



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 7896 - 7905

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar

Shafira Putri Salsabila¹, Moh Balya Ali Syaban^{2✉}

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: shafiraputri0808@gmail.com¹, ali_syaban@uhamka.ac.id²

Abstrak

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran penting di jenjang sekolah dasar dan karena masih banyak siswa yang mendapatkan nilai tidak tuntas karena siswa cenderung tidak memahami jika guru menjelaskan berbagai jenis penampakan alam dengan Bahasa yang berbeda-beda. Dan tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah dengan membuat media pembelajaran berbentuk e-modul interaktif dalam utama materi penampakan alam Indonesia pada sekolah dasar & uji kelayakan modul yang dihasilkan digunakan untuk pembelajaran dikelas. Metode penelitian yang dipakai merupakan *research and development* (R&D) menggunakan menerapkan contoh pengembangan ADDIE. Instrument dilakukan dengan kuesioner atau angket validasi untuk beberapa profesional materi, media, pakar pendidikan dan jawaban kuesioner. Hasil dari penelitian produk modul elektronik interaktif yang dikembangkan berdasarkan penilaian profesional di bidang media dengan kategori nilai sangat baik dengan presentase skor rata-rata 83,86%, hasil penilaian dari profesional di bidang materi mendapatkan kategori sangat baik dengan rata-rata skor presentase 84,43%. untuk hasil dari respons siswa mendapat skor presentase sebesar 94,5% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan dari hasil perolehan data, maka dapat disimpulkan e-modul interaktif ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar bagi siswa kelas 5 sekolah dasar. Implikasi e-modul interaktif ini dapat meningkatkan produktivitas kegiatan belajar mengajar dengan minimnya tenaga.

Kata Kunci: E-modul interaktif, Media Pembelajaran, IPS.

Abstract

Social Science (IPS) is wrong one eye This is an important subject at the elementary school level and because there are still many students who get incomplete grades because students tend not to understand if the teacher explains various types of natural appearances in different languages. And the purpose of this research and development is to develop learning media in the form of interactive e-modules in the main material for Indonesian natural appearances in elementary schools & the resulting module feasibility test is used for classroom learning. The research method used is research and development (R&D) using the example of ADDIE development. The instrument was carried out with a questionnaire or validation questionnaire for several material professionals, media, education experts and questionnaire answers. The results of the research on interactive electronic module products that were developed based on professional assessments in the media field with a very good score category with an average score percentage of 83.86%, the results of the assessment from professionals in the material field got a very good category with an average percentage score of 84, 43%. for the results of the student's response got a percentage score of 94.5% with a very good category. Based on the results of data acquisition, it can be concluded that this interactive e-module is suitable for use as a learning media and learning resource for grade 5 elementary school students. The implication of this interactive e-module is that it can increase the productivity of teaching and learning activities with a minimum of manpower.

Keywords: interactive e-module, learning media, social studies.

Copyright (c) 2022 Shafira Putri Salsabila, Moh Balya Ali Syaban

✉ Corresponding author :

Email : ali_syaban@uhamka.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3649>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Berkembangnya ilmu tersebut membantu terlahirnya pembaruan teknologi yang ditandai oleh kemajuan waktu (Doringin et al., 2020). Terhitung sampai saat ini teknologi yang dikembangkan telah memasuki fase-fase digital. Ilmu pengetahuan social (IPS) merupakan salah satu dari mata pelajaran penting yang terdapat di sekolah dasar (Yuanta, 2019). Dan masih banyaknya siswa mendapatkan nilai tidak tuntas, siswa cenderung tidak memahami diri sendiri jika guru menjelaskan berbagai jenis penampakan alam Indonesia dengan Bahasa yang berbeda-beda. Guru kurang kreatif dan inovatif untuk menyediakan materi pembelajaran sehingga peneliti perlu mengembangkan, mengenalkan, memahami, dan menerapkan media pembelajaran untuk mencari tahu pengaruh yang ditimbulkan dalam pembelajaran (A. L. S. Dewi & Mubarakah, 2019).

Di tengah pandemic covid-19 itu tentu saja dapat menerapkan pembelajaran tatap muka tetapi setidaknya itu dapat digantikan melalui online dari berbagai jenis platform aplikasi digital yang tersedia seperti zoom, google meet, google classroom, yang dijadikan media itu mampu dioptimalkan (Abyan Rofiyadi & Lestari Handayani, 2021) namun berbeda dengan hasil observasi yang sebelumnya sudah dilakukan seperti masih terdapat beberapa guru yang tidak menggunakan platform media belajar dan hanya memanfaatkan media public yang sudah tersedia seperti grup whatsapp dan youtube dalam berjalannya pembelajaran jarak jauh. Modul elektronik atau digital sehingga rujukan (modul elektronik)(Oksal & Soenarto2, 2020).

Format bahan ajar yang mampu dipergunakan sebagai sumber belajar mandiri para siswa contohnya adalah modul elektronik atau dapat disebut dengan e-module (Widiana & Rosy, 2021). Modul elektronik adalah bentuk bahan ajar yang cocok pada karakteristik bahan ajar, tersusun secara sistematis, dan memperbolehkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri juga mampu aktif menggunakan kecepatan dan keterampilan tanpa bimbingan guru, dikemas secara utuh (Sumarsono & Sianturi, 2019) melihat keunggulan bahan ajar elektronik dari prespektif asal dengan sendirinya dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, berjalan kapanpun, dimanapun dan mengembangkan kualitas pembelajaran.(Parlindungan et al., 2020).

E-modul interaktif mampu dicapai dengan menggunakan sistem operasi android dalam smartphome, mengingat android sekarang merupakan smartphome yang sangat sering dipergunakan dan siswa dapat dengan mudah belajar menggunakan e-modul interaktif berbasis android (Oktaviani & Arini, 2021). e-modul interaktif mampu dihasilkan melalui penggunaan smartphome yang berbasis sistem operasi android. Salah satu bahan ajar yang mampu dipergunakan saat belajar mandiri ialah modul (Aryawan et al., 2020). E-modul adalah jenis modul dimana ada teks, gambar, grafik, animasi dan video yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun melalui simulasi yang mampu dan layak untuk belajar (Violadini & Mustika, 2021).

Modul interaktif elektronik untuk mengontrol perintah yang selanjutnya membuat hubungan dua arah antara modul dan penggunaannya. Integrasi interaktif dari modul interaktif dengan berjalannya pembelajaran dapat membantu siswa melakukan pembelajaran secara aktif (Budiyono, 2020). Selain mampu membantu siswa untuk selalu aktif dalam belajar juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Tampilan gambar dan animasi pada modul interaktif mampu membantu melihat media pengajaran yang disampaikan, sehingga modul dapat dibaca dengan mudah dalam memahami konsep-konsep yang sulit (Lestari, 2018). Akibatnya penggunaan modul elektronik interaktif berguna untuk guru dan siswa, karena mereka dapat memperkuat memori material yang disajikan dalam modul. Tujuan utama bahan ajar atau bahan ajar mandiri (KUNCAHYONO, 2019).

Dalam penelitian ini, peneliti mengusulkan untuk mampu mengembangkan materi e-modul interaktif berbasis aplikasi canva terkait dengan penampakan alam Indonesia (Fadlia Rohmah & Zulhidah, 2020). Bagi peneliti, e-modul interaktif kini mempunyai standar bahan ajar yang interaktif. Hal ini karena siswa

mengalami dan menjadi aktif dalam interaksi tersebut (Nur Atikah et al., 2021). Bukan hanya digunakan sebagai ruang baca saja, tetapi E-modul interaktif kini mencakup penilaian pembelajaran dengan cara yang melibatkan siswa dalam kehidupan nyata, memungkinkan siswa untuk berinteraksi. Dirancang dengan tombol animasi, audio, video dan navigasi, sehingga modul ini membuat pengguna lebih interaktif (Budiyono, 2020). Misalnya, mencari ketersediaan materi dalam bentuk e-modul yang valid.

Perlu dikembangkan bahwa e-modul yang telah teruji efektifitas juga kepraktisannya (S. R. Dewi & Haryanto, 2019). Maka dari itu, dengan berkembangnya modul elektronik interaktif berbasis aplikasi canva diperlukan mampu memperjelas penyampaian materi dan memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami lebih dalam materi penampakan alam Indonesia. Melalui permasalahan yang terjadi dan kesamaan tujuan keluaran yang diinginkan, penelitian difokuskan pada pengembangan e-modul interaktif aplikasi canva dengan volume materi penampakan alam Indonesia (Awal Kurnia Putra Nasution, 2019).

Tujuan pada penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan e-modul interaktif dengan basic aplikasi canva dan teruji validitasnya. Perbedaan yang terdapat pada penelitian yang dikembangkan sebelumnya yaitu berada pada bentuknya juga pada materinya. E-modul interaktif berbentuk hyperlink atau biasa disebut link dan isi materi pada e-modul interaktif ini berfokus pada mata pelajaran ilmu pengetahuan social (IPS) materi Penampakan Alam Indonesia pada Tema 1 Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya Kelas V sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN Kaliabang Tengah VIII Bekasi tahun ajaran 2021/2022 dimulai dari tanggal 30 Mei 2022 s/d 3 Juni 2022. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini dengan metode Research and development (R&D). Metode dengan penelitian & pengembangan berupa metode penelitian yang dipakai untuk membuat produk eksklusif dan menguji efektivitas produk-produk ini (Ninawati et al., 2021). Secara garis besar, penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk menciptakan suatu produk, menguji keefektifannya, dan membuatnya tersedia untuk seluruh masyarakat.

Model penelitian yang dipergunakan ialah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dipopulerkan oleh Reiser dan Mollaenda pada tahun 1990. ADDIE adalah singkatan dari Analysis, Design, Development (pengembangan) dan Evaluation (Evaluasi). Secara sistematis langkah demi langkah. Model pengembangan EDDIE memiliki fase sebagai berikut: (1) Analisis yaitu mengidentifikasi penyebab perkara yang terdapat lalu dianalisis buat mencari solusi yang tepat. (2) Desain yaitu menyatukan dan merancang contoh yang ingin dibentuk, menyusun pernyataan tujuan produk dan memilih menggunakan tujuan unsur media yang diharapkan. Dalam hal ini bisa memilih metode dan media yang akan dipilih dan paling relevan. Serta mempertimbangkan hal lain pada rancangan ini menggunakan jelas. (3) Development yaitu dalam tahap ini yang dilaksanakan merupakan penggarapan ataupun pembuatan produk yang sudah dijadikan sinkron menggunakan yang diharapkan dan bisa pada realisasikan pada tahap ini sebelum implementasi pun perlu adanya uji coba. (4) implementation pada tahap ini menerapkan produk yang sudah dibentuk buat pada uji coba kelapangan menggunakan sinkron kebutuhan lingkungan. (5) Evaluation pada tahap ini yaitu memperbaiki atau merevisi produk yang sudah diuji coba dari pengguna (Fitriyah et al., 2021).

Teknik pengumpulan data melalui angket dan observasi dilakukan dengan tujuan mengetahui permasalahan-permasalahan seperti yang didapatkan guru dan peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran. Observasi bukan hanya proses pengamatan dan pencatatan, namun juga membantu untuk mendapatkan informasi mengenai dunia di sekitar kita. Dengan demikian, kita harus melakukan observasi dalam menemukan informasi disekitar kita yang kita butuhkan. Observasi ini membahas masalah siswa dan kebutuhan dengan menggunakan angket sebagai sumber evaluasi dari produk yang telah berkembang melalui hasil data evaluasi dari ahli media, ahli materi juga ahli pakar pendidikan. Data dalam pengembangan modul dikumpulkan melalui data kualitatif yang terdiri dari format input berdasarkan pakar dan data skor

evaluasi dari pakar sebagai validator sebagai data kuantitatif. Terdapat 3 para ahli yang berasal dari 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media dan 1 guru sebagai ahlinya pakar Pendidikan dijadikan sumber data untuk penelitian ini. Data yang diperoleh melalui hasil pengujian validasi oleh para ahli yang dihitung berdasarkan skala point 1 sampai 5 dengan peletakan skor yang digunakan. Angket yang digunakan dalam penelitian terdiri dari angket: validasi media ,validasi materi, respon guru, serta respon peserta didik atau siswa. Validasi dan respon mampu dihitung menggunakan rumus.

Table 1. Skala untuk penilaian

Alternatif Jawaban	Bobot Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Selain itu, dilakukan analisis dengan menggunakan metode deskriptif yang dihitung menggunakan persamaan berikut untuk mengukur validitas dengan rumus berikut (Liana et al., 2019) :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase validasi

f = Jumlah skor data yang terkumpul

n = Skor maksimum

Tidak hanya penentuan taraf keberhasilan berdasarkan pengembangan media pembelajaran namun hasil validasi ahli juga ditentukannya taraf keberhasilan didapat dari pengembangan media pembelajaran yang berasal dari respon peserta didik, guru dengan kriteria kelayakan tertentu juga melalui presentase media berikut (Widiastika et al., 2020).

Table 2. Presentasee dan Kriteria Kelayakan Modul

Penilaian.	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang telah dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan ini adalah e-modul interaktif pada materi penampakan alam Indonesia dalam bentuk hyperlink/link untuk kelas V Sekolah Dasar dengan cara penggunaan yang lebih simple dan fleksibel. Hasil dari Produk e-modul interaktif ini bernama “Modul PenAlInd” yang dibuat dan diperkenalkan sebagai bagian bahan ajar yang mampu digunakan sebagai materi penampakan alam Indonesia. Isi e-modul interaktif ini adalah konten materi, video pembelajaran, berbagai jenis latihan-latihan soal, beserta evaluasi dari berbagai jenis pertanyaan atau soal-soal yang ada pada

modul ini. Hasil akhir yang didapatkan dari e-modul interaktif ini adalah berbentuk hyperlink atau Url yang bisa digunakan di *smartphone* baik type android maupun ios.

Tahap Analisis

Pada tahapan awal yaitu observasi dan menganalisis masalah yang terjadi di sekolah dasar. Menganalisis dan mempelajari kegiatan belajar mengajar, keefektifitas dan juga kephahaman siswa/i mengenai penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Menyaring masalah yang sewaktu-waktu bisa timbul dalam proses belajar mengajar. Semua tahapan analisis dilakukan di SDN Kaliabang Tengah VIII untuk mengidentifikasi kebutuhan yang dibutuhkan sebagai media pembelajaran yang sesuai. Solusi peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran baru yaitu media e-modul interaktif materi penampakan alam Indonesia.

Tahap Design

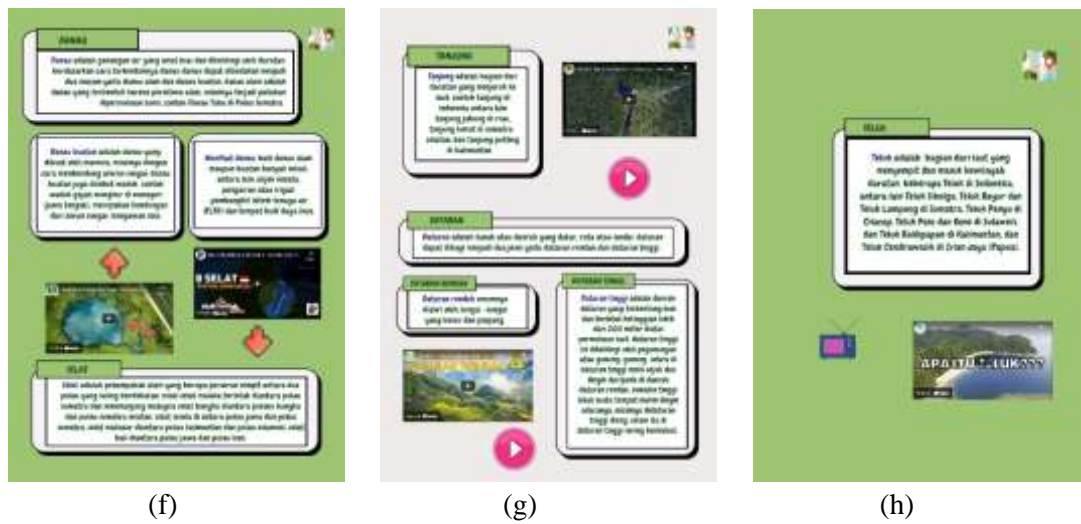
Setelah mengidentifikasi produk yang akan dikembangkan dan dianalisis, peneliti akan mulai untuk merancang produk dalam bentuk e-modul interaktif melalui aplikasi canva. Yang melalui beberapa tahapan yaitu: Tahapan *design* (perancangan) dengan menyusun materi yang diambil dari beberapa macam sumber dengan sumber utamanya yaitu dari buku Tematik Tema 1 kelas V sekolah dasar. Tampilan dan icon dalam e-modul interaktif ini kemudian di rancang dengan menggunakan aplikasi desain grafis yaitu canva yang kemudian diselaraskan dengan penggunaan aplikasi juga dengan Bahasa materi. Gambar dibawah ini menunjukkan desain model pembelajaran berbasis hyperlink atau url untuk android dan ios yang dikembangkan:



Gambar 1. Tampilan Pendahuluan : (a) Cover, (b) Peta Konsep.



Gambar 2. Tampilan Isi : (c) , (d) , (e) Uraian materi



Gambar 3. Tampilan Isi : (f), (g), (h) Uraian Materi



Gambar 4. Tampilan Penutup : (i) Video Pembelajaran, (j) Video Ice breaking dan evaluasi, (k) Evaluasi

Desain media e-modul interaktif dibuat dengan menggunakan aplikasi canva dan dirancang sedemikian rupa dengan desain yang menarik sehingga siswa dapat tertarik untuk menggunakan dan mengikuti pembelajaran dikelas. Untuk membuat e-modul ukuran kertasnya adalah A4, maka masukan tampilan dokumen A4 dan temukan banyak template untuk desain modul yang akan digunakan. Jika sudah, media bisa langsung diedit memasukan teks, video, gambar dll yang tersedia di aplikasi canvanya. dan untuk membagikan tautan e-modul yaitu berbentuk hyperlink (link) yang bisa diakses via *smartphone* android maupun ios (Hapsari & Zulherman, 2021).

Tahap *Development*

Setelah e-modul interaktif ini dikembangkan, peneliti akan melakukan tahap validasi terhadap tiga ahli dalam menentukan apakah e-modul interaktif yang telah dikembangkan benar-benar dapat diuji. Adapun hasil dari validasi produk kepada validator dalam bentuk table dibawah ini:

Table 3. Hasil validasi Materi

No	Aspek	Presentase (%)	Kategori
1.	Materi	83,3%	Sangat Baik
2.	Pengembangan	80%	Baik
3.	Kebahasaan	90%	Sangat Baik
Rata- Rata		84,43%	Sangat Baik

Table 4. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Presentase (%)	Kategori
1.	Tampilan	85%	Sangat Baik
2.	Tulisan	80%	iBaik
3.	Rekayasa Perangkat Lunak	86,6%	Sangat Baik
Rata-rata		83,86%	Sangat Baik

Table 5. Hasil Validasi Pakar Pendidikan (Guru)

No	Aspek	Presentase (%)	Kategori
1.	Materi	86,6%	Sangat Baik
2.	Pembelajaran	90%	Sangat Baik
3.	Kebahasaan	80%	iBaik
Rata-rata		85,53%	Sangat Baik

Tahap *Implementation*

Pada tahap ini, segala sesuatu yang dirancang dapat digunakan, disebarakan, dan diimplementasikan sesuai peran atau fungsinya. Tiga puluh empat siswa kelas V SDN Kaliabang tengah VIII mengikuti uji coba penggunaan media. Dengan observasi, siswa akan dapat menggunakan media dengan antusias dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Selama fase percobaan, peneliti menyediakan media dengan angket kepada siswa dan guru. Reaksi siswa terhadap media pembelajaran e-modul interaktif menggunakan materi penampakan alam Indonesia sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Media dimaksudkan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan memudahkan guru dalam menjelaskan penjelasan tentang materi penampakan alam Indonesia dan contoh gambaran mengenai materi tersebut. Siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar dikelas dengan menggunakan media jenis e-modul interaktif ini. Yang menjadikan para Siswa juga dapat belajar secara mandiri karena hanya diawasi oleh guru maupun orang tua dirumah.

Tahap Evaluation

Media e-modul interaktif ini mendapatkan tanggapan dan penilaian yang baik dari guru ataupun siswa. Guru merespon dengan baik karena media e-modul interaktif dapat membantu siswa/i dalam memahami mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tematik untuk materi maupun pembahasan penampakan alam Indonesia tema 1 subtema 2 pembelajaran 4. Siswa juga bereaksi dengan baik, yaitu peserta didik sangat menyukai media e-modul interaktif untuk pembelajaran di sekolah.

Pengaruh pendampingan dalam penggunaan media e-modul interaktif disusun secara sederhana yaitu untuk mengajar siswa dalam kaitannya dengan: (1) variasi media pembelajaran IPS Penampakan alam indonesia. (2) siswa memiliki semangat yang berarti. (3) meningkatkan rasa percaya diri siswa (Fitriyah et al., 2021).

Table 6. Hasil Penilaian Siswa

No	Aspek	Presentase (%)	Kategori
1.	Pembelajaran	92%	Sangat Baik
2.	Media	95%	Sangat Baik
Rata-rata		93,5%	Sangat Baik

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan hasil yang diperoleh melalui Hasil Penilaian Siswa diatas, Media e-modul interaktif layak dan dapat dipergunakan sebagai bahan ajar materi penampakan alam Indonesia dikarenakan mencakup materi yang cukup komprehensif, jelas dan juga menarik secara visual bagi para siswa apalagi cara penggunaannya yang sangat sederhana dan mudah. Media e-modul interaktif dijadikan aplikasi yang fleksibel dan simple mudah untuk dipergunakan oleh para siswa kapanpun, dimana saja dan kemungkinan siswa dapat menggunakan secara mandiri dirumah. Selain itu, jenis media e-modul interaktif ini mampu membantu guru mengenai proses belajar mengajar karena system pembelajaran online yang menggunakan teknologi menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran mampu diraih secara optimal. Dikarenakan dengan menggunakan teknologi mempermudah proses belajar mengajar guru juga siswa baik pada saat pengumpulan informasi maupun dalam transmisi materi (Latip, 2021).

KESIMPULAN

Hasil Akhir Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan produk akhir yakni bentuk e-modul interaktif berbasis aplikasi canva yang memuat materi penampakan alam Indonesia dalam bentuk hyperlink. Hasil validasi tersebut berdasarkan ahli media mendapat skor atau total presentase sebesar 83.86% dengan kategori sangat baik, lalu selanjutnya untuk hasil dari validasi ahli materi terdapat total skor presentase sebesar 84.43% dengan kategori sangat baik, dan berdasarkan hasil validasi dari pakar pendidikan mendapatkan skor presentase 85.53% dengan kriteria sangat baik. Maka hasil penelitian dan pengembangan yang didapat dari penelitian ini menunjukkan e-modul interaktif yang berbasis aplikasi canva ini layak dan mampu digunakan sebagai bahan ajar siswa dalam materi penampakan alam Indonesia kelas V pada sekolah dasar.

Media e-modul interaktif ini merupakan sebuah inovasi yang baru cocok dengan proses pembelajaran dikelas dan dirumah. Media yang mudah dan simple digunakan bagi pengguna dan menawarkan materi dengan lingkup yang luas juga mendalam, maka dengan melalui media e-modul interaktif mampu membantu peningkatan nilai produktivitas hanya dengan sedikit usaha. Hal ini menjadikan kelebihan suatu e-modul interaktif yang terbuat kedalam bentuk hyperlink(link) ini bisa digunakan melalui *smartphone* android

maupun Ios, tetapi penelitian pada e-modul interaktif masih terdapat kekurangan yaitu isi dari materi di dalam e-modul interaktif masih terbatas dan hanya dapat digunakan pada *smartphone* android dan Ios.

DAFTAR PUSTAKA

- Abyan Rofiyadi, Y., & Lestari Handayani, S. (2021). Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6, 54–56.
- Aryawan, R., Sudatha, I. G. S., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Untuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Kejuruan*, 4(E-Modul Berbasis Proyek Yang Layak Dan Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis.), 99–111.
- Awal Kurnia Putra Nasution, M. T. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Internet*. 1–86.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Dewi, A. L. S., & Mubarakah, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Else (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 53–66. <https://doi.org/10.30651/else.v3i2.3223>
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (Jtir)*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Fadlia Rohmah, Z. A., & Zulhidah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Materi Volume Bangun Ruang Sd/Mi. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1429–1437.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Dengan Model Addie Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Kuncahyono, M. P. K. (2019). Pengembangan Softskill Teknologi Pembelajaran Melalui Pembuatan E-Modul Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(Meningkatkan Kompetensi Dan Digital Skill Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah 5 Malang Sebagai Upaya Penerapan Digitalisasi Pembelajaran), 1–9.
- Latip, A. (2021). Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(1), 11–20. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i1.176>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Liana, Y. R., Ellianawati, & Hardyanto, W. (2019). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Menggunakan Sigil Software Pada Materi Listrik Dinamis. *Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 926–932.
- Ninawati, M., Burhendi, F. C. A., & Wulandari. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Software Ispring Suite 9. *Jurnal Educatio*, 7(1), 47–54. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.830>

- 7905 *Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar – Shafira Putri Salsabila, Moh Balya Ali Syaban*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3649>
- Nur Atikah, N. G., Syarifuddin, H., & Yanti Fitria. (2021). Validitas E-Modul Matematika Sekolah Dasar Berbasis Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme). *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6103–6109.
- Oksa1, S., & Soenarto2, Dan S. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Untuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Kejuruan. *Jurnal Kependidikan*, 4(E-Modul Berbasis Proyek Yang Layak Dan Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis), 99–111.
- Oktaviani, S., & Arini, N. W. (2021). *Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice Untuk Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. 3(5), 2769–2775.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Di Sd Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Lppm Umj*, 1–8. <https://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaslit/Article/View/8793>
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019). Peluang Media Interaktif Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 101. <https://doi.org/10.30734/jpe.v6i2.353>
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210–1222. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/899>
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100.