uji kelompok kecil sebanyak 6 siswa dan subjek uji lapangan sebanyak 23 siswa. Teknik pengumpulan data: dokumentasi, walkrough, tes dan angket. Hasil penelitian membuktikan bahwa e-modul dinyatakan valid dengan perolehan nilai rata-rata 84,9%, e-modul telah dikembangkan dinyatakan praktis berdasarkan angket respon siswa yang memperoleh angka sebesar 92,8% dari *one to one*, dan 94,9% dari *small group*, e-modul dinyatakan efek potensial siswa menunjukkan bahwa rata-rata siswa yaitu 85,4. Berdasarkan hasil tes bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Terusan Menang dinyatakan produk sangat efektif.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 02-01-2023

Disetujui pada : 20-01-2023

Dipublikasikan pada : 31-01-2023

Kata Kunci:

Pengembangan, E-modul Interaktif, Flip Pdf Corporate

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.606

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Teknologi baru diciptakan untuk membantu kita maju dalam kehidupan kita sehari-hari. Salah satu contohnya adalah perkembangan teknologi digital yang sangat bermanfaat di bidang pendidikan, karena kemajuan teknologi akan selalu bergerak maju berdasarkan penemuan-penemuan ilmiah. Artinya, setiap inovasi baru memberi kita manfaat seperti kenyamanan dan cara baru dalam melakukan sesuatu, khususnya di bidang teknologi informasi, telah memanfaatkan banyak keunggulan yang dibawa oleh inovasi dari teknologi (Jamun, 2018, p. 48).

Teknologi banyak digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya dengan menggunakan *handphone* untuk mengakses internet dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran covid-19 dilakukan secara online sehingga siswa merasa bosan saat dilakukannya belajar daring tersebut. Damyati et al (2017, p. 96) pembelajaran daring yaitu cara memanfaatkan teknologi untuk membantu guru dan siswa belajar bersama dari jarak jauh. Dalam memanfaatkan teknologi guru menjaga komunikasi dengan baik terhadap siswa, sehingga pembelajaran yang sedang berlangsung akan berjalan dengan baik dan lancar. Pembelajaran online sangat berbeda dengan sekolah biasa karena siswa pergi ke sekolah setiap hari, tetapi siswa dan guru menjalin komunikasi dengan jarak jauh menggunakan alat komunikasi yang berupa *handphone* dan internet. Selama berlangsungnya pembelajaran daring, terjadi tidak adanya interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa itu sendiri melambat proses belajar-mengajar (Putria, Maula, & Uswatun, 2020, p. 864). Pada saat ini sekolah sudah mengikuti perkembangan zaman dan kurikulum pendidikan ikut juga berkembang. Bahan ajar yang diberikan sesuai dengan kurikulum yang ada yaitu pembelajaran

tematik. Pembelajaran tematik merupakan proses penyambungan berbagai konsep pembelajaran melalui penggunaan satu tema (Pohan & Dafit, 2021, p. 1192).

Pembelajaran tematik terpadu merupakan sajian kontekstual yang fungsional bagi proses pembelajaran anak di lembaga pendidikan dasar MI/SD sederajat. Sebab, anak didekatkan dengan kesehariannya melalui tema-tema pembelajaran berupa keluargaku, desaku, lingkunganku, dan lain sebagainya, sehingga anak merasa 'dekat' dengan pembahasan yang didiskusikan. Hal ini tentu fungsional bagi keseharian anak. Berkaitan dengan itu, maka dalam buku ini diuraikan historisitas pembelajaran tematik, definisi dari konvensional menuju kontekstual yang fungsional, hakikat dan urgensi pembelajaran tematik, merumuskan tema yang kontekstual dan fungsional, implementasi dan evaluasi pembelajaran tematik, relasi pembelajaran tematik dengan education for sustainable development. Semakin berkembangnya zaman guru dituntut untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sebelum berlakunya pembelajaran daring guru sudah bisa menggunakan teknologi, hanya saja kurang memanfaatkan kemajuan teknologi seperti komputer, laptop, *handphone*, dan *infokus* yang sudah tersedia. Menyebarnya covid-19 dilakukan proses belajar secara daring otomatis menggunakan *handphone* dalam proses pembelajaran. Siswa diarahkan dan di pantau oleh orang tua dalam proses pembelajaran online. Namun, siswa kurang konsentrasi saat berlangsungnya pembelajaran yang hanya menggunakan *whatsapp group* saja .

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Terusan Menang OKI, diperoleh bahwa sekolah sudah bisa menggunakan teknologi informasi menggunakan internet melalui *handphone* atau *smartphone* dan juga laptop. SD Negeri 2 Terusan Menang OKI, sudah ada beberapa fasilitas yang tersedia seperti laptop dan *infocus* (proyektor) untuk menunjang proses pembelajaran apabila guru ingin melakukan pembelajaran yang menggunakan audio visual dan video pembelajaran di kelas. Proses mengembangkan potensi siswa, guru harus mempunyai bahan ajar yang dapat digunakan untuk membantu siswa mencapai potensinya. Metode ceramah dan hanya menggunakan buku-buku yang tersedia di sekolah sebagai alat bantu mengajar menyebabkan siswa kehilangan minat baik dalam proses belajar mengajar. Metode ini masih digunakan oleh para guru di sekolah saat ini. Karena itu, untuk mengatasi kejenuhan dalam proses belajar guru dapat menggunakan berbagai macam variasi pembelajaran dan teknologi yang sudah tersedia dengan baik.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka diperlukan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa salah satunya dengan *E-modul*. Hasil penelitian Susanti (2021) dengan judul "Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flip Pdf Corporate* Pada Materi Luas dan Volume". Hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-modul* berbasis *flip pdf corporate* memenuhi kriteria kevalidan ahli media adalah 95,6%, ahli materi adalah 93,4% , Kepraktisan pada uji coba siswa dalam kelompok kecil sebesar 77,5% termasuk kategori praktis. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Rofiyadi (2021) "Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar" merupakan judul proyek. Penilaian ahli media memberikan hasil yang baik dengan rata-rata persentase skor 83,8%, evaluasi ahli modul memberikan hasil yang baik dengan rata-rata persentase skor 83,3%, dan hasil penelitian terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan penilaiannya semua diterima. kriteria baik. Persentase skor yang dicapai untuk hasil respon siswa dengan kriteria sangat baik adalah sebesar 86,6%.

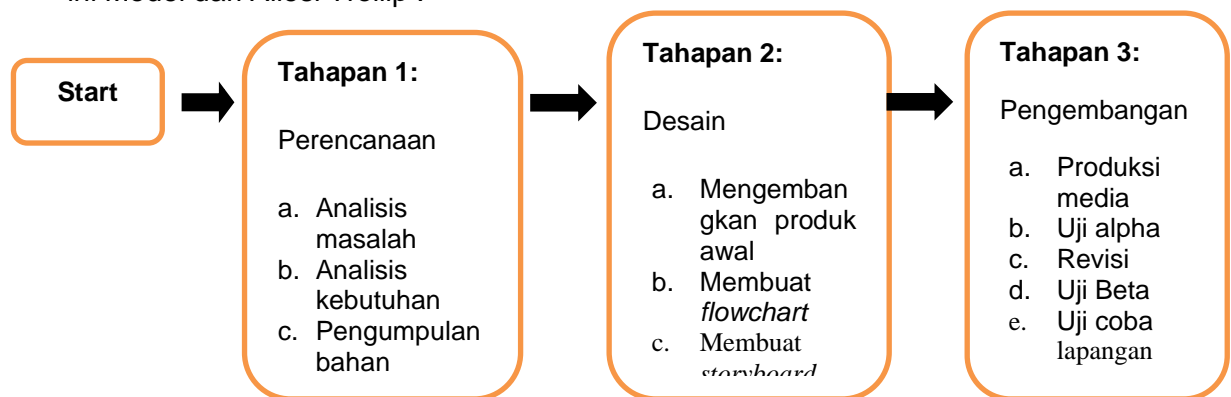
Lebih lanjut, penelitian Kuncayono (2018) "Pengembangan Modul Elektronik (Modul Digital) Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar". Dengan 86,5%, hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul digunakan secara praktis dalam pengajaran. Materi pendukung yang terintegrasi dengan E-modul berfungsi sebagai tanda bahwa mahasiswa yang memenuhi persyaratan kelayakan telah menerima tingkat kemandirian E-modul berbasis web sedang belajar Internet link. Berdasarkan pada pakar validasi, itu *E-modul* adalah sesuai digunakan sebagai sebuah pengajaran bahan untuk berbasis komputer tematik sedang belajar disekolah dasar kelas IV. Hasil penelitian- penelitian terdahulu ternyata dengan menggunakan *E-modul* dapat

membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran dan juga dapat mengatasi kejenuhan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, maka dengan ini peneliti tertarik membuat E-modul interaktif dengan bantuan *flip pdf corporate*, terbukti dari analisis kebutuhan SD Negeri 2 Terusan Menang OKI. Dengan membuat E-modul interaktif berbantuan *flip pdf corporate* untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Terusan Menang OKI, Tematik Tema 7 Indahya Keanekaragaman Negeriku dengan Subtema 2 Indahya Keanekaragaman Budaya di Negeriku pada pelajaran ketiga diharapkan siswa lebih berkonsentrasi dalam menerima materi yang telah dimodifikasi dengan ditampilkannya video animasi, gambar, dan audio yang menunjang proses pembelajaran berlangsung.

METODE

Model pengembangan Alessi dan Trollip (2001) digunakan dalam penelitian ini. Karena model ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran dalam penelitian ini maka dipilih untuk digunakan. *E-modul*. Ada 3 tahapan dari model Allesi Trollip, tahap pertama perencanaan (*planning*), tahap kedua desain (*design*), dan tahap ketiga pengembangan (*development*).

Menurut Safitri, dkk (2019) Perencanaan adalah tahap pertama, yang memerlukan analisis masalah, analisis kebutuhan dan pengumpulan dokumen. Langkah kedua adalah desain, yang memerlukan pembuatan storyboard dan diagram alur untuk membantu implementasi manufaktur *E-modul* interaktif. Tahap ketiga adalah development, produksi media dilakukan, uji alpa, revisi, uji beta dan uji coba lapangan. Dokumentasi, walkroughs, tes, dan kuesioner semua digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data. Penggunaan analisis data adalah salah satu tekniknya lembar validasi, lembar analisis kepraktisan, dan lembar analisis efek potensial. Berikut ini Model dari Allesi Trollip :



Gambar 1. Model Rancangan Penelitian

Pada tahap perencanaan terdiri dari analisis masalah yaitu kurangnya minat belajar siswa pada saat belajar dan kejenuhan yang hanya menggunakan buku tematik yang telah tersedia disekolah sebagai penunjang media pembelajaran, analisis kebutuhan yaitu pendidik bisa membuat media pembelajaran yang bervariasi dan menarik dengan mengaplikasikan teknologi yang sudah berkembang pada saat ini misalnya membuat media seperti *E-modul*, pengumpulan sumber yaitu berupa buku-buku serta gambar yang menunjang proses pembuatan media pembelajaran . Analisis masalah dilakukan pada bulan Januari melalui wawancara tidak terstruktur dengan guru dan siswa serta observasi selama seminggu, hasil yang didapat dan yang peneliti dilihat di sekolah yaitu materi yang sulit dipahami oleh banyak siswa. Kesulitan tersebut antara lain disebabkan oleh fakta bahwa materi tematik biasanya disajikan secara lisan sehingga siswa sulit memahami materi tersebut. Sedangkan buku teks tetap menjadi tumpuan bahan ajar yang digunakan oleh para pendidik.

Tahap desain terdiri atas tiga langkah yaitu langkah pertama mengembangkan produk awal. Peneliti sekarang menghasilkan produk pertama yang termasuk dalam lingkungan belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dipilih. Membuat flowchart adalah langkah kedua. Agar proses pembuatan media lebih mudah diimplementasikan maka dibuat flowchart. Langkah ini melibatkan pembuatan E-modul, yang merupakan gambar dari program yang akan dibuat. Untuk mempermudah proses pembuatan media pembelajaran, alur program harus jelas. Sebuah storyboard, yang dibuat pada langkah ketiga dan berguna untuk merancang tahapan dan sisa komponen proses produksi media, dikembangkan..

Tahap pengembangan (development), tahap pertama adalah (1) Pembuatan media pembelajaran, atau implementasi dari desain media yang telah dibuat, terdiri dari lima langkah. Pembuatan media pembelajaran, khususnya pembuatan materi berbasis teks dan gambar, dapat membantu dalam pengembangan (tahapan penggabungan semua materi). (2) Tes alfa adalah langkah selanjutnya. Setelah membuat produk media E-modul, peneliti melakukan validasi. Pada tahap alpha test, produk akan dievaluasi oleh sejumlah pakar untuk ditentukan validitas dan kesesuaiannya. (3) Produk melalui beberapa kali revisi dari validator sebelum dinyatakan valid pada produk, dengan tujuan untuk menyempurnakan media E-modul menjadi produk yang layak pakai. Peneliti harus memperhatikan saran dan komentar yang diberikan setelah ketiga validator tersebut divalidasi. (4) Tahap keempat yang dikenal dengan beta test dilakukan secara one on one (individual evaluation) dan dalam kelompok kecil (small group) setelah validator dibagikan. Untuk mengetahui kegunaan produk media E-modul yang dibuat, dipasangkan tiga siswa kelas IV yang masing-masing mewakili kelompok dengan hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah. Kelompok kecil (small group). Untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk media E-modul diuji dalam kelompok kecil dengan enam siswa yang mewakili kelompok dengan hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah. (5) Uji coba lapangan Ketika peneliti memvalidasi dan menerima validator feedback dari angket respon siswa one-on-one dan small group, peneliti membuat produk E-modul. Diyakini bahwa produk E-modul termasuk dalam kategori "validasi dan praktis". Uji lapangan bertujuan untuk mengevaluasi potensi dampak penggunaan media E-module dengan 14 siswa kelas IV SD dengan tema "indahny keragaman budaya negeriku".

HASIL dan PEMBAHASAN

Penelitian membuat sebuah produk berupa *E-modul interaktif* berbantuan *flip pdf corporate* dengan materi indahny keberagaman budaya negeriku kelas IV semester 2. *E-modul* yang dihasilkan ini digunakan untuk membangun minat belajar siswa. Penelitian ini merupakan bentuk penelitian yang menggabungkan model pengembangan dengan penelitian dan pengembangan (R&D) Allesi Trollip yang memiliki 3 tahapan yaitu perencanaan, desain dan pengembangan. Untuk melihat hasil produk yan valid, praktis dan efek potensial peneliti bisa mengetahuinya dengan mengikuti tahapannya, berikut ini merupakan hasil tahapan dari pengembangan Allesi Trollip.

Penelitian dan pengembangan media *E-modul* interaktif tema 7 subtema 2 pembelajaran ke-3 indahny keberagaman budaya di negeriku kelas IV SD yang dilakukan peneliti menghasilkan produk *E-modul* interaktif berbantuan *flip pdf corporate* yang valid, praktis, dan efektif. Pengembangan *E-modul* ini menggunakan model Allesi Trollip yaitu perencanaan, desain, dan pengembangan. Pada awal pembelajaran materi yang disajikan tentang rumah adat suku manggarai, pada materi itu dilengkapi gambar dan juga video pembelajaran mengenai bagian-bagian dari rumah adat tersebut dan juga ada gambar dan video tentang rumag adat sumatrea selatan yaitu rumah limas dan bagian dari rumah adat tersebut, dan masih ada beberapa video yang membahas tentang rumah adat yang ada di Indonesia. Menurut Kustandi, dkk (2013, p. 41) gambar atau foto adalah alat bantu pembelajaran yang tugasnya menyampaikan

pesan-pesan konkrit tentang indra penglihatan, menarik perhatian, menjelaskan materi dan mengilustrasikan fakta atau informasi dengan gambar.

Sejalan dengan itu Setiyawan (2020) mengungkapkan bahwa media visual, yaitu media yang diwujudkan secara visual yang digunakan sebagai alat untuk mencapai indikator pembelajaran. Media visual dapat digunakan untuk membantu siswa menemukan informasi yang bermasalah sehingga hubungan antar konteks informasi menjadi lebih jelas. Sedangkan Prasetya (2016, p. 18) mengungkapkan bahwa media Audiovisual dapat dipahami sebagai alat yang mampu menampilkan gambar dan menghasilkan suara, dan beberapa contoh media tersebut antara lain audio, televisi, dan video film. Oleh sebab itu Peneliti memasukan gambar, audio, dan video untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran dan peneliti menyesuaikan perkembangan zaman yang ada, dimana siswa sudah bisa menggunakan teknologi seperti *handphone*.

Berikut ini tabel 1 hasil dari pembahasan kevalidan para ahli, kepraktisan dan efek potensial yang mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Pembahasan

No.	Pembahasan	Hasil Rata-rata
1.	Kevalidan Para Ahli	Mendapatkan rata-rata 84,9%
2.	Kepraktisan Produk	a. Uji <i>One to One</i> mendapatkan rata-rata 92,7%
	a. Uji <i>One to One</i>	b. Uji <i>Small Group</i> mendapatkan hasil rata-rata 94,9%
	b. Uji <i>Small Group</i>	
3.	Keefek Potensial	Mendapatkan rata-rata 80,4

Untuk lebih jelas lagi berikut penjelasan dari tabel 1 diatas, akan dijelaskan satu persatu berikiut ini:

A. Kevalidan E-modul

Tahap validasi dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada ahli (ahli komunikasi, bahasa dan dokumen). Hasil pengembangan dilihat dari validitas hasil yang diperoleh setelah melakukan perhitungan serta penilaian media *E-modul* memperoleh kevalidan dengan melakukan validasi kepada Ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi memperoleh skor validasi rata-rata 84,9% Berdasarkan persentil yang diperoleh dari 81% sampai 100%, disimpulkan bahwa media E-modul tergolong sangat valid berdasarkan hasil evaluasi ahli. *E-modul* dapat dikatakan valid karena dilihat dari tampilan E-modul yang menggunakan banyak gambar dan video pembelajaran. Menurut studi pengembangan Ayu et al. (2020) pada topik ini, hasil penelitian dosen ahli materi ajar sebesar 82,36% dari dosen ahli materi. Sidiq dkk. (2020) Penelitian pengembangan modul Elektronika interaktif berbasis android dalam mata kuliah strategi belajar mengajar membawa hasil kategori Ahli Materi pada kategori Sangat Kompeten sebesar 93%, pada kategori ahli rancangan pembelajaran kompeten 82%, Ahli Lingkungan dengan kompetensi 86% kategori kategori dan 86% persen efisiensi penggunaan media.

B. Kepraktisan E-modul

E-modul dapat dikatakan realistik karena dapat dilihat dari tes individu dan tes dalam kelompok kecil. Dari ujian individu diperoleh skor total tiga siswa, dengan skor rata-rata 92,7%, pada ujian kelompok kecil enam siswa adalah skor rata-rata pada periode kelompok kecil adalah 94,9% berdasarkan persentase.persentase poin yang dicapai. dari 81% menjadi 100%, menyimpulkan bahwa sarana modul elektronik dalam topik sastra tematik yang berkaitan dengan keindahan keanekaragaman negara saya dianggap sangat praktis berdasarkan tabel.Tanya jawab siswa diberikan secara satu-

satu kepemimpinan dan dalam tahap kelompok kecil. Hasil yang didapat dari *one to one* ini dilakukan uji coba terhadap 3 orang siswa serta melibatkan 6 siswa kelas IV untuk ujicoba *small group* lalu siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa, dan dimana pada saat di berikan angket siswa melihat bahwa *E-modul* ini praktis digunakan karena mudah untuk dipahami dan sangat menarik dalam proses pembelajaran.

Penelitian oleh Rofiyad et al. (2021) dalam penelitian berjudul "Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Sistem Peredaran Manusia di Kelas V Sekolah Dasar. Hasil evaluasi produk dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi kriteria baik untuk media Rata-rata 79,6% Hasil rata-rata yang dinilai dengan kriteria baik adalah 83,8% Ahli modul juga mendapat kriteria baik, rata-rata 83,3% Hasil respon siswa memberikan persentase 86,6 dengan kriteria sangat baik.

C. Efek Potensial E-modul

Setelah melihat E-modul interaktif yang telah diterapkan, peneliti bisa melihat efek potensial dari media *E-modul* interaktif yang sudah dibuat dengan melihat hasil tes. Untuk melihat efek potensial dari sebuah *E-modul*, penelitian memberikan lima belas soal tes berupa pilihan ganda dikerjakan oleh siswa untuk memperoleh nilai. Peneliti meminta siswa untuk mengerjakan tes yang tersedia setelah waktu yang telah ditentukan, tes dilaksanakan maka nilai efek potensial rata-rata 80,4 per KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dicapai sebesar 75, mendukung E-modul yang dikembangkan oleh peneliti sebagai efektif saat digunakan. Hal ini sesuai dengan tujuan peneliti bahwa media modular elektronik yang dikembangkan berpotensi berdampak pada hasil belajar siswa.

Penelitian Afsari dkk (2021) berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Non Fiksi Berbasis Tpack Untuk Siswa Kelas 4 SD". Hasil media yang digunakan cenderung mempengaruhi hasil belajar peneliti yang bertanya kepada kelompok besar yang terdiri dari 20 siswa tentang pecahan berafiliasi setelah menonton video pembelajaran. Rata-rata prestasi belajar siswa 88,25% berdasarkan rata-rata nilai persentil (sangat baik).

Berdasarkan pembahasan diatas kita simpulkan bahwa produk yang telah diuji cobakan kepada siswa dapat dikatakan valid karena hasil yang diperoleh dengan memberikan lembar validasi kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dengan mendapatkan hasil rata-rata 84,9%. Selanjutnya, produk E-modul ini bisa dikatakan praktis karena telah di uji coba dengan menggunakan *one to one* dengan 3 orang siswa mendapatkan hasil 92,8% dan *small group* dengan 6 orang mendapatkan hasil rata-rata 94,9%. Sedangkan, *E-modul* ini bisa dikatakan efek potensial karena dilihat dari hasil *field tes* yang diberikan kepada 14 orang siswa dan mendapatkan hasil rata-rata 85,5%. Produk yang telah melalui proses validasi kevalidan, kepraktisan, dan efek potensial bisa dikatakan sangat bagus digunakan disekolah agar menambah media pembelajaran serta bisa menarik minat siswa serta mengilangkan kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Pengembangan e-modul interaktif, dapat ditarik kesimpulan tentang hasil pengembangan media *E-modul* interaktif berbantuan *flip pdf corporate* pada siswa kelas IV SD dengan materi indahny keberagaman budaya negeriku subtema 2 pembelajaran ke-3 dinyatakan valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam presentase hasil analisis rerata validator dengan kuesioner 84,9%. Hasil perkembangan media *E-modul* interaktif berbantuan *flip pdf corporate* pada siswa kelas IV SD dengan materi indahny keberagaman budaya negeriku subtema 2 pembelajaran ke-3 Berdasarkan hasil angket respon siswa, yang dianggap praktis mendapat persentase rata-rata 92,7% pada tahap pertama dan 94,9% pada tahap kelompok kecil. Hasil pengembangan media *E-modul* interaktif berbantuan *flip pdf corporate* pada siswa kelas IV SD dengan materi indahny keberagaman budaya negeriku subtema 2 pembelajaran ke-3 menjelaskan kemungkinan pengaruh

berdasarkan hasil analisis persentase rata-rata yang diperoleh pada soal tes di kelas efektif 85,4. Disimpulkan bahwa perkembangan media *E-modul* interaktif berbantuan *flip pdf corporate* pada siswa kelas IV SD dengan materi indahny keberagaman budaya negeriku subtema 2 pembelajaran ke-3 yang dikembangkan bisa dipakai dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Afsari, R., Kesumawati, N., & Surmilasari, N. (2021). Pengembangan video pembelajaran berbasis Tpack dalam materi pecahan untuk siswa IV. *School Education Journal*, 11, 347.
- Ayu Isnia, H. W., Wahyuningtyas, D. T., & Yulianti. (2020). Pengembangan E-modul Tema 6 Subtema 1 Berbasis Issnkuri Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 316.
- Dimiyati, M., Suwardiyanto, D., Yuliandoko, H., & W, V. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Daring (online) Bagi Guru dan Siswa Di SMK NU ROGOJAMPI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2, 96.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Volume 10, Nomor 1, Januari 2018*, 48-52.
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 219.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Graha Indonesia.
- Pohan, S. A., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1192.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan(DARING) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 864.
- Prastya, A. (2016). *Strategi pemilihan media pembelajaran bagi seorang guru*. Surabaya: Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru
- Rofiyadi, Y. A., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Aplikasi E-modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 54.
- Safitri, S., Susanti, L. R., & Ardiyanti, W. (2019). Pengembangan media pembelajaran menggunakan windows movie makker pada mata pelajaran sejarah kelas IX sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan sejarah*, 378.
- Sidiq, R., & Najuah. (2020). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Pendidikan Sejarah*, 9, 13.
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3, 200.
- Susanti, E. d., & Sholihah, u. (2021). Pengembangan *E-modul* Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola. *Vol. 3 No. 1 Tahun 2021*, 3, 38-46.