



## **PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK PADA MATERI PPKN KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Elmilia<sup>1</sup>, Ahmad Syarifuddin<sup>2</sup>, Amir Hamzah<sup>3</sup>, Faisal<sup>4</sup>, Ayu Nur Shawmi<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

Email: [elmilia767@gmail.com](mailto:elmilia767@gmail.com), [ahmadsyarifuddin\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:ahmadsyarifuddin_uin@radenfatah.ac.id),  
[amirhamzah\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:amirhamzah_uin@radenfatah.ac.id), [Faisal\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:Faisal_uin@radenfatah.ac.id),  
[ayunurswami\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:ayunurswami_uin@radenfatah.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menghasilkan E-Modul berbasis Flipbook dan mengevaluasi validitas serta kepraktikannya dalam pembelajaran PPKn kelas IV di SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir. Menggunakan model pengembangan 4-D oleh Thiagarajan, penelitian ini melibatkan tahap Define, Design, Develop, dan Dissemination dengan subjek uji coba berupa satu guru dan 27 siswa. Instrumen yang digunakan mencakup lembar validasi untuk ahli materi, media, dan bahasa, serta lembar kepraktisan untuk guru dan siswa. Penelitian dilaksanakan dari 2 hingga 7 Maret 2024. Hasil penilaian validitas menunjukkan bahwa E-Modul memperoleh rata-rata skor yang sangat baik: 89,28% dari ahli materi (sangat valid), 96,42% dari ahli media (sangat valid), dan 97,22% dari ahli bahasa (sangat valid). Respon positif dari guru mencapai 97,5% (sangat praktis), sementara siswa mencapai 95,8% (sangat praktis). Temuan ini mengindikasikan bahwa E-Modul berbasis Flipbook tersebut layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn. Sebagai tindak lanjut, E-Modul akan diterapkan dalam pembelajaran rutin dan guru akan dilatih untuk memaksimalkan pemanfaatannya. Penelitian lanjutan disarankan di sekolah lain untuk menguji efektivitas E-Modul dalam konteks berbeda serta mengembangkan fitur tambahan demi meningkatkan pengalaman belajar siswa.

**Kata Kunci:** *E-Modul, Flipbook, Pendidikan Kewarganegaraan*

### **Abstract**

This study aims to produce a Flipbook-based E-Module and evaluate its validity and practicality in learning Civics grade IV at SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir. Using the 4-D development model by Thiagarajan, this research involves the Define, Design, Develop, and Dissemination stages with the trial subjects being one teacher and 27 students. The instruments used included validation sheets for material, media, and language experts, as well as practicality sheets for teachers and students. The research was conducted from 2 to 7 March 2024. The results of the validity assessment showed that the E-Module obtained an excellent average score: 89.28% from material experts (very valid), 96.42% from media experts (very valid), and 97.22% from language experts (very valid). Positive responses from teachers reached 97.5% (very practical), while students reached 95.8% (very practical). These findings indicate that the Flipbook-based E-Module is feasible and practical for use in Civics learning. As a follow-up, the E-Module will be applied in routine learning and teachers will be trained to maximise its use. Further research is recommended in other schools to test the effectiveness of the E-Module in different contexts and develop additional features to enhance students' learning experience.

**Keywords:** *E-Module, Flipbook, Civic Education*

## PENDAHULUAN

Perkembangan saat ini atau era globalisasi menurut sudut pandang pendidikan Revolusi Industri 4.0 adalah tanggapan terhadap kebutuhan akan integrasi teknologi dan manusia untuk menciptakan peluang inovatif dan kreatif. Dalam era masyarakat 5.0 yang merupakan kelanjutan dari revolusi industri 4.0, peran pendidik sangat penting untuk mendukung transisi ini. Era masyarakat 5.0 ditandai dengan peningkatan konektivitas, interaktivitas, perkembangan system digital, kecerdasan buatan, dan virtual. Oleh karena itu, pendidik perlu mempersiapkan individu untuk menghadapi tuntutan era baru ini dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai. Ketika keterbatasan manusia, mesin dan sumber daya lainnya semakin dekat, teknologi informasi dan komunikasi pasti akan mempengaruhi berbagai bidang kehidupan. Salah satunya adalah dampaknya terhadap sistem Indonesia (Vania Sasikirana & Yusuf Tri Herlambang, 2023).

Perkembangan teknologi pembelajaran di Indonesia sudah semakin maju dengan adanya berbagai media pembelajaran. Perkembangan merupakan suatu perubahan yang dapat dikatakan menuju ketinggian yang lebih tinggi, Karena perkembangan teknologi saat ini sangat berbeda dengan teknologi pada zaman dahulu. Saat ini banyak anak-anak yang kecanduan bermain *Handphone*. Sedangkan Pada zaman dahulu, *Handphone* hanya berfungsi sebagai alat komunikasi untuk kerabat jauh (Lailatul Fitria,2018). Berkembangnya suatu teknologi bertujuan untuk menjadikan suatu pembelajaran terlihat lebih unik dan menarik lagi, sehingga pada saat proses pembelajaran siswa tidak merasa bosan dan tetap menikmati setiap pembelajaran itu. Selain itu juga berkembangnya teknologi dapat meningkatkan daya tarik tersendiri untuk siswa agar berfikir secara kreativitas dan logis (Lailatul Fitria, 2018). Teknologi pembelajaran saat ini sangat berpengaruh terhadap Proses pembelajaran siswa, jika tidak adanya suatu teknologi yang digunakan maka situasi di kelas akan terasa monoton tidak ada daya tarik terhadap siswa itu sendiri (Nur Harizah, et.al, 2021). Maka dari itu, sekarang terdapat berbagai jenis teknologi yang dimanfaatkan dalam penyampaian pembelajaran dari Sekolah dasar.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar dengan membantu membuat makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan atau pembelajaran secara efektif dan efisien. Melalui penggunaan berbagai media seperti gambar, audio, video, dan interaktif, informasi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini membantu meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Tenni Nurrita, 2018). Media pembelajaran sangat diperlukan oleh seorang guru karena dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan serta dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan tentunya harus menyesuaikan usia pengguna (Fifit Firmadani, 2020), seperti halnya dengan jenjang Sekolah dasar bahwa siswa usia SD sedang berada pada tahap operasional konkret sehingga diperlukannya media pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran anak jenjang Sekolah dasar cenderung aktual dan nyata (object, 2023)

Dalam proses pembelajaran yang menyenangkan biasanya sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, Misalnya faktor pemilihan media pembelajaran, Media pembelajaran dibagi menjadi dua jenis, yaitu : media elektronik dan media non-elektronik. Media elektronik berlandaskan pada kebutuhan perangkat elektronik ketika akan menggunakannya dalam proses pembelajaran. Selain kebutuhan perangkat elektronik, dalam penggunaan media, bagian ini juga memerlukan listrik untuk menjalankan perangkat tersebut. Berikut contoh media elektronik seperti *overhead projector (OHP)*, *slideprojector*, radio, televisi, computer dan sebagainya (Cepi Riyana, 2023). Sedangkan media non- elektronik merupakan media yang

dapat digunakan tanpa bantuan alat-alat elektronik. Contoh media non-elektronik misalnya media cetak, media pajang, media praga dan eksperimen. Salah satu contoh media bahan ajar cetak seperti buku teks, buku ajar, *handout*, modul, poster, dan *leaflet* (Prosiding Seminar, 2023). berdasarkan dari penjelasan tersebut maka dari itu peneliti disini mengembangkan E-modul sebagai bahan ajar yang berbasis elektronik.

E-Modul merupakan alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk dapat mencapai standar kompetensi yang dirancang dengan lengkap yang didalamnya terdapat metode pembelajaran, materi- materi yang sesuai kompetensi dasar secara lengkap serta dapat mengukur tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dikarenakan pembelajaran merupakan hal yang dapat membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan dan memberikan dukungan kepada siswa agar dapat melahirkan generasi dalam pendidikan yang lebih maju dengan melalui pendidikan yang berkualitas (Najuah, et.al, 2020). E-Modul juga memiliki sebuah keunikan seperti materi pembelajaran tersebut dapat dilengkapi dengan video pembelajaran serta musik-musik pengiring, dan gambar-gambar animasi agar dapat mendukung pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak bosan dan tentunya praktis dan efektif. Nurhayati mengemukakan bahwa “Dengan seiring berkembangannya media atau bahan ajar bersifat online dapat mendukung dan menciptakan siswa menjadi aktif, mandiri serta siswa mampu membangun dan mengembangkan ide pikiran yang didukung dengan teknologi yang berkembang saat ini.” (Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, 2019).

Maka dari itu perlunya kekreatifan guru untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, efektif serta dapat berkesan untuk siswa (Jurnal Sinestesia, 2023). Sedangkan untuk Modul merupakan bahan ajar berbasis cetakan yang berisi satu sebagai unit materi pembelajaran atau topik yang dipelajari kepada siswa dalam waktu satu minggu dengan tujuan sebagai media belajar baik mandiri maupun dibimbing (Ana Maymunah, 2017). Salah satu kelebihan E-modul adalah dapat meminimalkan peran guru dalam pembelajaran dan dapat membuat siswa menjadi mandiri. Akan tetapi, pembelajaran menggunakan E-modul dengan pendekatan tunggal dapat menyebabkan monoton dan membosankan bagi siswa. Maka dari itu sangat dibutuhkan sebuah teknologi yang dapat membuat siswa tidak bosan dan tertarik menggunakan E-modul tersebut, Contohnya disini peneliti mengembangkan E-modul dengan berbasis Teknologi *Flipbook*.

Di sisi lain, perkembangan teknologi yang pesat ini telah melahirkan suatu teknologi bernama *Flipbook*. Teknologi ini biasa dikenal dengan *Flipbook Marker*, Menurut Ihsan, *flipbook marker* merupakan pengkonfersian file yang awalnya berformat Pdf dituangkan kedalam buku digital dan bisa dibolak-balik seperti buku biasa. Wibowo dan Pratiwi, mengatakan bahwa penggunaan modul berbasis *Flipbook Marker* menjadikan pembelajaran semakin menarik dan tidak monoton yang mana didalamnya terdapat fitur yang mendukung seperti Audio, Gambar animasi dan Video pendukung dalam pembelajaran (Dini Karunia Utami, 2022). Dan Susanti, mengemukakan bahwa aplikasi *Flipbook marker* merupakan aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang membantu dalam proses pembelajaran dikarenakan tidak hanya terpaku dalam tulisan saja. Teknologi ini sudah lama dikembangkan oleh negara-negara maju untuk berbagai macam keperluan termasuk di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi semacam ini, membawa perkembangan ilmu pengetahuan bagi masyarakat. Hal ini mendorong para pengajar untuk terus melakukan *inovasi* dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran, agar siswa tertarik dan tidak mudah bosan dan dapat menerima materi secara baik, menarik dan menyenangkan bagi siswa Sekolah dasar di SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir ini (Ying-Shao, et.al, 2016).

Adapun Materi pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti disini yaitu Materi PPKn kelas IV SD tentang Penerapan Nilai-nilai Pancasila. Materi ini diambil dari pembaharuan

kurikulum “Merdeka Belajar” yang dirancang kementerian pendidikan dan kebudayaan dibawah komando Nadiem Makarim dan ia mengatakan bahwa kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran *intrakurikuler* yang beragam dimana konten akan lebih optimal dan esensial agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Tenaga pendidik memiliki keluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa (Nurul Swandari & Abdurahman Jemani, 2023). Pembelajaran nilai-nilai Pancasila disini sangat ditekankan karena memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan sikap siswa. Proses ini tidak hanya tentang pemahaman teoritis, tetapi juga tentang penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari siswa serta merefleksikan bagaimana nilai-nilai tersebut memengaruhi perilaku dan interaksi mereka dengan lingkungan sekitar, namun yang terpenting adalah bagaimana cara menanamkan nilai-nilai pancasila dalam diri siswa sehingga anak didik memiliki karakter dan pola tingkah laku yang baik (Adijaya Multidisiplin, 2023). Sebagai salah satu wujud penerapan nilai-nilai pancasila yang di berikan kepada siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan memberikan keteladanan dalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan sekolah maupun luar sekolah, mengaitkan nilai-nilai dan norma yang tersurat di Standar Kompetensi (SK) dan Capaian Pembelajaran (CP) dengan kegiatan belajar siswa, “Pendidik

bersahabat dan tegas” artinya pendidik dekat dengan siswa namun disatu sisi siswa menghormati pendidik karena ketegasan dan keteladanannya (Muhammad Yusuf, 2023). “Merdeka belajar” memprioritaskan kebutuhan siswa dalam kebijakan pendidikan, memungkinkan penyesuaian pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan masing-masing.

Dalam penelitian ini penulis mengambil tempat penelitian di jenjang pendidikan Sekolah Dasar di SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir. Hal ini berdasarkan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan masalah yang diangkat penulis yaitu: *Pertama*, penelitian Ahmad Baehaki (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar”. *Kedua*, penelitian Septiana (2021) dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Belajar di SD/MI”. dan yang *Ketiga*, penelitian Sarah Rizqi Ramadhina dan Khavisa Pranata (2022) dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi *Flipbook* di Sekolah Dasar”.

Maka dengan fenomena tersebut, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dengan mewawancarai Wali kelas IV di SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir pada tanggal 02 Maret - 07 Maret 2024. Diperoleh fakta lapangan dari Pokok Permasalahan dalam Penelitian ini bahwa Media pembelajaran yang digunakan dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SD kelihatannya masih sederhana sehingga perlu peningkatan lagi. Guru kelas IV SD dalam pembelajaran PPKn menggunakan pembelajaran media seperti Buku siswa yang sesuai dengan Kurikulum merdeka dan buku dari penulis lainnya, Serta media sederhana lainnya yang menjadi penunjang pembelajaran didalam kelas. Padahal Siswa SD biasanya lebih menyukai media yang disertai gambar atau animasi yang memiliki warna yang menarik bagi mereka. Wali kelas IV SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang disenangi siswa yaitu media yang terdapat gambar, video, animasi, dan lain sebagainya (Ilmawan Mustakim, 2016). Hal ini dapat dibuktikan bahwa media yang terdapat gambar beragam warna dan Variasi lebih cenderung disukai siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Siswa kelas IV SD lebih Cenderung menyukai media yang berbasis Digital. Mengingat perkembangan teknologi yang semakin maju, maka dari itu peneliti ingin memfasilitasi pengguna dalam pembelajaran konkret dan Interaktif, dengan berbasis digital seperti Teknologi *Flipbook* dalam bentuk E-Modul agar Semakin Adaptifnya

dengan teknologi sehingga pembelajaran akan lebih menarik, menyenangkan dan berinovatif dari pembelajaran sebelumnya. Alasan Peneliti memilih teknologi *Flipbook* karena seluruh siswa dan guru kelas belum pernah mengenal media ini sebelumnya. Selain itu, peneliti juga ingin memberikan wawasan dan pengalaman baru dalam sebuah pembelajaran. Teknologi *Flipbook* disini dapat menyajikan materi secara semenarik mungkin, dan didalam bahan ajar tersebut terdapat gambar, video serta audio penjelasan terkait materi yang ada didalamnya sehingga dapat menghasilkan media yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa. peneliti juga menghadirkan fitur video dalam modul karena lebih cenderung disukai anak-anak dan mempermudah siswa dalam mengingat materi pelajaran (Yepi Manda, 2024). Pemilihan materi dalam E-modul ini terfokus pada mata pelajaran PPKn Kelas IV SD Tentang Penerapan Nilai-nilai Pancasila, yang mana bertujuan agar siswa dapat menciptakan kerukunan di negara Indonesia, tumbuhnya rasa kedisiplinan pada masyarakat Indonesia, dan sikap toleransi dan tidak membedakan orang lain.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian dan pengembangan terdahulu dalam bidang pendidikan juga telah dilakukan dan menunjukkan hasil positif bahwa E-Modul berbasis *Flipbook* dapat diterapkan dengan baik dalam dunia pendidikan di Era Modern. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Eliyasni, Hermansyah, dan Erawati disimpulkan bahwa Bahan ajar E-Modul berbasis *Flipbook* memenuhi persyaratan dengan kualitas baik dan sangat layak digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran serta sebagai alternatif sumber belajar (Eliyasni et al, 2021; Hermansyah et al, 2023; Erawati et al, 2024).

Dari beberapa penelitian pengembangan media pembelajaran diatas belum ada yang tertarik merancang E-Modul berbasiskan teknologi *Flipbook* dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar dengan menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan, dkk. Maka dari itu Pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* menarik dikaji penulis dan dapat meningkatkan kemampuan spasial siswa sehingga penelitian ini terfokus pada produk yang dihasilkan, Validitas produk, dan respon calon pengguna terhadap produk yang dikembangkan.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development. Model pengembangan yang digunakan yaitu 4-D (Define, Design, Develop dan Disseminate) (Thiagarajan et al.; Mesra et al.; Atika Triana, 2020). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui angket validasi ahli (ahli materi, ahli desain, dan ahli Bahasa), angket respon siswa, dan angket respon guru terhadap produk bahan ajar E-Modul berbasis *Flipbook* yang telah dikembangkan. Uji coba produk bahan ajar yang telah dikembangkan dilakukan terhadap siswa kelas IV di SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir yang berjumlah 27 orang siswa dan 1 Wali Kelas IV SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir. Teknik analisis data dilakukan dengan merujuk kriteria standar validitas dan kepraktisan bahan ajar. Adapun skor hasil validasi terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan dianalisis dengan rumus:

$$\text{Persentase Kevalidan (\%)} = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian validitas produk bahan ajar yang dikembangkan diuraikan pada tabel berikut:

**Tabel 1. Persentase Hasil Kevalidan E-Modul**

No	Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid



3	41% - 60%	Tidak Valid
4	0% - 40%	Sangat Tidak Valid

Sedangkan kriteria penilaian kepraktisan prodak bahan ajar yang dikembangkan diuraikan pada tabel berikut:

**Tabel 2. Persentase Hasil Kepraktisan E-Modul**

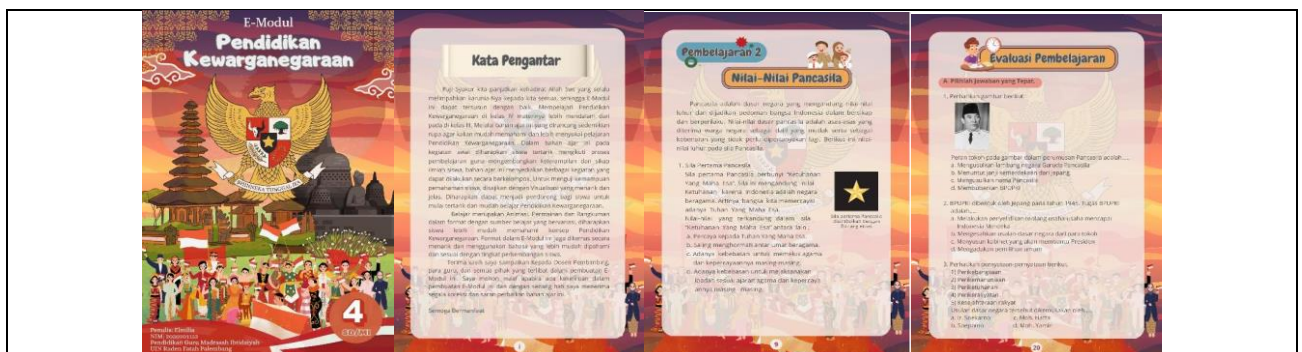
No	Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Praktis
3	41% - 60%	Tidak Praktis
4	0% - 40%	Sangat Tidak Praktis

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa di SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir, pada tahap Define (Pendefinisian) guru dan siswa belum pernah menggunakan E-Modul berbasis Flipbook dalam pembelajaran PPKn. Sebagai gantinya, mereka menggunakan Buku Paket Bupena Merdeka dan materi dari internet. Hal ini mengindikasikan adanya potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Penelitian mengungkap bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi yang mengandung gambar, animasi, dan elemen hiburan. Setelah observasi dan wawancara, peneliti mendistribusikan angket kepada guru dan siswa untuk mengevaluasi kepraktisan E-Modul yang telah dikembangkan, yang bertujuan membantu siswa memahami Penerapan Nilai-Nilai Pancasila.

Dalam tahap perencanaan (Design), peneliti menyusun E-Modul dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan indikator asesmen yang harus dicapai. Penilaian disusun melalui angket kelayakan untuk validator dan angket kepraktisan untuk guru dan siswa. Hasil akhir adalah E-Modul berbasis Flipbook yang sistematis dan sesuai kurikulum. Daya tarik E-Modul ini terletak pada kemudahan penggunaannya dan penyajian elemen menarik seperti gambar, video, dan lagu. E-Modul ini berfungsi seperti buku digital yang dapat dibolak-balik secara virtual, menawarkan interaktivitas yang menyenangkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

**Tabel 3. Desain Bahan Ajar E-Modul Berbasis Flipbook**



Pada bagian pembuka, peneliti mengembangkan design sampul (cover) dengan menggunakan *template* desain seperti gambar, *background*, foto dan ilustrasi unik lainnya melalui aplikasi Canva, selain itu juga terdiri dari kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, elemen pembelajaran, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran, serta profil pelajar pancasila, kemudian peta konsep. yang mana sebelumnya telah dikonsep pada tahap perancangan.

Pada bagian isi, materi dibuat berdasarkan sumber/literatur yang relevan dan dengan menggunakan Aplikasi Canva dengan ukuran kertas A4, dengan 2 jenis font dan dengan ukuran huruf sesuai dengan ketentuan. Gambar-gambar yang ditampilkan dalam E-Modul diambil dari internet kemudian menggunakan teknik template desain.

Pada bagian penutup, peneliti melampirkan Evaluasi Pembelajaran, Daftar Pustaka, dan Biografi penulis dengan menggunakan Aplikasi Canva dan penulisan huruf sama seperti yang lainnya. Pada bagian ini juga sebelumnya telah dikonsep pada tahap perancangan.

Ketiga tahap *Develop* (Pengembangan), yaitu tahap membuat produk yang sudah disusun konsepnya pada tahapan desain. Dimulai dengan menyatukan kerangka e-modul yang terdiri dari *cover* (sampul) e-modul, hingga materi (isi) e-modul sampai dengan penutup, menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine Pdf to Flipbook Maker*. Bagian pembuka e-modul merupakan *cover/sampul* e-modul disesuaikan dengan materi PPKn kelas IV tentang Penerapan Nilai-Nilai Pancasila serta kolom identitas diri lainnya. Bagian isi E-Modul terdiri dari materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila yang terbagi menjadi 3 konsep yaitu Proses perumusan Pancasila, Nilai-nilai Pancasila dan Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan Sehari-hari. Penjelasan materi disertai contoh gambar-gambar, link video pembelajaran, latihan kegiatan terbimbing yang dikerjakan secara kelompok maupun individu sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan bekerjasama yang baik dalam kelompok maupun individu.

Begitu selesai membuat e-modul maka dilanjutkan pada tahap Validasi dan melakukan penilaian kelayakan serta kevalidan e-modul sehingga dapat diterapkan kepada guru dan siswa untuk mengetahui seberapa praktis/kepraktisan produk yang telah dikembangkan peneliti. Penilaian ini dilaksanakan untuk mendapatkan komentar dan saran dari Validator Ahli media, Ahli materi dan Ahli bahasa terhadap e-modul yang dikembangkan, karena komentar dan saran dari validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dijadikan acuan dalam perbaikannya.

**Tabel 4. Hasil Validasi Produk Bahan Ajar E-Modul Berbasis Flipbook**

Aspek Validasi	Persentase Skor	Keterangan
Materi	89,28%	“Sangat Valid”
Media	96,42%	“Sangat Valid”
Bahasa	97,22%	“Sangat Valid”

Ahli Materi bertanggung bahwa Prodak bahan ajar E-Modul yang dikembangkan Sudah cukup baik yang artinya sudah sesuai dengan ketentuan isi materi, selanjutnya menambahkan lebih banyak lagi contoh-contoh gambar sesuai materi dan karakteristik anak, kemudian mempersingkat/simple kembali materi yang telah dipaparkan. Menanggapi komentar/saran ahli materi tersebut maka peneliti melakukan perbaikan, yang disajikan pada gambar berikut ini:

**Gambar 1. Hasil Sebelum dan Sesudah Revisi Materi**



<p>Materi yang disajikan terlalu banyak memaparkan materi.</p>	<p>Sudah mempersingkat materi agar terlihat lebih jelas, tidak monoton dan Simple.</p>
	
<p>Kurangnya melampirkan contoh gambar pada setiap penjelasan materi.</p>	<p>Sudah ditambahkan contoh gambar lebih banyak lagi pada setiap penjelasan, yang sesuai materi dengan karakteristik anak SD.</p>
	
<p>Belum sejajarnya penulisan materi dengan penulisan sebelumnya.</p>	<p>Pada setiap penulisan materi sudah disejajarkan dengan penulisan sebelumnya, baik dari penjelasan contoh, gambar maupun penjelasan materi.</p>

Ahli Media bertanggung bahwa Prodak bahan ajar E-Modul yang dikembangkan untuk bagian akurasi *font* dan spasi perlu perbaiki lagi, contohnya dari segi ukuran *font* dan jenis *font* diperbaiki kembali agar dapat dikenali dengan jelas satu sama lain kemudian jarak spasi diberikan jeda visual antara paragraf, sehingga memudahkan siswa/i untuk memahami kalimat dalam membaca terutama khususnya untuk anak sekolah dasar. Menanggapi komentar/saran ahli media tersebut maka peneliti melakukan perbaikan, yang disajikan pada Gambar berikut ini:

Gambar 2. Hasil Sebelum dan Sesudah Revisi Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Bagian <i>Backgroud</i> belakang E-Modul terlihat polos dan kurang menarik.</p>	<p><i>Background</i> belakang E-Modul sudah diperjelas lagi warna dan gambarnya agar lebih menarik lagi untuk dilihat.</p>



	
<p>Penulisan <i>Font</i> pada peta konsep berbeda-beda.</p>	<p>Penulisan <i>Font</i> dalam bagian peta konsep sudah disamaratakan dan tidak berbeda-beda lagi.</p>
	
<p>Akurasi <i>font</i> dan spasi terlalu dekat dan padat, sehingga ketika dibaca menjadi monoton.</p>	<p>Akurasi <i>Font</i> dan Spasi sudah diperbaiki dan dikasih jarak antar kalimat dengan ukuran yang sama dari pemaparan materi lainnya.</p>

Ahli Bahasa bertanggung bahwa Prodak bahan ajar E-Modul yang dikembangkan untuk bagian pemilihan kata atau ejaan perlu diperbaiki lagi, mulai dari penulisan hurufnya, penulisan kata maupun pemakaian tanda bacanya harus tepat dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan. Menanggapi komentar/saran ahli bahasa tersebut maka peneliti melakukan perbaikan, yang disajikan pada gambar berikut ini:

**Gambar 3. Hasil Sebelum dan Sesudah Revisi Bahasa**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Penulisan kalimat akhir dalam kata pengantar lebih rancu atau tidak jelas maknanya.</p>	<p>Sudah diperbaiki Pemilihan kata atau ejaan pada bagian Kata pengantar.</p>
	
<p>Belum adanya penjelasan dari gambar atau contoh materi di pembelajaran 2.</p>	<p>Pada setiap bagian contoh gambar materi sudah dikasih penjelasan sedang melakukan apa.</p>

Setelah produk Valid dan layak digunakan dilapangan, maka langkah berikutnya produk tersebut disampaikan ke guru dan siswa kelas IV di SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir. Tahap uji coba produk melibatkan dua tahapan, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil, observasi dan wawancara dilakukan terhadap 7 siswa dan 1 guru (wali kelas IV). Sedangkan pada uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan, dilakukan kepada 27 siswa dan 1 guru (wali kelas IV) di SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir dalam suasana kelas. Hasil dari uji coba produk kemudian dievaluasi untuk menentukan keberhasilan dan kemungkinan perbaikan lebih lanjut.

**Tabel 5. Skor Hasil Uji Coba Produk**

Kelompok	Rata-Rata Persentase Skor	Keterangan
Kelompok Kecil	Masih kurangnya ketersediaan fasilitas belajar. Minimnya media penyampaian informasi. Ketidak mandirian siswa dalam mencari informasi. Kurangnya minat belajar	-
Kelompok Besar	95,08%	"Sangat Praktis"
Uji Coba Guru	97,05%	"Sangat Praktis"

Berdasarkan Hasil Uji Kelompok Kecil saran atau solusi yang dapat diambil oleh peneliti disini yaitu dengan membuat kelompok kecil bagi siswa yang membawa HP (*Handpone*), menyediakan akses internet bagi siswa untuk belajar, dan mengajak siswa untuk mencari informasi yang dikaitkan dengan keadaan disekitar mereka, serta mengajak mereka bernyanyi dan bermain teka- teki bersama agar pembelajaran terasa lebih menarik, asik dan menyenangkan. Sedangkan Hasil uji coba kelompok besar dari 27 orang siswa di SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir, 15 diantaranya menanggapi produk dengan persentase skor 95% ke atas dengan kriteria "Sangat Praktis". Jadi rata- rata Persentase skor pada uji coba kelompok besar ini adalah 95,8% yang artinya tanggapan siswa sangat praktis terhadap produk. Kemudian untuk Hasil uji coba guru dilakukan pada guru kelas IV di SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir bahwa dari 10 aspek penilain tersebut didapatkan hasil skor yang diperoleh sebesar 39 point dengan skor maxsimal 40 point. kemudian untuk aspek penilaian e-modul berbasis *Flipbook* materi PPKn ini memperoleh hasil rata-rata sebesar 97,5% dengan kriteria "Sangat Praktis" terhadap produk yang dikembangkan.

Keempat Tahap yang terakhir adalah *Desseminate* (Penyebaran), dalam tahap ini e-modul yang telah layak digunakan akan dipakai sebagai sumber pembelajaran tambahan untuk siswa, sehingga E-Modul berbasis *Flipbook* materi PPKn tersebut sudah dapat dipergunakan secara luas. Peneliti melakukan penyebaran produk dibantu oleh guru kelas IV di SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir dengan cara menyebarkan *link* E-Modul berbasis *Flipbook* tersebut di grup kelas masing-masing. Dan ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas Guru bisa menyebarkan kepada siswa dengan menggunakan proyektor dan siswa hanya perlu membawa Hp dan akses internet yang baik untuk digunakan. Adapun akses link yang dapat digunakan siswa adalah sebagai berikut:  
<https://heyzine.com/flipbook/d2c753a623.html#page/7>.

Penelitian ini berhasil mengembangkan E-Modul berbasis *Flipbook* untuk pembelajaran PPKn di SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir, yang terbukti valid dan praktis. Hasil validasi menunjukkan skor sangat baik dari ahli materi, media, dan bahasa, serta respons positif dari guru (97,5%) dan siswa (95,8%) terhadap kepraktisan produk. Selain itu, E-Modul ini dirancang untuk membantu siswa memahami Penerapan Nilai-Nilai Pancasila melalui materi interaktif yang termasuk gambar, video, dan latihan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Fariz Budiarto et al., 2021). Namun, berbeda

dengan penelitian sebelumnya yang mengandalkan format pembelajaran tradisional, E-Modul berbasis Flipbook ini menawarkan aspek interaktivitas yang lebih tinggi dan fleksibilitas penggunaan, yang sebelumnya kurang dimanfaatkan di SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir.

Hasil penelitian ini mencerminkan kenyataan bahwa transformasi digital dalam pendidikan masih sangat relevan dan diperlukan, terutama di era teknologi informasi saat ini. Masyarakat global semakin mengakui pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Valentin et al., 2023; Joseph et al., 2024). Fenomena ini menjadi tanda bahwa institusi pendidikan perlu beradaptasi dan mengimplementasikan teknologi dalam strategi pembelajaran mereka untuk tetap relevan. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah perlunya penerapan lebih lanjut E-Modul dalam proses belajar mengajar, bukan hanya untuk PPKn tetapi juga untuk mata pelajaran lainnya. Hal ini berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan, mengingat alat bantu pembelajaran yang efektif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, hasilnya dapat berkontribusi pada peningkatan Partisipasi siswa dalam proses pendidikan.

Hasil penelitian menunjukkan validitas dan kepraktisan E-Modul berakar pada desain yang didasarkan pada kebutuhan dan minat siswa, sebagai contoh penggunaan gambar dan video yang menarik perhatian mereka. Selain itu, pembelajaran kolaboratif membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja tim, komunikasi efektif, dan pemecahan masalah, serta meningkatkan pemahaman kognitif melalui interaksi kelompok (Fisher, 2021). Tindakan yang perlu diambil mencakup penerapan E-Modul secara luas di kelas-kelas yang berbeda dan penyediaan pelatihan bagi guru untuk memaksimalkan penggunaan E-Modul. Selain itu, disarankan untuk terus melakukan penelitian lanjutan guna mengeksplorasi keefektifan E-Modul dalam konteks lain dan memperkaya fitur E-Modul berdasarkan masukan dari siswa dan guru. Dengan penerapan yang konsisten, diharapkan kualitas pendidikan di SDN 09 Lubuk Keliat Ogan Ilir dan institusi lain dapat semakin meningkat.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan E-modul berbasis Flipbook pada materi PPKn kelas IV SD tentang Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dikembangkan menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: (1) Pendefinisian, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, dan (4) Penyebaran. E-Modul berbasis Flipbook ini juga didesain atau dibuat dengan berbantuan aplikasi Canva dan *Heyzine Pdf To Flipbook Maker*. Kualitas Pengembangan E-Modul berbasis Flipbook Sangat Layak digunakan menurut penilaian validasi beberapa ahli seperti: validasi oleh ahli materi memperoleh rata-rata skor keseluruhan 89,75% dengan kategori "Sangat Valid" digunakan, sedangkan validasi oleh ahli media memperoleh rata-rata skor keseluruhan 96,42% dengan kategori "Sangat Valid" digunakan, kemudian validasi oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata skor keseluruhan 97,22% dengan kategori "Sangat Valid" digunakan. Respon Siswa dan Guru terhadap E-Modul berbasis Flipbook materi PPKn kelas IV SD. Respon siswa dilakukan dengan dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil memperoleh hasil dari tahap pengamatan dan wawancara siswa terkait kendala yang dialami siswa saat pengimplementasian E-Modul berbasis Flipbook, dan uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata persentase skor 95,8% dengan kriteria "Sangat Praktis" terhadap produk. Kemudian untuk hasil angket Respon guru kelas memperoleh rata-rata persentase skor 97,5% dengan kriteria "Sangat Praktis" terhadap Produk. Temuan ini mengindikasikan bahwa E-Modul berbasis Flipbook tersebut layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn. Sebagai tindak lanjut, E-Modul akan diterapkan dalam pembelajaran rutin dan guru akan dilatih untuk memaksimalkan pemanfaatannya. Penelitian lanjutan disarankan di sekolah lain untuk menguji efektivitas E-Modul dalam konteks berbeda serta mengembangkan fitur tambahan demi meningkatkan pengalaman belajar siswa.

## REFERENSI

- “ANALISIS KEBUTUHAN BAHAN AJAR STRATEGI BELAJAR MENGAJAR BAGI MAHASISWA FKIP UNIVERSITAS ISLAM BALITAR BLITAR | Prosiding Seminar Nasional Hayati.” Diakses 29 November 2023. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/hayati/article/view/581>
- Anwar, Faisal, Hadi Pajarianto, Elin Herlina, Totok Dwi Raharjo, Lathifatul Fajriyah, Irnin Agustina Dwi Astuti, Alim Hardiansyah, dan Komang Ayu Suseni. *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0.”* TOHAR MEDIA, 2022.
- Ari Pudjiastuti, Irene, Dhesy Arhalia, dan Wini. 2022. *Bupena Merdeka Jilid 4a Untuk SD/MI Kelas IV*. 0023713920. Jakarta Timur: Erlangga.
- Arum Asyani, NIM : 17104080024. “PENGEMBANGAN E-MODUL MASA PANDEMI COVID-19 BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK MAKER TEMA KETERATURAN YANG MENAKJUBKAN KELAS 6 SD/MI.” Skripsi, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2020. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/44339/>
- Baehaki, Ahmad. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Flipbook Maker Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)* 7, no. 1 (25 Oktober 2023): 290–94. <https://doi.org/10.52802/pancar.v7i1.407>
- . “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Flipbook Maker Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)* 7, no. 1 (25 Oktober 2023): 290–94. <https://doi.org/10.52802/pancar.v7i1.407>
- Budiarto, F., & Jazuli, A. (2021). Interactive Learning Multimedia Improving Learning Motivation Elementary School Students. *Proceedings of the 1st International Conference on Social Sciences, ICONESS 2021*, 19 July 2021, Purwokerto, Central Java, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2021.2312497>
- Damayanti, Ika, dan Rahmawati Rahmawati. “ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER DALAM MATERI PKn KELAS TINGGI UNTUK TINGKAT MADRASAH IBTIDAIYAH.” *PEMA (JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT)* 1, no. 1 (2021): 35– 43. <https://doi.org/10.56832/pema.v1i1.27>
- Darmadi, Hamid. *APA MENGAPA BAGAIMANA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN MORAL PANCASILA DAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKn): konsep dasar strategi memahami ideologi pancasila dan karakter bangsa*. An1mage, 2020.
- Eliyasni, R., Habibi, M., , R., & Azima, N. (2021). E-Module Flipbook Model for Designing E-Learning Materials in Higher Education. *Proceedings of the 2nd Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHRS 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210618.004>
- Erawati, K., Ardiani, N., & Santiago, G. (2024). E-Module Interaktif Berbasis Flipbook Pada Matakuliah Machine Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Penjaminan Mutu*. <https://doi.org/10.25078/jpm.v10i01.3603>
- Evi Intan Pornamasari. “PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBANTU FLIPBOOK MAKER DENGAN MODEL PEMBELAJARAN NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT) BERBASIS TEORI VYGOTSKY MATERI POKOK RELASI DAN FUNGSI.” *AKSIOMA*, 2016.
- Firmadani, Fifit. “MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.” *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (13 Februari 2020): 93–97.
- Fisher, M., & Wolf, D. (2021). Remote Learning Environments: Lessons Learned From Collaborative Small Group Activities. *The Journal of nursing education*, 60 2, 120. <https://doi.org/10.3928/01484834-20210120-13>



- Fitria, Lailatul. "Sejarah Perkembangan Teknologi Pembelajaran." *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2018. <http://eprints.umsida.ac.id/3915/>
- . "Sejarah Perkembangan Teknologi Pembelajaran," t.t.
- Fitriyani, Sholeh Hidayat, dan Isti Rusdiyani. "Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Pada Materi Siklus Air Di Kelas V." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 05, No.2 (2022).
- Gandamana, Apiek. "PERBANDINGAN KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN DALAM KURIKULUM 2006 (KTSP) DAN KURIKULUM 2013 MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR." *SEMINAR NASIONAL PGSD UNIMED* 1, no. 1 (2017). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/snpu/article/view/15053>
- Hapsari, Happy Tias, Riyadi Riyadi, dan Tri Budiharto. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Flipbook Melalui Canva Pada Materi Satuan Waktu Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar." *Didaktika Dwija Indria* 11, no. 4 (22 November 2023): 1-6. <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i4.76724>
- Harningsih, Dinda Mj, 195060147. "PENGARUH MEDIA FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SDN LEBAKWANGI 01 KABUPATEN BANDUNG." Other, FKIP UNPAS, 2023. <https://fkip.unpas.ac.id/>
- Herdiansyah, Haris. "Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial: Perspektif Konvensional dan Kontemporer," t.t.
- Hermansyah, S., Nasmilah, N., Pammu, A., Saleh, N., Han, H., & Huang, C. (2023). Socialization Making Media Learning Interactive E-Module based Flippbook in Elementary School 4 Maiwa. *Pengabdian: Jurnal Abdimas*. <https://doi.org/10.55849/abdimas.v1i1.117>.
- Hsu, Ying-Shao, Yuan-Hsiang Lin, dan Beender Yang. "Impact of augmented reality lessons on students' STEM interest." *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 12, no. 1 (7 Juli 2016): 2. <https://doi.org/10.1186/s41039-016-0039-z>
- Jannah, Iin Khadlirotul. "Implementasi Multimedia Interaktif Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 1 Pada Mata Pelajaran PPKn Tema 5 Di MI Safinatul Huda Jepara." Skripsi, IAIN Kudus, 2021. <http://repository.iainkudus.ac.id/5888/>
- Jannatul, Auliyah. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS FLIPBOOK MAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA TEMA 3 SUBTEMA 3 'AYO CINTA LINGKUNGAN' KELAS IV SEKOLAH DASAR." Undergraduate, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021. <https://repository.ummat.ac.id/3572/>
- Joseph, O., Onwuzulike, O., & Shitu, K. (2024). Digital transformation in education: Strategies for effective implementation. *World Journal of Advanced Research and Reviews*. <https://doi.org/10.30574/wjarr.2024.23.2.2668>
- Kustandi, C., dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media, 2020.
- Laraphaty, Nur Farahin Rachman, Jhon Riswanda, Diah Putri Anggun, Delima Engga Maretha, dan Khalida Ulfa. "Review: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL)." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* 4, no. 1 (31 Desember 2021): 145-56.
- Maymunah, Ana. "PENGEMBANGAN MODUL IPA BERBASIS INKUIRI MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSI NYA UNTUK KELAS IV DI SD NEGERI 01 BUDI LESTARI KECAMATAN TANJUNG BINTANG LAMPUNG SELATAN." Undergraduate, IAIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2017. <http://repository.radenintan.ac.id/227/>
- "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Modul Elektronik Di Era Revolusi Industri 4.0 | BIODIK." Diakses 10 Desember 2023. <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/8950>



- “Meningkatkan Mutu Peserta Didik Melalui Pengimplementasian Nilai-Nilai Pancasila Dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika | Jurnal Adijaya Multidisplin.” Diakses 30 November 2023. <http://e-journal.naurendigition.com/index.php/jam/article/view/102>
- Mesra, Romi, Veronike E T Salem, Maria Goretti Meity, Yoseph Daniel Ari Santie, Ratih Permana Sari, Adrianus Nasar, dan Linda Santiari. *Research & Development Dalam Pendidikan*. Miftahul Jannah. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023.
- “Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi | Jurnal Sinestesia.” Diakses 29 November 2023. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Mulyadi, Dendik Udi, Sri Wahyuni, dan Rif’ati Dina Handayani. “PENGEMBANGAN MEDIA FLASH FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERFIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SMP.” *JURNAL PEMBELAJARAN FISIKA* 4, no. 4 (1 Maret 2016): 296–301.
- Mustaqim, Ilmawan. “PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016): 174–83. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Mutia. “CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION.” *FITRAH: International Islamic Education Journal* 3, no. 1 (29 Agustus 2021): 114–31. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>
- Najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo, dan Winna Wirianti. *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020. <http://digilib.unimed.ac.id/49006/>
- Niță, V., & Guțu, I. (2023). The Role of Leadership and Digital Transformation in Higher Education Students’ Work Engagement. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20. <https://doi.org/10.3390/ijerph20065124>
- NOVITA, WULANDARI. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIP BOOK MAKER PADA PELAJARAN FIQH PESERTA DIDIK KELAS IV.” Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung, 2021. <http://repository.radenintan.ac.id/14304/>
- Nurdyansyah, Nurdyansyah, dan Mutala’iah nahdliyah. “Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2018. <http://eprints.umsida.ac.id/1607/>
- Nurhayati, Dwi Astuti Wahyu. “Students’ Perspective on Innovative Teaching Model Using Edmodo in Teaching English Phonology: A Virtual Class Development.” *Dinamika Ilmu* 19, no. 1 (11 Juni 2019): 13–35. <https://doi.org/10.21093/di.v19i1.1379>
- Nurrita, Teni. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Object, object. “PENGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET PADA TEMA LINGKUNGAN UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR.” Diakses 29 November 2023. <https://core.ac.uk/reader/230630130>.
- Utami, Dini Karunia. 12209183077. “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK MARKER MATA PELAJARAN SEJARAH GUNA MENUNJANG MINAT BELAJAR PADA SISWA KELAS X MAN 1 TRENNGALEK.” Skripsi. UIN SATU Tulungagung, 16 Mei 2022. <https://doi.org/10/COVER.pdf>