

## PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *FLIPBOOK* BERNILAI KARAKTER PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI SUMBER DAYA ALAM KELAS IV SD

A.Riqy Makhrus Setyawan, Ninik Indrawati, Siti Halimatus Sakdiyah

[Ricky.arms50@gmail.com](mailto:Ricky.arms50@gmail.com), [halimatus@unikama.ac.id](mailto:halimatus@unikama.ac.id)

Universitas Kanjuruhan Malang

Prodi PGSD Universitas PGRI

### **Abstract**

*The research model of this development is based on the ADDIE model. This model consists of 5 stages, namely: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The research results indicate that the percentage of validity of the IPS learning character-based flipbook e-module is based on the feasibility questionnaire through validators, namely media experts, material experts, and language experts. The results obtained from media experts were 91.4% with the category of very feasible, the results obtained from material experts were 75.6% included in the feasible category, and the results obtained from language experts were 91.6% with the category of very feasible. The practicality level is obtained based on the practicality questionnaire given to teachers and students. The results of practicality aspects with an average percentage of teacher response questionnaire of 90.4% and student response questionnaire of 88.4% are included in the very practical criteria. Based on the research results, it can provide benefits and new experiences for teachers and other researchers as a reference source for further research.*

**Keywords:** *Development, E-Module, Flipbook*

### **Abstrak**

*Model penelitian pengembangan ini adalah pengembangan ADDIE. Model ini terdiri 5 tahap yaitu: (1) Analis, (2) Design, (3) Development, (4) Impementation, (5) Evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kevalidan e-modul berbasis flipbook bernilai karakter pembelajaran IPS berdasarkan angket kelayakan melalui validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa. Hasil yang diperoleh dari ahli media sebesar 91,4% dengan kategori sangat layak, hasil yang diperoleh dari ahli materi sebesar 75,6% termasuk dengan kategori layak dan hasil yang diperoleh dari ahli bahasa sebesar 91,6% dengan kategori sangat layak. Tingkat kepraktisan diperoleh berdasarkan angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa. Hasil aspek kepraktisan dengan rata-rata persentase angket respon guru sebesar 90,4% dan angket respon siswa sebesar 88,4% termasuk kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat memberikan manfaat dan pengalaman baru bagi guru dan peneliti lain sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut.*

**Kata Kunci :** *Pengembangan, E-Modul, Flipbook*

### **Latar Belakang**

Pemerintah Indonesia dalam bidang Pendidikan menerapkan Kurikulum 2013. Sebagaimana kurikulum 2013 merupakan peralihan dari KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) 2006. Dasar yang digunakan dalam kurikulum 2013 menerapkan sebuah prinsip utamanya dengan terhadap sebuah kompetensi guru untuk melakukan sebuah pengimplementasian proses pembelajaran secara lebih mempunyai makna, mempunyai tantangan dan semakin nyata untuk peserta didik sebagaimana dalam hal tersebut menjadikan pembelajaran menjadikan suatu pengembangan dan mempunyai manfaat

untuk pengembangan sebuah potensi yang dimiliki oleh siswa berdasarkan tujuan yang menjadi harapan dari pendidikan nasional (Kurniawan et al., 2013). Kurikulum 2013 sebagai sebuah kurikulum yang menekankan terhadap peserta didik yang mengarah pada pendidikan karakter yang bertujuan menghasilkan siswa dengan semakin kreatif, produktif, inovatif dan efektif dalam menguatkan keterampilan, pengetahuan dan sikap dari siswa (Sari et al., 2020). Kurikulum sebagai sebuah landasan untuk diterapkan pada sebuah bidang pendidikan dengan mempunyai sebuah ketentuan yang telah ditentukan guna menghasilkan sebuah tujuan pendidikan untuk siswa. Kurikulum diterapkan untuk menjalankan sebuah proses pendidikan supaya dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam lingkungan sekolah bisa terlaksana secara optimal. Kurikulum yang digunakan pada bidang pendidikan sekarang yaitu berupa kurikulum 2013. Dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan pada kurikulum 2013 menerapkan sebuah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran yang membuat pembelajaran tidak monoton (Yuliandini et al., 2019).

Modul merupakan sebuah jenis bahan ajar buku cetak untuk bisa diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran dalam seluruh tingkat pendidikan lebih khusus dalam tingkatan sekolah dasar (Wahyu Nuning Budiarti, Mawan Akhir Riwanto, 2021). Di sekolah dasar modul sangat membantu siswa dan guru guna memberikan sebuah pengarahan dalam pembelajaran yang dilakukan dengan semakin sistematis dan mempunyai arah sebab tidak hanya dengan menggunakan bahan ajar untuk di sajikan dengan lebih detail dalam masing-masing pertemuan modul juga diberikan beberapa latihan soal maupun banyaknya praktik untuk dilaksanakan dan diselesaikan oleh siswa. Di era digital yang terjadi sekarang telah menjangkit kehidupan seseorang hingga disemua kalangan masyarakat baik semua kelompok umur, maupun usia pra sekolah, menengah, atas serta juga perguruan tinggi, sebagaimana hal ini tidak bisa di lepaskan pada kemajuan teknologi.

Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila kegiatan pembelajaran menggunakan *E-Modul* berbasis aplikasi *Flipbook* sebagai suatu software dengan mempunyai sebuah pengalaman berupa membuka suatu buku namun didorong dengan sebuah media digital baik berupa audio, video, dan gambar. *Flipbook* pun menjadikan suatu bahan ajar dengan semakin interaktif dan menarik untuk dimanfaatkan oleh siswa serta digunakan sebagai fasilitas untuk guru guna menjabarkan sebuah materi serta melakukan sebuah pencapaian akan tujuan pembelajaran yang semakin efektif maupun tidak menjadikan timbulnya rasa bosan, bisa mendukung motivasi siswa untuk melakukan penguasaan terhadap pembelajaran, menjadikan peningkatan hasil belajar maupun menjadikan siswa mandiri untuk belajar dari rumah (Gusman et al., 2021)

Bernilai karakter artinya memiliki nilai-nilai karakter positif yang ditanamkan melalui berbagai kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu itu sendiri (Wulansari et al., 2018). Melalui pembelajaran bernilai karakter bisa dikembangkan dengan tidak menjadikan sebuah faktor utama pada proses penyaluran informasi materi pelajaran akan tetapi dalam isinya berupa beberapa pesan moral yang disampaikan kepada siswa mengenai proses terbentuknya akhlak dengan lebih ditekankan pada suatu tujuan dalam mengembangkan suatu kepribadian yang mempunyai karakter (Ashbul Khairi, 2016).

Bernilai karakter merupakan Pendidikan karakter dengan memiliki beberapa nilai karakter positif yang ditanamkan melalui berbagai kegiatan yang bernilai karakter dalam pembelajaran IPS materi sumber daya alam sebagaimana bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai tertentu dalam perilaku anak ketika dalam lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah serta juga lingkungan keluarga lebih utamanya.

Dalam penerapan sebuah pembelajaran dengan menggunakan *E-Modul* dalam basis *flipbook* bernilai karakter bila dilakukan perbandingan dengan menerapkan sebuah bahan ajar buku konvensional dengan mempunyai sebuah tujuan untuk membuat siswa semakin aktif dalam bertanya di dalam kelas dan dapat meningkatkan belajar siswa serta kreativitas sebab bisa dimanfaatkan untuk mendukung siswa dalam pembelajaran dengan lebih mengutamakan kemandirian, dalam kepraktisan *e-modul* bisa dilakukan pembelajaran dengan waktu dan tempat yang lebih *fleksible* bila seorang siswa merasa kurang paham akan sebuah materi yang sudah dipaparkan oleh pengajar ketika pelaksanaan pembelajaran yang dijalankan dalam sekolah dasar.

Berdasarkan observasi di SDN 04 Arjowilangun, peneliti mengamati pembelajaran tematik muatan IPS kelas IV, bahan ajar yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang belum menerapkan sebuah bahan ajar dengan membuat siswa tertarik dan inovatif. Guru lebih cenderung menerapkan sebuah *system* pembelajaran dengan menerapkan sumber belajar yang berasal pada sebuah buku sebagai pegangan siswa dan guru. Pada sebuah proses pembelajaran mata pelajaran IPS materi sumber daya alam pelaksanaannya dipusatkan pada penyampaian yang dilakukan oleh seorang guru. Pemahaman siswa bisa diterima dari penjelasan yang disampaikan oleh guru serta mendapatkan sebuah informasi yang lebih detail yang berasal pada sebuah LKS (Lembar Kegiatan Siswa). Ditunjukkan dalam sebuah aktifitas yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring maupun luring dengan menerapkan sebuah bahan ajar LKS yang isinya beberapa soal dan *design* untuk diterapkan dengan masih tidak begitu mempunyai daya tarik sebagaimana menjadikan timbulnya rasa bosan pada siswa serta menjadikan motivasi belajar siswa berkurang. Dalam mengembangkan sebuah *E-Modul* menggunakan basis *flipbook* pada kegiatan pembelajaran cukup menjadi keutamaan yang begitu penting dalam menunjang sebuah pencapaian akan tujuan pembelajaran serta menjadikan lebih mudahnya seorang guru untuk menjelaskan sebuah materi dan juga siswa semakin mudah dalam menerima pemahaman materi yang disampaikan dalam lingkungan sekolah ataupun pembelajaran yang dilakukan dalam rumah. Dibentuknya *E-Modul* berbasis *flipbook* untuk menarik daya minat belajar siswa dengan pembelajaran melalui daring.

Sesuai penjelasan yang disampaikan dalam penjelasan tersebut, untuk menyelesaikan sebuah permasalahan pada proses pelaksanaan sebuah pembelajaran dengan berdasarkan kurikulum 2013 dalam abad 21 dibutuhkan suatu inovasi pembelajarannya yang digunakan. Hal ini menjadikan peneliti melaksanakan sebuah penelitian pengembangannya yang berjudul “ **Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flipbook* Bernilai Karakter Pada Mata Pembelajaran IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD di SDN 04 Arjowilangun Kalipare**”.

## Kajian Teori

Tujuan pembelajaran merupakan sebuah upaya untuk memacu siswa agar terjadi proses belajar mengajar yang akan diharapkan. Media pembelajaran digunakan untuk sebuah wadah penyampaian pengalaman belajar. Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Gagne, mengenai media pembelajaran ditekankan menjadi sebuah komponen dalam sumber belajar yang memengaruhi proses belajar siswa. Miasso mengamini definisi tersebut, dengan mengartikan media menjadi berbagai sesuatu yang merangsang proses belajar siswa. Pada saat yang sama, Briggs menekankan bahwa media adalah wahana fisik yang berisi bahan ajar.

Sebagai “salah satu komponen sumber belajar media pembelajaran merupakan alat bantu baik berupa alat-alat elektronik, gambar, peraga, buku, dan lain sebagainya yang digunakan guru dalam menyalurkan isi pelajaran. Media pembelajaran yang dapat dipakai guru untuk memperjelas informasi atau pesan, memberikan tekanan pada hal-hal yang penting, memberikan variasi, memperjelas struktur pembelajaran dan meningkatkan motivasi (Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, 2017).

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang diharapkan dapat mempertinggi prestasi belajar yang dicapainya. Alasan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa menurut Sudjana, adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih” baik.
3. Metode pengajaran yang dilakukan dengan mempunyai banyak variasi, tidak hanya dilakukan untuk berkomunikasi secara verbal menggunakan penuturan kata yang dilakukan guru, hal ini menjadikan siswa dalam menerima sebuah materi tidak membosankan dan guru tidak menghabiskan tenaga dalam menyampaikan sebuah materi, ditambah seorang guru yang memberikan sebuah materi dalam setiap jam pelajaran.
4. Siswa lebih aktif ketika menjalankan sebuah aktifitas belajar mengajar, hal ini disebabkan tidak hanya mendengar penjelasan materi yang dipaparkan oleh pengajar, namun pelajar turut serta berkreasi dalam pembelajaran, dengan berupa melakukan pengamatan, melaksanakan dan mempraktikkan demonstrasi, serta kegiatan lainnya (Mohamad Syarif Sumantri, 2016).

Media pembelajaran memiliki sebuah pengertian dengan berupa penyampaian informasi yang disampaikan oleh seorang guru terhadap siswanya, umumnya informasi yang disampaikan berupa pesan dan penjelasan sebuah materi (Dina Indriana, 2011). Media sebagai suatu sarana pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru dalam menjadi perantara pada aktifitas pembelajaran dalam meningkatkan sebuah keefektifitasan dan

efisiensi untuk melakukan pencapaian sebuah tujuan pembelajaran (Udin Syaefudin Saud, 2011).

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Azhar Arsyad, kata “media” merupakan sebuah bahasa Latin *medius* dengan cara harafiah diartikan sebagai “tengah” maupun “perkenalan”. Selain itu, Suryani dan Agung mengemukakan bahwa sebuah media belajar adalah suatu bahan, alat atau teknologi untuk diterapkan pada proses pembelajaran dengan mempunyai sebuah tujuan supaya dalam sebuah proses pendidikan komunikasi serta feedback diantara pelajar dengan pengajar bisa dilangsungkan dengan cara lebih efektif serta efisien. Fadlillah dan Miarso menyatakan bahwasanya bahan ajar ialah suatu hal yang dipakai sebagai wadah penyampaian informasi dan memberi rangsangan terhadap pikiran, emosi, keinginan dan perhatian pelajar, hingga mendukung sebuah aktivitas belajar mengajar secara sadar, dapat dikendalikan dan memberi arah yang baik (Najmi Hayati, M. Yusuf Ahmad) dan Febri Harianto, 2017).

Pembelajaran terpadu, menurut Prasetyo, adalah menggabungkan materi pembelajaran siswa dan menghubungkannya dengan suatu topik. Pembelajaran tematik sengaja menghubungkan beberapa aspek dalam dan antar disiplin ilmu, yang merupakan pendekatan pembelajaran tematik (Nur Leli dan Muhammad Agung Rokhimawan, 2018).

Bernilai karakter artinya memiliki nilai-nilai karakter positif yang ditanamkan melalui berbagai kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu itu sendiri (Wulansari et al., 2018). Melalui pembelajaran bernilai karakter bisa terwujud dengan tidak hanya sebagai suatu faktor utama dalam memberikan sebuah informasi materi pelajaran akan tetapi isinya berupa beberapa pesan moral untuk siswa yang berhubungan terhadap proses terbentuknya akhlak dan tujuannya untuk membentuk kepribadian seseorang yang lebih berkarakter (Ashbul Khairi, 2016). Bernilai karakter merupakan Pendidikan karakter yang memiliki beberapa nilai karakter positif yang ditanamkan melalui berbagai kegiatan yang bernilai karakter dalam pembelajaran IPS materi sumber daya alam yang bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai tertentu dalam perilaku anak ketika di lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga khususnya.

Dalam pengertian di atas diperoleh sebuah kesimpulan mengenai suatu media menjadi bagian non-pembelajaran merupakan berbagai hal yang bisa dipergunakan dalam menyampaikan informasi dari seorang pengirim ke penerima, sebagaimana menjadikan hal tersebut dapat memberi rangsangan pada pemikiran, emosi, perhatian, minat, dan kemauan siswa. Suatu cara melaksanakan sebuah proses pembelajaran guna melakukan pencapaian terhadap sebuah tujuan dengan cara belajar secara efektif.

Media pembelajaran sebagai suatu sarana yang melewati perantara pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran mencakup dalam hal berbagai sesuai yang bisa mendukung guru untuk memberikan sebuah materi pembelajaran, sebagaimana bisa menjadikan peningkatan pada motivasi anak, kemampuan berpikir dan memahami sebuah materi pembelajaran yang dibicarakan, selain itu juga menjaga perhatian anak terhadap materi yang dibicarakan. Anak usia SD (7 hingga 12 tahun) yang masih ada dalam tahap operasional konkrit.

Dari konsep diatas, bisa ditarik suatu kesimpulan mengenai ada perbedaan antara media dan media pembelajaran yang letaknya dalam sebuah pesan maupun isi yang akan diberikan. Sehingga, segala alat yang isinya tentang pendidikan, hal itu dimaksudkan pula dengan media pendidikan maupun media pembelajaran alat. Sebagai contoh kasus pak lurah yang ingin mengajak warganya untuk melakukan kerja bakti melalui papan pengumuman desa, hal seperti ini bukan salah satu media pembelajaran, hal ini dikarenakan dalam sebuah yang diberikan merupakan sebatas informasi saja. Sebagaimana dalam hal tersebut, bahan ajar ialah suatu instrumen yang bisa membantu dalam menyampaikan sebuah pesan mengenai pendidikan. Sehingga beberapa pesan mengenai pendidikan dan juga alat yang digunakan untuk menyalurkan adalah kunci utama dari suatu media.

### **Metode Penelitian**

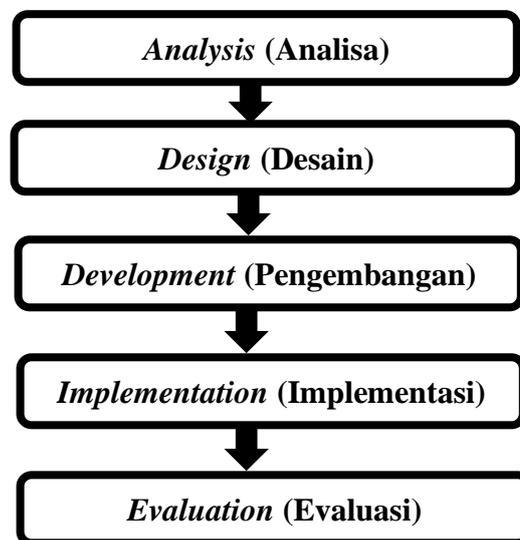
Dalam riset yang dijalankan berikut ialah sebuah jenis riset pengembangan. Sebagaimana dalam riset yang dijalankan memakai model pengembangan ADDIE. ADDIE yakni pemodelan pengembangan dengan difungsikan menjadi sebuah kerangka pada pembimbingan desainer pada sesuatu yang lengkap, serta model pengembangan tersebut cukup tepat dipergunakan dalam melakukan pengembangan sebuah produk pendidikan dan sumber belajar yang lain (Yulia 2017). Model ADDIE ialah singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (perkembangan), *Implementation* (impementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). *Analysis* berhubungan terhadap sebuah aktifitas menganalisis suatu kondisi lingkungan dan pekerjaan yang menjadikan bisa diketahui sebuah produk apa yang bisa dilakukan pengembangan. *Design* sebagai suatu aktifitas yang dilakukan untuk merancang produk berdasarkan keperluan yang dibutuhkan yang diinginkan. *Development* merupakan aktifitas yang dilakukan guna membentuk dan melakukan pengujian suatu produk. *Implementation* sebagai suatu aktifitas yang dilakukan guna menerapkan sebuah produk yang sudah dibuat, dan *Evaluation* sebagai suatu aktifitas yang dilakukan untuk memberi sebuah nilai akan suatu produk apakah masing masing tahapan yang telah dilakukan telah memenuhi spesifikasi maupun belum (Sugiyono, 2017).

Analisi (*Analysis*), dalam tahapan yang dimaksudkan dilaksanakan sebuah observasi dan wawancara analisis kebutuhan, analisa kurikulum yang dipakai di SDN 4 Arjowilangun, analisa karakteristik siswa selaku pengguna *e-modul* dan menentukan tujuan dari pengembangan *e-modul*. Perancangan (*Design*), yaitu pemilihan materi sesuai dengan yang dibutuhkan, mengumpulkan referensi dan elemen/unsur dalam *e-modul*, dan memilih sebuah format yang akan dilaksnakan dalam memberi kajian terhadap beberapa format perangkat yang telah ada atau yang telah dilakukan pengembangan. Pengembangan (*Development*), yaitu pengembangan *e-modul* berdasarkan keperluan yang dibutuhkan, serta pengujian validasi dan juga revisi produk dengan telah dilakukan validasi dari ahli bahan ajar, materi dan bahasa. Implementasi (*Implementation*), yaitu pengujian sebuah produk terhadap guru dan siswa dalam mendapatkan masukan atau koreksi dengan membagikan lembar angket guna mengidentifikasi kepraktisan bahan ajar untuk dilakukan

pengembangan oleh peneliti. Evaluasi (*Evaluation*) melakukan evaluasi terhadap E-LKPD yang telah diimplementasikan di lapangan.

### **Pembahasan**

Dalam penelitian yang dilakukan memakai jenis riset pengembangan maupun diartikan R&D (Research & Development). Dalam sebuah metode penelitian yang dimaksudkan merupakan sebuah metode penelitian yang diterapkan guna memperoleh sebuah produk yang telah ditentukan, dan melakukan pengujian keefektifan produk yang dimaksudkan (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian yang dilakukan menerapkan sebuah model penelitian pengembangan ADDIE (Analysis, Development, Design, Implementation, and Evaluate). Dalam penelitiannya dan pengembangan ini akan menghasilkan pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* bernilai karakter pada pembelajaran ips materi sumber daya alam. *Analysis* berhubungan terhadap sebuah aktifitas untuk menganalisis suatu kondisi lingkungan dan pekerjaan dengan menjadikan bisa diidentifikasi sebuah produk apa yang butuh dilakukan sebuah pengembangan. *Design* sebagai suatu aktifitas merancang produk berdasarkan sebuah kebutuhan yang diinginkan. *Development* sebagai sebuah aktifitas yang dilakukan dalam membuat dan menguji suatu produk. *Implementation* sebagai suatu aktifitas yang dilakukan untuk menerapkan sebuah produk yang sudah dibuat, dan *Evaluation* sebagai suatu aktifitas yang dilakukan guna memberi nilai suatu produk apakah masing-masing tahapan yang dilakukan terhadap sebuah produk sudah memenuhi spesifikasi maupun belum (Sugiyono, 2017).



Tahapan pengembangan produk *E-Modul* berbasis *Flipbook* bernilai karakter pembelajaran IPS materi SDA kelas IV berdasarkan pengembangan penelitian ADDIE. *E-Modul* berbasis *Flipbook* bernilai karakter pembelajaran IPS materi SDA kelas IV Sekolah Dasar SDN 04 Arjowilangun dinyatakan layak dengan menggunakan angket validasi dijalankan oleh validator ahli materi, ahli media, ahli Bahasa. Kelayakan pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook* bernilai karakter pembelajaran IPS materi SDA SDN 04 Arjowilangun Kalipare dapat dilihat melalui hasil pengujian validasi yang dijalankan dosen

ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa. Aktivitas pengujian validasi berikut dijalankan guna memahami layak tidaknya rancangan produk pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook* bernilai karakter pembelajaran IPS materi SDA SDN 04 Arjowilangun Kalipare. Hasil validasi yang didapatkan melalui dosen ahli media mempunyai rerata presentase 91,8% yang bermakna “Sangat Layak”. Taraf kelayakan yang diperoleh dari dosen ahli materi mempunyai rerata presentase 75,7% yang bermakna “Layak”. Presentase tingkat kelayakan produk dari ahli bahasa mempunyai rata-rata 89,6% yang bermakna “Sangat Layak”. Bersumber teori tersebut, hasil pengujian kepraktisan *E-Modul* berbasis *Flipbook* bernilai karakter pembelajaran IPS materi SDA SDN 04 Arjowilangun Kalipare diperoleh peneliti dari hasil kuisisioner yang di berikan oleh pengajar wali kelas IV serta kelompok kecil sejumlah 10 pelajar, yang tergolong kelas IV SD Negeri 04 Arjowilangun Kalipare. Pengisian angket di lakukan bersama pengajar dan pelajar sesuai revisi produk sesudah memperoleh pengujian kelayakan melalui dosen ahli. Hasil yang didapatkan melalui pengujian kepraktisan sesuai kuisisioner pengajar mempunyai rerata presentase 90,4% yang bermakna “Sangat Praktis”, serta hasil yang didapatkan melalui kuisisioner pelajar mempunyai presentase rerata 88,4% yang bermakna “Sangat Praktis”.

## Kesimpulan

Bersumber riset berikut bisa dibuat simpulan bahwasanya pengembangan bahan ajar berbasis audio visual dan penggunaannya pada siswa kelas IV SD ialah meliputi:

1. Pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook* menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).
2. Analisis kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan “sangat layak” sehingga media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat digunakan dalam pembelajaran.
3. Analisis kepraktisan yang diperoleh dari angket kepraktisan guru dan siswa dinyatakan “Sangat Praktis” digunakan dalam pembelajaran.

## Referensi

- Agustina, I., Astuti, D., Sumarni, R. A., & Bhakti, Y. B. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis. *Abdimas Dewantara*, 2(2), 107–114.
- Ariesta, F., & Kusumawaty, E. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, III, 22–33.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Fatimah1. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Daring Berbasis Budaya Lokal Ngaha Aina Ngoho” pada Matakuliah Sejarah Sosial Ekonomi. *Pena Literasi*, 1(2), 108.
- Feriyanti, N. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Untuk Siswa SD. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1, 1–12.
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>

- Setiwan, D. A., & Wahyuningtyas, D.T. (2015). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Malang: Kanjuruhan Press.
- Yulia, Y. (2018). Sociology as a marketing feast. In M. Collis, L. Munro, & S. Russell (Eds.), *Sociology for the New Millennium*. Paper presented at The Australian Sociological Association, Monash University, Melbourne, 7-10 December (pp. 281-289). Churchill: Celts.
- United Arab Emirates architecture. (n.d.). Retrieved June 17, 2010, from UAE Interact website: <http://www.uaeinteract.com/>
- Hanun Hanifa Sukma dan Norma Evitriana, "pengembangan media audio visual sebagai media pembelajaran menyimak komprehensif berbasis budaya nusantara untuk kelas iii sekolah dasar." Seminar nasional pagelaran pendidikan dasar nasional (ppdn) 2019, ISSN 2714-5972.
- Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidik Dasar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016)
- Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikarton Pesawaran. *Jurnal Terampil*, Vol. 4, No. 1 (Juni 2017)
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015
- Sudarwan Damin, *Media Komunikasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013)