

**PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN FLIPBUILDER
PADA KELAS V MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN**

Ridha Yuniar Azhari¹, Sandi Budiana², Tustiyana Windiyani³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan

razhari657@gmail.com¹, budianasandi@gmail.com², windisoft71@yohoo.com³

ABSTRACT

This study aims to develop, assess the feasibility and test the effectiveness of E-Module Media Using Flipbuilder in Class V Environmental Change Material, for class V students of Batu City Elementary School 06. This type of research is Research and Development (R&D) which refers to the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The resulting product is validated by 6 validators, namely media, language, and material experts, then tested on class V to evaluate their responses. The results of this study indicate that the response of students to this e-module media is very positive, with an assessment percentage of 83.55% and teachers show that the response of students to this e-module media is very positive, with an assessment percentage of 98% from media experts to 1 90% and from media experts to 2 88%, from language experts to 1 90% and language The implications of this study are expected to help teachers in learning and can improve the quality of e-module media in schools.

Keywords: e-module, flipbuilder, environmental changes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menilai kelayakan serta menguji efektifitas Media E-Modul Menggunakan *Flipbuilder* Pada Kelas V Materi Perubahan Lingkungan, terhadap peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Kota Batu 06. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dihasilkan divalidasi oleh 6 validator yaitu ahli media, bahasa, dan materi, kemudian diuji coba pada kelas V untuk mengevaluasi respon mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan respon peserta didik terhadap media e-modul ini sangat positif, dengan presentase penilaian 83,55% dan guru menunjukkan respon peserta didik terhadap media e-modul ini sangat positif, dengan presentase penilaian 98% dari ahli media ke 1 90% dan dari ahli media ke 2 88%, dari ahli bahasa ke 1 90% dan ahli bahasa ke 2 98%, dari ahli dosen materi 95% dan ahli materi guru 97%. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas dalam media e-modul di sekolah.

Kata Kunci: e-modul, *flipbuilder*, perubahan lingkungan

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran, demikian pendidikan itu merupakan hak setiap individu untuk mendapatkannya tanpa adanya pendidikan. Tidak akan ada yang namanya kemajuan oleh karena itu, pendidikan sangat penting dan wajib diberikan kepada setiap warga negara sejak dini.

Pendidikan juga merupakan suatu hal penting bagi sebuah negara agar dapat berkembang pesat. Negara-negara yang maju biasanya negara yang memprioritaskan pendidikan bagi warga negaranya. Serta melalui pendidikan, dan kesejahteraan warga negaranya akan terjamin. Tetapi, pendidikan juga tidak akan berbuah kemajuan apabila sistem dari pendidikan tersebut tidak sesuai.

Berkenaan dengan pemilihan bahan ajar ini, secara umum meliputi cara penentuan jenis materi, ruang lingkup, urutan penyajian, perlakuan (*treatment*) terhadap materi pembelajaran, dan sebagainya.

Masalah lain yang berkenaan dengan bahan ajar adalah memilih sumber bahan ajar didapatkan. Ada kecenderungan sumber bahan ajar dititik beratkan pada buku. Padahal banyak sumber bahan ajar selain buku yang dapat digunakan. Buku pun tidak harus satu macam dan harus sering berganti seperti terjadi selama ini. Berbagai buku dapat dipilih sebagai sumber bahan ajar.

Masalah yang sering dihadapi guru berkenaan dengan bahan ajar adalah guru memberikan bahan ajar atau materi pembelajaran terlalu luas atau terlalu sedikit, terlalu mendalam atau terlalu dangkal, urutan penyajian yang tidak tepat, dan jenis materi bahan ajar yang tidak sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta didik.

Pemanfaatan e-modul IPA dengan materi "Perubahan Lingkungan" di anggap sebagai suatu keuntungan positif bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sekaligus membantu peserta didik memahami isi materi yang disajikan didalamnya, manfaat dari penggunaan e-modul dalam

pembelajaran IPA mengenai materi perubahan lingkungan meliputi peningkatan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih menarik, peningkatan motivasi belajar, dan peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. E-Modul juga memberikan dampak keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai fasilitas, seperti gambar, audio, dan video, yang dapat mendukung peserta didik dalam memahami konsep - konsep yang kompleks. Adanya variasi media ini, peserta didik dapat lebih mudah menyesuaikan dan memahami materi yang disajikan.

E-Modul dapat dikatakan sebagai sebuah zaman atau era yang segala sesuatunya telah dioptimalkan melalui teknologi. Bisa juga dikatakan bahwa era digital hadir untuk menggantikan beberapa teknologi masa lalu agar jadi lebih praktis dan modern. Era digital ini telah membawa berbagai perubahan yang baik sebagai dampak positif yang bisa gunakan sebaik-baiknya. Namun disamping itu, terdapat pula dampak

negatif yang banyak merugikan penggunaanya.

Perkembangan media digital yang dapat kita lihat dan rasakan hingga saat ini seperti munculnya aplikasi penunjang pembelajaran daring (jarak jauh) seperti *Google Classroom*, *Gmeet*, *Zoom Meeting Conference*. Ada juga bimbingan belajar digital yang juga dilakukan secara daring maupun luring seperti *Zenius*, *Ruangguru*, *Canva*, *Quipper*, dan *Scrib*.

Tetapi dari beberapa jenis teknologi era digital yang sudah berkembang di era media digital yang paling pesat dan membawa banyak dampak di bidang komunikasi, yaitu melalui media sosial. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar berupa modul elektronik atau e-modul, e-modul merupakan modul pembelajaran berbasis elektronik yang memuat tentang pembelajaran yang dikemas secara menarik dan interaktif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi yang berkembang agar peserta didik memiliki sumber belajar mandiri dan memiliki jiwa semangat dan motivasi belajar. Istilah *flipbuilder* diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar menarik yang

berbeda-beda. Jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman lain, *flipbuilder* tersebut akan memperlihatkan bahwa gambar-gambar tersebut seakan bergerak. *Flipbuilder* tidak selalu berupa buku terpisah, tetapi dapat muncul sebagai fitur tambahan dalam buku atau majalah biasa, yang biasanya terletak dibagian sudut halaman. Pembuatan media *flipbuilder* dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi pada *Flipbook Maker*.

Aplikasi *Flipbook Maker* merupakan sebuah software yang dapat digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku berbentuk elektronik digital. *Flipbuilder* memiliki beberapa kelebihan diantaranya: 1) Dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara ringkas mudah dan praktis 2) Dapat digunakan disegala ruangan baik itu ruang tertutup maupun ruang terbuka 3) Mudah dibawa kemana-mana (moveable) 4) Dapat meningkatkan aktivitas dan minat belajar peserta didik.

Hasil yang didapatkan oleh peneliti berdasarkan dari studi pendahuluan berupa analisis kebutuhan yang telah dilakukan di

SDN Kota Batu Kabupaten Bogor. Berdasarkan dengan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 11 November 2024 yang dimana pada saat proses pembelajaran yang telah dilakukan guru masih menggunakan buku tematik dan tidak ada bahan ajar lainnya yang digunakan, antusias ketika pada saat proses pembelajaran pun terlihat sangat kurang sehingga peserta didik juga kurang termotivasi dan sangat mudah bosan saat guru sedang menjelaskan maka dari itu perlunya pengembangan bahan ajar yang dilakukan disekolah agar bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran tidak hanya dengan buku cetak saja.

Ketika pada saat wawancara yang dilakukan dilakukan pada tanggal 01 November 2024 oleh Ibu Yunia selaku guru wali kelas V, beliau mengatakan bahwa pada sekolah tersebut bahan ajar yang digunakan biasanya hanya menggunakan buku cetak yang sudah disediakan oleh sekolah, sehingga inovasi yang digunakan pada proses pembelajaran pun kurang dimana buku cetak terkadang kurang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik mudah merasa bosan dengan buku tersebut.

Kurangnya sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah karena pada kenyataannya peserta didik lebih menyukai bahan ajar yang bergambar dengan bahasa dan konsep yang sederhana. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V SDN Kota Batu 06 dilakukan pada tanggal 01 November 2024 menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya memberikan tugas atau sekedar menyampaikan pembelajaran melalui metode ceramah, dan menggunakan media buku cetak saja, bahan ajar yang masih kurang menarik dan peserta didik merasa bosan dengan bahan ajar yang tersedia.

Hal tersebut menunjukan bahwa belum adanya media elektronik yang dikembangkan seperti e-modul berbasis flipbuilder. Karena tidak adanya inovasi media ajar selain buku cetak. Peserta didik merasa tertarik belajar menggunakan bahan ajar hanya saat diawal pembelajaran saja, keaktifan peserta didik dalam belajar menggunakan bahan ajar juga kurang aktif, dan bahan ajar belum efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut maka diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan masih kurang

menarik dan peserta didik merasa bosan dengan bahan ajar yang tersedia.

Flipbuilder adalah aplikasi yang dapat membuat e-modul pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan. banyak template dan fitur yang tersedia diplatform ini, termasuk animasi, video, suara, dan navigasi lainnya, dan dapat membantu peserta didik dalam mengakses aplikasi flipbuilder dengan cara yang lebih menyenangkan. E-Modul yang dibuat dengan menggunakan aplikasi flipbuilder dapat membantu mengajarkan materi perubahan lingkungan pada kelas V.

Peserta didik juga dapat lebih termotivasi untuk belajar karena adanya fitur interaktif dan multimedia. Metode ini juga dapat mendukung pembelajaran mandiri dan serta memberikan peserta didik kebebasan untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) atau metode penelitian dan pembangunan. Metode

penelitian dan pengembangan ini. dapat berfungsi sebagai penghubung antara penelitian dasar dan terapan. Research and Development (R&D) sering diartikan sebagai proses atau langkah-langkah pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada (Askari, 2020:78) Dengan demikian maka metode Research and Development merupakan kegiatan untuk mendapatkan suatu informasi tentang kebutuhan bagi pengguna dan dapat menghasilkan produk melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian.

Penelitian Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk menciptakan, memperbaiki, atau menyempurnakan suatu produk, model, atau sistem. R&D adalah sebagai suatu proses atau langkah-langkah yang dilakukan secara terencana untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Menurut (Zakariah, 2020). R&D digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses ini biasanya melibatkan siklus yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan,

mengembangkan produk berdasarkan temuan tersebut, menguji produk dilapangan, dan merevisi produk untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan selama pengujian lapangan (Judijanto, 2024). R&D mencakup berbagai tahapan mulai dari identifikasi kebutuhan, pengembangan prototipe, hingga uji coba dan evaluasi produk. (Sari, 2024).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam proses pengembangan e-modul dengan menggunakan aplikasi Flipbuilder menggunakan model ADDIE. Langkah-langkah pengembangan e-modul menggunakan aplikasi Flipbuilder ini terdiri dari 4 tahapan yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (Evaluasi). Berikut deskripsi dari tahapan model ADDIE. Setelah melakukan observasi pembelajaran dikelas dan melakukan wawancara dengan wali kelas V. Ditemukan permasalahan bahwa pada saat proses pembelajaran yang telah dilakukan guru masih menggunakan buku paket dan tidak ada bahan ajar lainnya yang

digunakan, antusias ketika pada saat proses pembelajaran pun terlihat sangat kurang sehingga peserta didik juga kurang termotivasi dan sangat mudah bosan saat guru sedang menjelaskan maka dari itu perlunya pengembangan bahan ajar yang dilakukan disekolah agar bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran tidak hanya dengan buku paket saja, untuk itu peneliti membuat sebuah inovasi berupa e-modul menggunakan Flipbuilder untuk kelas V guna membantu peserta didik dalam materi pembelajaran.

Ahli materi dalam pengembangan e-modul ini terdapat 2 validator, 1 validator berasal dari dosen Universitas Pakuan, dan 1 validator yang merupakan wali kelas V. Validator materi yang pertama yaitu Bapak Dr. Deddy Sofyan, S,M.Pd. menilai bahwa materi pada e-modul menggunakan Flipbuilder valid atau layak untuk di uji coba dengan hasil skor angket kelayakan dari 43 skor maksimal 45 dengan presentase 95% dengan kategori sangat layak. Lalu validator kedua yaitu Ibu Yunia Delis, S.Pd. menilai bahwa materi pada e-modul menggunakan Flipbuilder valid atau valid atau layak untuk di uji coba dengan hasil skor angket kelayakan

44 dari skor maksimal 45 dengan presentase 97% dengan kategori sangat layak. selanjutnya validasi ahli media yaitu Bapak M.Iqbal Suriansyah, M.Kom. validator pada pertemuan pertama menilai media e-modul menggunakan Flipbuilder valid atau valid atau layak untuk di uji coba dengan hasil skor angket kelayakan 52 dari skor maksimal 75 dengan presentase 70% dengan kategori layak. Persentase tersebut merupakan hasil dari perbaikan atau revisi dalam tahapan media. Adapun saran yang diberikan oleh ahli media yaitu gunakan maksimum 2 jenis huruf dalam multimedia, cari huruf yang mudah dibaca, untuk cover disesuaikan, dan konsistensi huruf disesuaikan.

Selanjutnya validasi ahli media yaitu Bapak M.Iqbal Suriansyah, M.Kom. validator pada pertemuan kedua menilai media e-modul menggunakan Flipbuilder valid atau valid atau layak untuk di uji coba dengan hasil skor angket kelayakan 67 dari skor maksimal 75 dengan presentase 90% dengan kategori sangat layak, persentase tersebut merupakan hasil dari perbaikan atau revisi dalam tahapan media sudah dapat digunakan untuk penelitian dan

sudah menambahkan video pembelajaran. Selanjutnya validasi ahli media yaitu Ibu Dr. Herfina, M.Kom., M.Pd menilai bahwa media e-modul menggunakan Flipbuilder valid atau layak untuk diuji coba dengan hasil skor 66 dari skor maksimal 75 dengan presentase 88% dengan kategori layak. Persentase tersebut merupakan hasil dari perbaikan atau revisi dalam tahapan media. Adapun saran yang diberikan oleh ahli media yaitu secara keseluruhan e-modul pembelajaran menarik dan sesuai dengan materi yang dipilih, pengembangan e-modul dapat ditambahkan audio backsound introduction, karakter yang menarasikan teks dan link video, dan formatting teks bisa disesuaikan dengan desain target peserta didik kelas V. Ahli bahasa dalam pengembangan e-modul ini terdapat 2 validator berasal dari dosen Universitas Pakuan, validasi selanjutnya yaitu validasi bahasa kepada Ibu Stella Talitha, M.Pd menilai bahwa bahasa pada e-modul menggunakan Flipbuilder valid atau layak untuk diuji coba dengan hasil skor 16 dari skor maksimal 50 dengan presentase 32% dengan kategori kurang layak. Persentase tersebut

merupakan hasil dari perbaikan atau revisi dalam tahapan bahasa. Adapun perbaikan yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu materi jangan hanya 2 halaman: isi materi perdalam kembali: ide pokok dalam paragraf harus jelas, jangan hanya gabungan kalimat; setiap kalimat diawali kapital dan diakhiri tanda baca selesai (titik, tanya, seru); penulisan paragraf menjorok dan rata kanan-kiri; perhatikan tata letak setiap halaman dan gambar yang dipilih; perbaiki sesuai catatan dimodul.

Selanjutnya validasi ahli bahasa yaitu Ibu Stella Talitha, M.Pd. validator pada pertemuan kedua menilai media e-modul menggunakan Flipbuilder valid atau valid atau layak untuk di uji coba dengan hasil skor angket kelayakann 45 dari skor maksimal 50 dengan presentase 90% dengan kategori sangat layak, persentase tersebut merupakan hasil dari perbaikan atau revisi dalam tahapan bahasa tidak ada catatan atau saran perbaikan. Validasi terakhir yaitu validasi bahasa kepada Bapak Dr. Aam Nurjaman, M.Pd menilai bahwa bahasa pada e-modul menggunakan Flipbuilder valid atau layak untuk diuji coba dengan hasil skor 47 dari skor maksimal 50 dengan presentase 94%

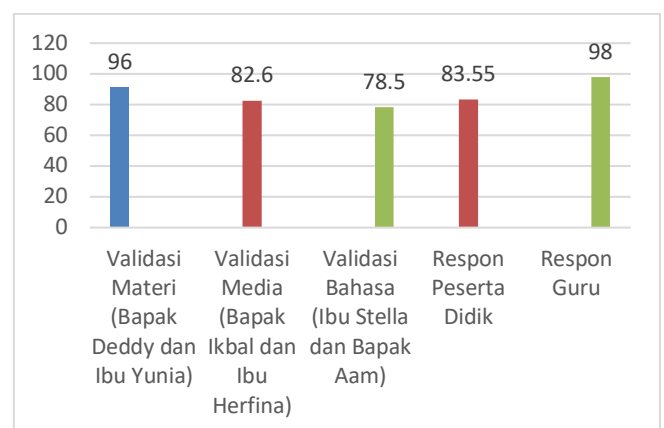
dengan kategori sangat layak. Persentase tersebut merupakan hasil dari perbaikan atau revisi dalam tahapan bahasa. Adapun perbaikan yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu memperbaiki kesalahan penulisan dan cermati penggunaan tanda baca. Selanjutnya validasi ahli media yaitu Bapak Dr. Aam Nurjaman, M.Pd. validator pada pertemuan kedua menilai media e-modul menggunakan Flipbuilder valid atau valid atau layak untuk di uji coba dengan hasil skor angket kelayakann 49 dari skor maksimal 50 dengan presentase 98% dengan kategori sangat layak, persentase tersebut merupakan hasil dari perbaikan atau revisi dalam tahapan bahasa yaitu saran dan masukkannya sudah layak diujicobakan.

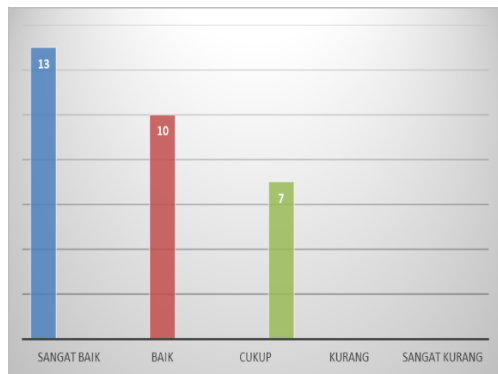
Peserta didik diberikan soal post-test dan angket untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan e-modul menggunakan Flipbuilder memperoleh persentase angket respon peserta didik sebesar 85,55% dan dinyatakan sangat layak dan berdasarkan hasil uji coba pre-test dan post-test memperoleh persentase nilai N-Gain 0,76 dan dinyatakan efektif. Kelayakan e-modul

menggunakan aplikasi flipbuilder ini dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Yulia Sabita (2021) dalam "Pengembangan E-Modul Dengan Aplikasi Flipbuilder berbasis Keterampilan Proses Sains (KPS) Pada Materi Cahaya Pembelajaran IPA Di Kelas V MI/SD" bahwa penggunaan aplikasi flipbuilder pada mata pelajaran IPA dapat digunakan secara maksimal. Hal ini dikarenakan sekolah belum memiliki fasilitas yang mendukung dalam pengoperasian menggunakan aplikasi flipbuilder ini.

untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut :

Gambar Diagram Tabulasi Hasil 6 Validasi dan Respon Peserta Didik dan Respon Guru





Gambar Hasil Pretest Posttest Peserta Didik

Uji coba pre-test pada penelitian dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan peserta didik yang dilakukan oleh 29 peserta didik pada awal pembelajaran. Soal pre-test berisi 20 soal berbasis HOTS dengan bentuk pilhan ganda (PG).

E. Kesimpulan

Kesimpulan Pengembangan e-modul menggunakan Flipbuilder dilakukan dengan mengikuti model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap pertama analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dikelas V SDN Kota Batu 06 untuk mengidentifikasi masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Pada tahap kedua desain produk e-modul dibuat mencakup pemilihan background atau desain cover, animasi, dan suara untuk membuat

video pembelajaran, dan masuk ke aplikasi Flipbuilder untuk menambahkan fitur-fitur yang menarik. Tahap ketiga ialah pengembangan desain oleh peneliti dibuat menjadi produk media e-modul menggunakan aplikasi Flipbuilder, yang disesuaikan dengan materi dan dilengkapi template dan gambar yang menarik. Saat produk sudah siap, peneliti melakukan 6 validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengidentifikasi kekurangan dan melakukan perbaikan untuk menghasilkan produk yang optimal. Adapun nilai rata-rata pre-test peserta didik sebanyak 83,44 dan nilai rata-rata post-test peserta didik 84,62 dan rata-rata nilai N-Gain peserta didik adalah 0,76 yang termasuk ke dalam kategori cukup efektif. Sehingga dari hal tersebut dapat dinyatakan bahwa media e-modul menggunakan Flipbuilder sudah layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran pada materi Perubahan Lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, Ani Nur, Rohaiphy Aleyda Kana, Ratih Ambar Sari, and Amanda Claudia Putri. "Pengembangan Flipbook TAMAN "Terpujinya Akhlak Mulia Ahmad Dahlan" pada Pembelajaran PAI Kelas 4 di SDN

- Babakan Hurip." *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah* 6, no. 8 (2024): 5262-5273.
- Astuti, Widi, Atiqoh Atiqoh, and Hari Karyono. "Pengembangan UKBM Interaktif Flipbook dengan Canva pada Mapel Bahasa Inggris Materi Discussion Text di SMA Negeri 2 Blitar." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023):1313-1320.
- Ferawati, Ferawati. "PENGUNAAN METODE CARD SORT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA SUB TEMA PERUBAHAN LINGKUNGAN SISWA KELAS VA UPT. SD NEGERI 01 LIMO KAUM." *Ensiklopedia of Journal* 3, no. 4 (2021): 164-173.
- Fitriani, Farida, and I. Indriaturrahmi. "Pengembangan e-modul sebagai sumber belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X MAN 1 Lombok Tengah." *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 4, no. 1 (2020): 16-25.
- HASANA, USWATUN, TATAG YULI EKO SISWONO, and TRI DYAH PRASTITI. "E-MODUL BARISAN DAN DERET SEBAGAI SARANA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS." *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA* 4, no. 3 (2024): 182-192
- Khusna, Nur Isroatul, and Sari Dewi. "EFEKTIVITAS E-MODUL BERBANTUAN FLIPBUILDER PADA EMPATHY PROJECT BASED LEARNING TEMA PEDULI LINGKUNGAN DAN TANGGAP BENCANA BERBASIS NILAI AGAMA." *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 3, no. 1 (2024): 13-29.
- Mardiah, Ismi, Yuyun Elizabeth Patras, and M. Ginanjar Ganeswara. "PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN FLIPHTML5 BERBANTUAN CANVA PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA SUBTEMA PERUBAHAN LINGKUNGAN." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 3354-3363.
- Novianti, Novianti, M. Zaiyar Zaiyar, Siti Khaulah, Hidayatul Fitri, and Raihanil Jannah. "Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 7, no. 3 (2023): 2369-2375.
- Nuhamara, Yuliana Tamu Ina, Iona Lisa Ndakularak, Stevvileny Angu Bima, Darius Imanuel Wadu, Elsy Senides Hana Taunu, Mayun Erawati Nggaba, Erwin Randjawali, and Itha Priyastiti. "Penggunaan FlipBuilder untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 4 (2023): 626-633.
- Oktaviana, Mita, and Viktor Pandra. "PENERAPAN MEDIA DIORAMA PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN SISWA KELAS V SD NEGERI 2 TEGALREJO." *Linggau Journal of Elementary School Education* 4, no. 1 (2024): 245-256.

Pitri, Adelia, and Maharani Oktavia.

"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Perubahan Lingkungan Siswa Kelas V SD." *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 12574-12584.

Putra, Firdaus Eka, Ristiono Ristiono, and Heffi Alberida.

"PENGEMBANGAN E-MODULE BERBASIS PROBLEM-BASED LEARNING (PBL): META ANALISIS." *BIOCHEPHY: Journal of Science Education* 3, no. 2 (2023): 183-193.