

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTUAN VIDEO BENIME PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD

Selphia Candra Kirana ¹, Dwi Agus Setiawan ², Denna Delawanti Chrisyarani ³

^{a,b,c} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Kanjuruhan, Malang

Abstrak (Indonesia)

Banyak e-modul di sekolah-sekolah yang berfokus pada hafalan prosedural dari pada pemahaman konseptual, terutama dalam Kalimat Langsung dan Tidak Langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan e-modul berbantuan video benime pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model *ADDIE*. Analisis data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan lembar validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, angket respon siswa, dan guru. Hasil validasi menilai kelayakan, angket siswa dan guru menentukan kepraktisan, dan hasil pre-test dan post-test mengukur keefektifan. Validasi ahli materi mencapai 90,3%, validasi ahli media mencapai 92,5%, sedangkan validasi ahli bahasa 96,4% dikategorikan sangat layak. Hasil angket respon perta didik terhadap e-modul mencapai 87,6%, dikategorikan sangat baik dan hasil angket respon guru 87,5% dikategorikan sangat baik. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan sebesar 18,6 dengan rata-rata N-gain 0,611, tergolong sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa e-modul berbantuan video benime pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sd layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar.

Abstrak (Inggris)

Many e-modules in schools focus on procedural memorization rather than conceptual understanding, especially in Direct and Indirect Sentences. This study aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of e-modules assisted by benime videos in learning Indonesian in elementary schools. This study uses a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model. Data analysis uses qualitative and quantitative methods using validation sheets of material experts, language experts and media experts, student response questionnaires, and teachers. The validation results assess feasibility, student and teacher questionnaires determine practicality, and pre-test and post-test results measure effectiveness. Validation of material experts reached 90.3%, validation of media experts reached 92.5%, while validation of language experts 96.4% was categorized as very feasible. The results of the student response questionnaire to the e-module reached 87.6%, categorized as very good and the results of the teacher response questionnaire 87.5% were categorized as very good. The results of the pre-test and post-test showed an increase of 18.6 with an average N-gain of 0.611, classified as moderate. These findings indicate that the e-module assisted by benime videos in Indonesian language learning in elementary schools is feasible, practical, and effective in improving the learning outcomes of 5th grade elementary school students.

Sejarah Artikel

Submitted: 23 November 2024

Accepted: 28 November 2024

Published: 29 November 2024

Kata Kunci

Pengembangan, E-Modul,
Video Benime, Bahasa
Indonesia

History Artikel

Submitted: 23 November 2024

Accepted: 28 November 2024

Published: 29 November 2024

Keywords: Development, E-
Module, Benime Video,
Indonesian Language

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah investasi sumber daya manusia (SDM) jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Salah satu komponen penting dalam Pendidikan adalah guru. Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang besar dan strategis. Guru yang langsung berhadapan dengan peserta didik untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi, sekaligus mendidik dengan nilai-nilai positif melalui bimbingan dan ke teladanan. Guru adalah praktisi pendidikan yang sesungguhnya

(Oviyanti, 2013). Untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan, maka dibutuhkan SDM yang berkualitas, baik *soft skill*, maupun *hard skill*nya, alias tidak ketinggalan zaman atau disebut ICT (Informasi dan Komunikasi Teknologi). Contohnya dengan menggunakan teknologi seperti computer/laptop, video pembelajaran, dan aplikasi pembelajaran interaktif. Mengingat memasuki abad 21, pendidikan kita harus berbasis ICT atau digital dengan pembelajarannya akrab disebut 4C (Lelu Ngongo et al., n.d.) skill (*Communication* (komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), *Critical Thinking and Problem Solving* (Berfikir Kritis dan Pemecahan Masalah), and *Creativity and Innovation* (Kretivitas dan Inovasi)) (Chrisyarani Delawanti D., & Setiawan Agus, D. (2021)). ICT dan 4C memiliki hubungan yang sangat erat dalam dunia Pendidikan saat ini. Karena saling melengkapi dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan relevan. Dengan memanfaatkan teknologi secara efektif, kita dapat membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di masa depan. Hal ini dikarenakan teknologi informasi telah memasuki berbagai dunia pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menghasilkan berbagai macam kemudahan di dalam proses belajar (Wisada & Sudarma, 2019).

Berkembangnya teknologi digital di zaman modern ini, guru harus memiliki kemampuan menjadi guru profesional yang juga mampu dengan cepat memahami perkembangan teknologi untuk meningkatkan proses belajar di kelas dan menyiapkan sumber belajar serta mampu mencetak insan unggul (Alebo, S. M. (2022)). Seorang guru harus memiliki satu langkah perubahan dalam abad 21, seperti merubah teknik bahan ajar elektronik yang berpusat pada guru, menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga lebih berpusat pada siswa agar mampu mengembangkan mutu sumber daya manusia (SDM) dan mutu Pendidikan (Hasibuan & Prastowo, 2019). Bahan ajar elektronik adalah sebuah sarana belajar yang didesain untuk membantu pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas yang ditampilkan dalam format digital sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih bersifat interaktif (Anori, Putra, & Asrizal, 2019). Bahan ajar elektronik pada prinsipnya serupa dengan ajar manual dengan menjabarkan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), materi, latihan soal. Namun bahan ajar elektronik lebih powerfull karena diformat dalam bentuk elektronik (e-modul) (Yulaika et al., 2020). Salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan pada jenjang sekolah dasar adalah materi bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan intelektual, sosial dan emosional anak (Dwipayana, dkk, 2013). Di era digital seperti ini guru juga memanfaatkan teknologi dengan pengembangan e-modul yang dapat diakses oleh kesemua jenjang Pendidikan termasuk sekolah dasar. Modul elektronik (e-modul) merupakan pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak. E-modul merupakan transformasi dari modul cetak yang disajikan dalam bentuk elektronik. Kelebihan e-modul dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, menampilkan/memuat gambar, audio, dan video. Salah satu cara yang paling efektif dalam mewujudkannya adalah dengan pembelajaran interaksi secara langsung guru dan siswa untuk dapat mengevaluasi hasil belajar baik dalam segi berjalannya suatu pembelajaran atau tidaknya (Pulungan, 2015). Dibutuhkan kreativitas dari tenaga pendidik dalam menyajikan pembelajaran agar terlihat unik dan memberikan semangat kepada siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dan pendidik harus memiliki atau mempunyai strategi pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media yang ada seperti: aplikasi audacity, wavepad, mixpad, canva ataupun video scribe (Benime) dan aplikasi lainnya (Marlina, 2016).

Salah satu bentuk bahan ajar elektronik pada abad-21 banyak dikembangkan adalah e-modul berbantuan video. Penggunaan media video sebagai sarana pembelajaran semakin populer karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Berdasarkan kajian telaah literatur yang dilakukan oleh (Ningtyas dan Anistiyasari 2021) menghasilkan kesimpulan bahwa

penggunaan video sebagai media pembelajaran yang tinggi cukup efektif digunakan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran video adalah Benime yang berbasis android. Video ialah media elektronik yang dapat menyatukan suara dan tampilan bersamaan yang menghasilkan tayangan yang atraktif (Nugrohodll., 2022). Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi (Yarshal dll., 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 18 Mei 2024 di salah satu tempat SD di Kab. Malang pada kelas V, hal ini terdapat masalah banyaknya siswa yang kurang memahami dalam menggunakan kalimat langsung dan tidak langsung yang benar pada pembelajaran Bahasa Indonesia- meskipun sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran yakni hanya menggunakan buku cetak, latihan soal, dan media elektronik seperti melihat video di youtube. Hal ini disebabkan kurangnya perhatian siswa pada materi ini juga kurangnya ke antusiasan siswa pada materi tersebut. Permasalahan yang ditemukan peneliti, menunjukan rendahnya penggunaan kalimat langsung dan tidak langsung di kelas V dalam kalimat sederhana yang diakibatkan oleh rendahnya atau kurangnya pemahaman siswa dalam menulis kalimat sederhana. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran khususnya bahasa Indonesia, dan kurangnya kemampuan guru dalam menghadapi situasi kelas, siswa tidak mendengarkan atau memperhatikan guru. Dengan demikian tujuan peneliti meneliti masalah tersebut ialah dengan adanya *e-modul* berbantuan video *benime* sebagai alat media pembelajarannya, diharapkan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, baik pembelajaran yang berlangsung saat di dalam kelas ataupun pembelajaran yang dilakukan mandiri oleh siswa. Subjek atau infomasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik, guru kelas V. Pemanfaatan literasi digital animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI memiliki potensi besar dalam meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. Animasi mampu menggambarkan konsep-konsep Bahasa Indonesia secara visual dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Penggunaan aplikasi dalam mengerjakan tugas dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa, termasuk meningkatkan aksesibilitas, kolaborasi, motivasi, pembelajaran mandiri, produktivitas, dan penilaian. Hal ini dapat membantu siswa menyelesaikan tugas dengan lebih berkualitas dan mencapai tujuan pembelajaran mereka. Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat ini sangat berpengaruh pada proses pembelajaran dan juga pada materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru dan juga pada cara penyampaian materi pada proses pembelajaran (Melisa Putri, M. 2023).

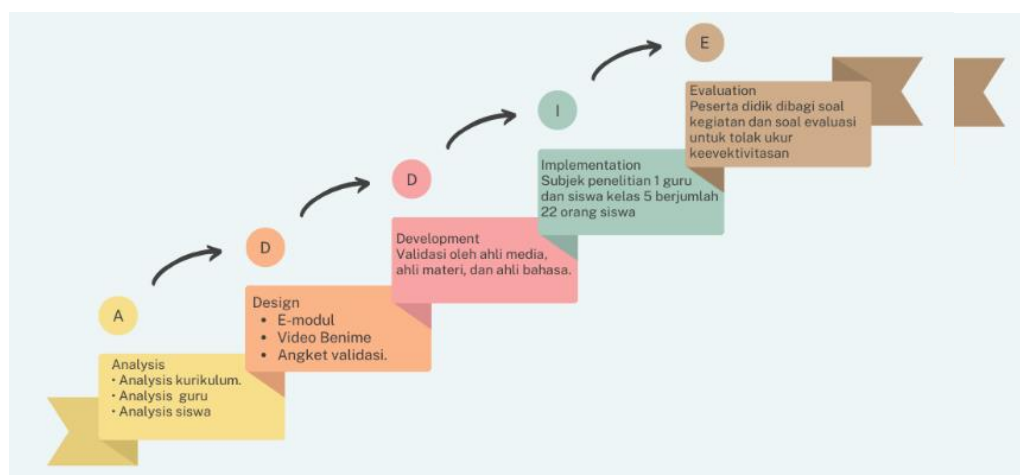
Peneliti melakukan perbaharuan yakni dengan mengembangkan *e-modul* dari aplikasi *Canva*, karena modul pebelajaran ini merupakan salah satu bahan ajar yang menggunakan sebuah aplikasi untuk membuat dan mendesain modul pembelajaran yang menarik sehingga siswa itu mau membaca dan belajar menggunakan modul tesebut. Serta menggunakan media pembelajaran berbasis video Benime cukup menarik perhatian siswa, sehingga dapat membantu siswa lebih nyaman, praktis dan fleksibel bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran (Aini et al., 2022). Benime diartikan sebagai saran bahan ajar untuk mendukung proses pembelajaran, benime berguna untuk menampilkan banyak animasi-animasi yang diberikan sebagai tambahan kreatif pada media pembelajaran untuk membuat siswa tertarik dengan pembelajaran dikelas, dan pembelajaran menyenangkan bagi siswa (Amira et al., 2022). *E-modul* berbantuan video *Benime* menawarkan sejumlah kelebihan yang membuatnya semakin menarik dan efektif sebagai alat pembelajaran serta kombinasi antara teks, gambar, video, serta dilengkapi tes/kuis dalam satu platform memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami. Dengan visualisasi yang lebih baik, pengalaman belajar yang lebih menarik, dan aksesibilitas yang lebih luas, *e-modul* ini menjadi salah satu alat pembelajaran yang efektif di era digital.

Pada penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa media e-modul interaktif merupakan media yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPS, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah menggunakan emodul IPS interaktif (Aryawan et al., 2018). Penelitian lainnya telah dilakukan oleh (Mukhibah, I Y 2024) Penggunaan Media Belajar E-Learning Berbantu Aplikasi Benime Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Yulaika et al., 2020) memperoleh hasil bahwa penggunaan bahan ajar berbasis digital flipbook terbukti menampilkan hasil yang baik serta positif pada hasil belajar dan mampu meningkatkan efektifitas peserta didik dalam proses pembelajaran, hal tersebut dibuktikan oleh hasil pre-test dan post-test. Berdasarkan peneliti yang telah dilakukan terkait dengan bahar ajar berupa modul elektronik yang dilakukan oleh (Febriana Dwi Rahmawati, (2023)) dengan judul “Pengembangan E-modul Berbasis “Book Creator” Pada Materi Tematik Muatan Ips Kelas V-B di SDN Sampangan Bantul”. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan menunjukkan respon pada kriteria positif dengan persentase 80,8% bahwa produk e-modul berbasis *Book Creator* pada materi tematik peserta didik kelas V-B SD Negeri Sampangan Bantul dapat dikatakan mudah, praktis dalam pengimplementasiannya dan dinyatakan layak untuk digunakan. Untuk keterbaruan e-modul berbantuan video benime menggunakan materi Bahasa Indonesia kemudian peneliti ini mengembangkan menggunakan aplikasi VideoScribe benime dalam bentuk video dan peneliti menambahkan petunjuk penggunaan e-modul, refleksi, video pembelajaran, glosarium dan daftar Pustaka.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan e-modul berbantuan video benime pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sd. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model *ADDIE*. Analisis data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan lembar validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, angket respon siswa, dan guru. Hasil validasi menilai kelayakan, angket siswa dan guru menentukan kepraktisan, dan hasil pre-test dan post-test mengukur keefektifan. Validasi ahli materi mencapai 90,3%, validasi ahli media mencapai 92,5%, sedangkan validasi ahli bahasa 96,4% dikategorikan sangat layak. Hasil angket respon para didik terhadap e-modul mencapai 87,6%, dikategorikan sangat baik dan hasil angket respon guru 87,5% dikategorikan sangat baik. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan sebesar 18,6 dengan rata-rata N-gain 0,611, tergolong sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa e-modul berbantuan video benime pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sd layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Cahyadi, 2019). Untuk mendapatkan hasil produk tertentu, maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya upaya dapat berfungsi pada masyarakat luas. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, mengembangkan Instructional Design (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE. Menurut (Cahyadi, 2019), model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran dalam penerapannya sangat mudah dilakukan. ADDIE yang merupakan kepanjangan dari: (1) Analisis (*Analysis*) tahap analisis yaitu melakukan analisis terhadap materi atau pembelajaran, karakteristik pengguna (guru dan siswa). (2) Desain (*Design*) Tahap desain peneliti mulai merancang media pembelajaran seperti membuat desain halaman, membuat video pembelajaran, membuat video mendukung materi, mendesain gambar animasi dan mendesain e-modul. (3) Pengembangan (*Development*) Setelah merancang dari sebuah produk barulah produk tersebut dikembangkan sesuai dengan apa yang diinginkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kemudian dilakukan oleh validasi media, validasi materi, dan ahli Bahasa. (4) Implementasi (*Implementation*) Tahap implementasi (*Implementation*) merupakan tahap menerapkan produk yang sudah dibuat dan telah dikembangkan dan siap untuk di uji coba kepada siswa. (5) Evaluasi (*Evaluations*) Pada tahap evaluasi dilakukan pemberian soal evaluasi berupa soal *post test* untuk mengetahui keefektifan. (Rustandi, n.d. (2021)).



(Cahyadi, 2019)

(Gambar 1. Alur Pengembangan ADDIE)

Peneliti ini mengembangkan bahan ajar berupa e-modul yang didalamnya terdapat media pembelajaran yang di proses menggunakan aplikasi Videoscribe. Jenis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dapat diperoleh dari komentar dan saran ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas dan siswa yang sudah dikembangkan oleh peneliti (Melisa Putri, M. 2023). Sedangkan, data kualitatif merupakan data yang di dalamnya terdapat angka, data tersebut berupa skor yang diberikan oleh dosen ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan siswa. Sedangkan instrument yang digunakan yaitu lembar validasi, angket respon guru dan siswa, dan soal tes untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif (Arsyad et al., n.d.)

Penelitian ini menilai kevalidan dengan menggunakan instrument validasi yakni terdiri dari validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sedangkan nilai kepraktisan

menggunakan instrument siswa dan guru. Pada subjek uji coba produk dilaksanakan dengan siswa kelas V di SDN 1 Ternyang di Kecamatan Sumberpucung dengan subjek penelitian kelompok kecil sebanyak 5 siswa terlebih dahulu dan kelompok besar sebanyak 22 siswa.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Uji validitas ini digunakan untuk mengukur kelayakan e-modul dan benime. Berikut rumus presentase yang digunakan untuk menganalisis kelayakan:

Keterangan:

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

P : Presentase
 $\sum x$: Jumlah skor yang didapat
 N : Skor maksimal

Data kelayakan didapatkan dari angket yang diberikan kepada validator. Selanjutnya data kelayakan diolah dan diubah ke dalam kriteria dengan pedoman seperti yang disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 1.2 kriteria validasi kelayakan media Pembelajaran

Tabel 1 kriteria kevalidan e-odul berbantuan vide benime	
Kriteria	Tingkat Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Utomo, 2018)

Uji kepraktisan e-modul dan benime diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru Bahasa Indonesia. Uji kepraktisan media pembelajaran dihitung menggunakan rumus berikut:

Keterangan:

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

P : Presentase
 $\sum x$: Jumlah skor yang didapat
 N : Skor maksimal

Data kepraktisan didapatkan dari angket yang diberikan kepada guru. Selanjutnya data diubah menjadi kriteria kualitatif dengan pedoman kriteria yang telah disajikan berikut ini:

Tabel 2 kriteria kepraktisan e-modul berbantuan vide benime	
Kriteria	Tingkat Kepraktisan
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis

0% - 20%

Sangat Tidak Praktis

Sumber : (Irsalina & Dwiningsih, 2018)

Uji keefektifan e-modul dan benime didapatkn dari hasil tes peserta didik. Hasil tes dinyatakan tuntas jika nilai yang didapatkan minimal memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Uji keefektifan media pembelajaran dihitung menggunakan rumus berikut Keterangan:

$$p = \frac{P_a}{P_b} \times 100 \%$$

P : Presentase ketuntasan peserta didik
 P_a : Jumlah nilai yang diperoleh peserta didik
 P_b : Jumlah seluruh peserta didik

Data keefektifan media pembelajaran diolah dan diubah kedalam dengan pedoman seperti yang disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 kriteria keefektifan e-modul berbantuan vide benime

Kriteria	Tingkat Keefektifan
$P > 80 \%$	Sangat Efektif
$60\% < 80\%$	Efektif
$40\% < 60\%$	Cukup Efektif
$20\% < 40\%$	Kurang Efektif
$< 20\%$	Sangat Kurang Efektif

Sumber :(Hidayati et al., 2021)

N-Gain digunakan untuk analisa penggunaan sebuah media, dengan diberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa. Analisa yang digunakan adalah uji normalitas gain. Uji ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain menurut Meltzer.

$$N \text{ Gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan :

N-gain : nilai uji normalitas gain

 S_{post} : skor *pretest* S_{pre} : skor *posttest* S_{max} : skor maksimal

Tabel 4 Klasifikasi nilai normalitas gain

Nilai normalitas gain	Kreteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

(Oktavia et al., 2019)

Adapun kriteria keefektivan yang terinterpretasi dari nilai normalitas gain menurut meltze dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5 Kategori Tafsiran N-Gain

Kriteria	Tingkat kelayakan
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
55-75	Cukup efektif
$75 <$	Efektif

(Hidayati et al., 2021)

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar elektronik e-modul berbantuan video untuk membantu siswa memahami materi kalimat langsung dan tidak langsung. Dalam e-modul terdapat video yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. E-modul ini memiliki tampilan yang menarik dan user-friendly, dengan navigasi yang memudahkan siswa dalam mengakses setiap bagian materi. Materi dalam e-modul disajikan dalam bentuk teks, gambar, serta video animasi dari Benime yang menjelaskan konsep secara lebih konkret. Selain itu, e-modul dilengkapi dengan latihan soal interaktif, kuis, serta fitur umpan balik otomatis untuk membantu siswa mengukur pemahamannya. Hasil penelitian yang akan dibahas pada bagian ini meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pada siswa kelas V sekolah dasar. Proses pengembangan bahan ajar dilakukan dengan lima tahapan ADDIE yaitu, Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Berikut tahapan penelitian dan pengembangan e-modul yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tahap pertama, analisis yaitu (Analisis), bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis tugas yang berkaitan dengan proses belajar mengajar agar dapat dikembangkan menjadi standar kompetensi yang sesuai. Peneliti melakukan analisis kurikulum yaitu SDN 01 Ternyang sudah menerapkan kurikulum merdeka dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat langsung dan tidak langsung di bab 2 Buku Jendela Dunia. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, namun dalam penerapannya masih menghadapi beberapa kendala seperti kurangnya bahan ajar interaktif yang mendukung. Kemudian analisis pada guru mengungkap bahwa mereka lebih sering menggunakan buku cetak dan latihan soal, sementara pemanfaatan media berbasis elektronik masih jarang dilakukan, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung monoton. Akibatnya, guru membutuhkan bahan ajar yang lebih komunikatif dan bervariasi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Dan analisis terhadap siswa menunjukkan bahwa kurangnya bahan ajar yang menyebabkan rendahnya antusiasme siswa dalam belajar, selain itu siswa juga lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan elemen visual seperti video animasi dan kuis interaktif dibanding hanya dengan membaca buku teks. Siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi kalimat langsung dan tidak langsung. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada pengembangan bahan ajar berbantuan teknologi dalam bentuk E-Modul dengan video animasi Benime guna menjadikan pembelajaran.

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan atau desain. Tahapan desain pada ADDIE meliputi desain pembelajaran, desain produk, desain tes dan evaluasi, serta desain kurikulum. Pada tahap desain pembelajaran, peneliti menyusun tujuan pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan, bahwa ternyata siswa memerlukan sebuah alat bantu belajar yang dapat membantu siswa belajar dan meningkatkan pemahamannya siswa terhadap materi Bahasa Indonesia kalimat langsung dan tidak langsung melalui kombinasi gambar, video benime, dan kuis. Kemudian peneliti menentukan strategi pembelajaran dengan menggunakan basis video benime yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yang juga disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar dan dipastikan materi telah selaras dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka. Dilanjutkan dengan mendesain produk e-modul dengan menentukan tampilan, layout, warna, dan huruf yang digunakan menggunakan bantuan canva, selain itu peneliti juga memanfaatkan aplikasi Capcut dalam pembuatan video cerita dongeng. Desain yang telah selesai dirancang kemudian dimasukkan pada website FlipHTML5 untuk diberikan sisi interaktif dan navigasi. E-modul ini memiliki struktur yang membuat siswa belajar secara bertahap dimulai dari pemaparan materi kalimat langsung dan tidak langsung terdiri dari pengertian, ciri-ciri dan struktur, dilanjutkan dengan aktivitas dalam e-modul kemudian

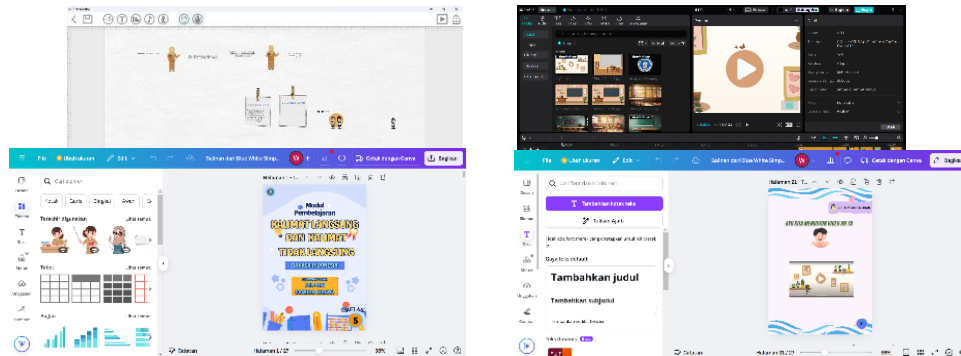
refleksi rangkuman, video benime, kuis, dan soal evaluasi. Peneliti juga menambahkan media seperti teks, gambar, dan video animasi, serta kuis. Tahapan desain dilanjutkan dengan mendesain tes dan evaluasi dengan membuat soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang terdiri dari 10 pilihan ganda 5 soal uraian untuk pretest post test Untuk desain kurikulum tahapan ini melibatkan pemetaan CP dan TP, dan penyesuaian materi yang disesuaikan karakteristik siswa kelas V agar tidak terlalu sulit. Kemudian peneliti menyusun lembar validasi untuk ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media agar mendapatkan skor untuk validitas. Peneliti juga menyusun angket respon peserta didik sebagai instrumen pengukur kepraktisan.

Gambar 2. Tahap desain produk melalui canva

Gambar 3. Tahap desain produk melalui videoscribe dan capcut

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan atau development, produk yang telah didesain pada tahapan kedua dilakukan uji validasi kepada tiga ahli, meliputi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Uji validitas media dilakukan oleh AYD, uji validitas Bahasa dilakukan oleh HW, dan uji validitas materi dilakukan oleh S.

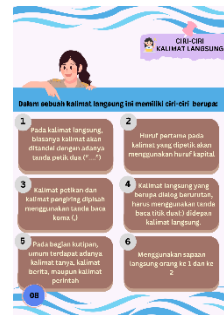
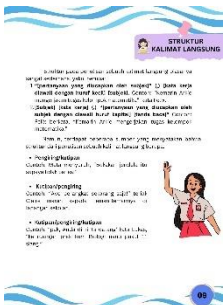
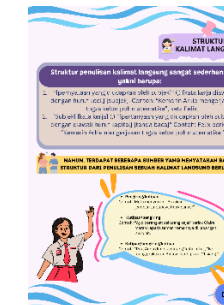
Setelah melalui proses validasi, desain mengalami perbaikan dengan tata letak yang



lebih rapi, warna yang lebih nyaman, tambahan elemen visual yang menarik, dan perbaikan pada tata Bahasa yang dapat dijelaskan pada tabel dibawah ini.

Tabel 6. Revisi media sesuai dengan uji validasi

No	Gambar Before	Gambar After
1.	Deskripsi kalimat langsung kurang lengkap	Kalimat deskripsi diperlengkap pada kalimat langsung

2.	 Dalam sebuah kalimat langsung terdapat ciri-ciri berikut: 1. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata" atau "kata-kata". 2. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 3. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 4. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 5. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 6. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata".	 Dalam sebuah kalimat langsung terdapat ciri-ciri berikut: 1. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata" atau "kata-kata". 2. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 3. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 4. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 5. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 6. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata".
3.	 Struktur kalimat langsung terdapat ciri-ciri berikut: 1. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata" atau "kata-kata". 2. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 3. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 4. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 5. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 6. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata".	 Struktur kalimat langsung terdapat ciri-ciri berikut: 1. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata" atau "kata-kata". 2. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 3. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 4. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 5. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 6. Pada awal kalimat langsung terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata".
4..	 Video pembelajaran terdapat ciri-ciri berikut: 1. Pada awal video pembelajaran terdapat kata "kata" atau "kata-kata". 2. Pada awal video pembelajaran terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 3. Pada awal video pembelajaran terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 4. Pada awal video pembelajaran terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 5. Pada awal video pembelajaran terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 6. Pada awal video pembelajaran terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata".	 Video pembelajaran terdapat ciri-ciri berikut: 1. Pada awal video pembelajaran terdapat kata "kata" atau "kata-kata". 2. Pada awal video pembelajaran terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 3. Pada awal video pembelajaran terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 4. Pada awal video pembelajaran terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 5. Pada awal video pembelajaran terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata". 6. Pada awal video pembelajaran terdapat kata "kata-kata" atau "kata-kata".

Untuk menunjukkan produk diatas bisa didapatkan dikatakan valid perlu adanya validasi baik dari segi materi, media, dan Bahasa adapun beberapa masukan dan saran dari ahli validator yang kemudian diperbaiki oleh peneliti sebagai perbaikan untuk menghasilkan produk yang valid.

Tabel 6 hasil validasi

Validasi	Hasil Validasi	Kategori
Validasi Materi	90,3%	Sangat layak
Validasi Media	92,5%	Sangat layak
Validasi Bahasa	96,4%	Sangat layak
Rata-rata Total	93%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, diperoleh data kuantitatif berupa nilai 90,3% ,untuk data kualitatif diperoleh melalui saran berupa menambahkan ciri-ciri kalimat langsung, dari ahli media diperoleh data kuantitatif berupa nilai 92,5%, untuk data kualitatif diperoleh melalui saran berupa suara video perbaiki, keterangan pada video (narrator, editor, dan ide), dan dari ahli Bahasa diperoleh data kuantitatif berupa nilai 96,4%, untuk data kualitatif diperoleh melalui saran yaitu membenaran kata depan. Dengan rata-rata keseluruhan sebesar 93%, e-modul berbantuan video benime ini dikategorikan sebagai “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan

telah memenuhi standar kualitas yang baik dalam aspek isi, media, dan bahasa. Meskipun demikian, revisi tetap dilakukan sesuai dengan saran para ahli untuk memastikan bahwa e-modul yang dihasilkan benar-benar optimal sebelum digunakan oleh peserta didik.

Tahap keempat yaitu impelentasi dalam penelitian pengembangan model ADDIE yang bertujuan mengetahui e-modul berbantuan video benime dapat diterapkan dalam pembelajaran serta menilai kepraktisannya untuk interaksi antar siswa dalam memahami materi yang disajikan dalam e-modul. Setelah produk dikatakan valid kemudian diuji cobakan ke siswa untuk mengetahui produk ini valid dibutuhkan uji coba pada siswa kelompok kecil berjumlah 5 siswa, dan kelompok besar berjumlah 22 siswa kelas V SDN 01 Ternyang sebagai subjek penelitian.



Gambar 4 Pelaksanaan uji coba e-modul berbantuan video benime

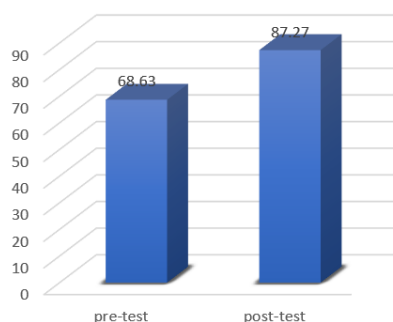
Dari hasil tanggapan siswa dan guru video benime memperoleh skor sebesar 87,6% untuk siswa dan 87,5% untuk guru dimana perolehan jumlah skor tersebut dapat dikategorikan sebagai yang sangat layak serta dapat digunakan.

Tabel 7 Nilai Kepraktisan

Keterangan	Presentase	Kategori
Data kepraktisan siswa	87,6%	Sangat praktis
Data kepraktisan guru	87,5%	Sangat praktis
Rata-rata	87,5%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari angket, tingkat kepraktisan e-modul dinilai sangat tinggi. Dari respon pserta didik, diperoleh nilai kepraktisan sebesar 87,6%, sedangkan dari respon guru, e-modul mendapatkan 87,5%. Rata-rata keseluruhan tingkat kepraktisan mencapai 87,5% yang termasuk dalam kategori “sangat peraktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-modul berbantuan video benime ini tidak hanya layak digunakan dalam pembelajaran tetapi juga memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi baik dari perspektif siswa maupun guru. Hasil ini menunjukkan bahwa e-modul dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik, sekaligus memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih interaktif dan inovatif.

Tahap evaluasi adalah langkah terakhir dalam pembuatan e-modul yang menggunakan video Benime. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana e-modul mempengaruhi kemampuan berpikir siswa setelah digunakan dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan data yang akurat, peneliti melakukan tes awal (pretest) sebelum penggunaan e-modul dan tes akhir



(posttest) setelah siswa menggunakannya. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan e-modul adalah 68,6%. Setelah menggunakan e-modul dalam pembelajaran, nilai posttest meningkat menjadi 87,2%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan e-modul dengan video Benime memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman dan pencapaian belajar siswa.

Gambar 5 Hasil peningkatan Pre-test dan Post-test

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan (e-modul) berbantuan video benime pada pembelajaran bahasa Indonesia di sd. Adapun pengembangan e-modul ini menggunakan model pengembangan ADDIE berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, maka pengembangan bahan ajar yang akan dikembangkan adalah e-modul berbantuan video benime. Pemilihan bahan ajar berupa e-modul ini disesuaikan dengan karakteristik siswa (Nevy Septianti dan Rara Afiani (2020), materi, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. E-modul yang digunakan merupakan karya peneliti. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode penyampaian materi agar lebih menarik dan interaktif bagi siswa, salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar elektronik (e-modul). Menurut (Sugianto, (2017)) bahan ajar elektronik memungkinkan penyampaian materi secara lebih dinamis melalui kombinasi teks, gambar ilustrasi, audio, video (Cemelelioğlu Altın & Bingöl, 2018) serta kuis interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya e-modul berbantuan video Benime, pembelajaran dapat disajikan secara lebih kontekstual dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi serta meningkatkan hasil belajar mereka.

Hasil validasi e-modul berbantuan video benime menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan berdasarkan ahli validasi media memperoleh presentase 92,5% dengan kategori sangat layak, temuan ini sejalan dengan penelitian (Mukhibah, IY 2024) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih efektif dibandingkan teks saja. Hal ini dapat dilihat dari validasi ahli media yang menyatakan bahwa desain media dengan ilustrasi yang seimbang (Wijaya et al., n,d 2022) dan memiliki tata letak tulisan yang pas, namun ada beberapa slide dalam modul yang memerlukan perbaikan dan video menambahkan gambar ilustrasi. Perolehan ahli materi 90,3% dengan kategori sangat layak temuan ini sejalan dengan penelitian (Linda Antika et al., 2023) yang mengatakan bahwa bahan ajar digital yang berbasis kurikulum lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, Hal ini dapat dilihat dari validasi ahli materi yang menyatakan bahwa materi pada e-modul sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (Pakpahan et al., 2022) dan kesesuaian tingkat kemampun siswa. Dan ahli Bahasa sebesar 96,4% sangat layak, temuan ini sejalan dengan penelitian (Saputra, 2020), dimana penilaiannya didasarkan pada beberapa aspek utama, yaitu kejelasan bahasa, tata bahasa, dan kaidah kebahasaan. Hal ini dapat dilihat dari validasi ahli bahasa yang menyatakan bahwa kebakuan istilah pada e-modul sudah sesuai dengan KBBI serta paragraph sudah runtut dan padu selaras dengan penelitian (Arumdyahsari et al., (2016)). Bahasa yang digunakan dalam E-Modul sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar kelas V, karena kalimat yang digunakan cukup sederhana dan tidak mengandung istilah yang sulit dipahami sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi. Namun ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki, seperti ketepatan tata Bahasa dan ejaan terutama dalam penggunaan kata depan yang perlu dibedakan anatara kata kerja dan kata keterangan tempat.

Hasil kepraktisan e-modul berbantuan video benime pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diketahui kepraktisannya melalui tahap implementasi. Hasil dari kepraktisan media diperoleh dari penilaian validasi guru dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang

didapatkan dari guru mendapatkan 87,5% dalam kategori sangat praktis, namun ada beberapa halaman dalam e-modul untuk dilengkapi. dan video menambahkan gambar ilustrasi dan penilaian siswa setelah proses implementasi dilakukan mendapatkan 87,6% dikategorikan sangat praktis digunakan pada materi Bahasa Indonesia. Namun ada beberapa Hal ini menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor yaitu e-modul dikembangkan dengan menggabungkan elemen visual dan video benime yang membuat materi lebih mudah dipahami siswa. Kemudian, e-modul yang dikembangkan juga membuat siswa lebih tertarik untuk belajar karena terdapat kegiatan yang interaktif tampilan setiap slide lebih menarik dengan ilustrasi, desain modern, dan warna yang lebih bervariasi. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Junaedi., et al 2021) yang menyatakan bahwa e-modul yang interaktif, memiliki warna yang variasi dan memiliki tampilan warna yang modern dapat memudahkan pemahaman siswa pada materi. Sehingga berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa e-modul berbantuan video sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena memiliki kelebihan seperti dapat menampilkan video, mudah digunakan hanya dengan mengakses link, dapat terhubung langsung dengan website lain dengan mengklik link yang tersedia pada tampilan e-modul dan tidak memerlukan biaya mahal untuk pembuatan e-modul berbantuan video. E-modul yang telah dikembangkan kemudian dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa E-Modul berbantuan video benime pada materi kalimat langsung dan tidak langsung cukup efektif menghasilkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 61,1% yang mengindikasikan tingkatan hasil belajar yang cukup efektif. Hasil validasi dan hasil angket respon siswa dan guru mendapatkan rata-rata 87,5%, menunjukkan bahwa E-Modul yang dikembangkan sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan. Keunggulan dari e-modul ini meliputi penyajian materi yang interaktif, penggunaan video benime yang menarik, serta kemudahan akses bagi siswa.

Namun penelitian ini memiliki batasan dalam cangkupan materi yang dikembangkan. Oleh karena itu, untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar pengembangan e-modul berbantuan video dapat mencakup materi yang lebih luas atau disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran lainnya guna lebih meningkatkan hasil belajar siswa dan memperkaya media pembelajaran berbasis digital.

REFERENSI

- Andaresta, N. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis STEM Pada Materi Ekosistem Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa [Development of STEMBased E-Books on Ecosystem Materials to Practice Students' Scientific Literacy Skills]. *BioEdu*, 10(1), 635–646. Retrieved from <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p635-646>
- Albela, T. I. B., Sesanti, N. R., & Setiawan, D. A. (2023). Pengembangan e-modul Cerita Berbasis Aplikasi Mock-up pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 30–36. <https://doi.org/10.56393/kognisi.v2i1.612>

- Anjasari, E., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Perancangan E-Book “Procedure Text” berdasarkan Kearifan Lokal Kuliner Pontianak dengan Model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 279–289. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v11i2.4481>
- Arumdyahsari, S., Hs, W., & Susanto, G. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesai bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(5), 828–834
- Arsyad, M. N., Setiawati, D., Firdausi, F. U., Budi, I., & Abstract, U. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Benime Pada Matakuliah Sejarah Perekonomian Dunia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Februari, 2023(4), 632–639. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7635658>
- Asmuni. (2020). *Jurnal Paedagogy: Jurnal Paedagogy: IkanJurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendid*, 7(4), 281–288. Retrieved from <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy>
- Budiarti, W. N., & Riwanto, M. A. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Keterampilan Berbahasa Dan Sastra Indonesia SD Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Mahasiswa PGSD. In *Elementary School* (Vol. 8).
- Clarita Br Tarigan, E., Khuzaini, N., Mercu Buana Yogyakarta, U., & Negeri, S. (n.d.). *Prosiding SEMINALU (Seminar Nasional LPPM UNIPAR Jember) Telaah Kebutuhan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Benime untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa*. <http://prosiding.unipar.ac.id/index.php/seminalu>
- Chrisyarani Delawanti D., & Setiawan Agus, D. (2021). *4C-Based Cooperative Learning Model Through Lesson Study Activities on Indonesian Course for Elemantary School*.
- Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran IPAS untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1507–1517. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5631>
- Farahin Rachman Laraphaty, N., Riswanda, J., Putri Anggun, D., Engga Maretha, D., & Ulfa, K. (n.d.). *Review: Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul)*. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Firdaus, A., Taufiq, M., & Nurkamilah, M. (2022). *Rancang Bangun Sistem Informasi Presensi Siswa Berbasis Web Dengan Menggunakan Model ADDIE*. 6(1).
- Fujiarti, A., & Pelita Bangsa, U. (2024). Literatur Review : Pengaruh Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01).
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (n.d.). *Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI.6196-40798-1-PB*. (n.d.). Pemanfaatan Aplikasi Benime Untuk Pembelajaran Maharah Kalam Di Madrasah Aliyah Negeri
- Irsalina, A., & Dwiningsih, K. (2018). Practicality Analysis of Developing the Student Worksheet Oriented Blended Learning in Acid Base Material. *JKPK (Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia)*, 3(3), 171. <https://doi.org/10.20961/jkpk.v3i3.25648>
- J., & Melisa Putri, M. (2023). Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam Pengembangan Video Animasi Interaktif dengan Aplikasi Benime pada Materi Qurban dan Akikah*

- Mata Pelajaran Fiqh Kelas X di MAS TI Paninggahan. 4. <https://doi.org/10.31958/atjpi.v4i2/10425>
- J. R., Pengajaran, D., Novrizta, D., Kunci, K., Membaca, M., Menulis, K., Siswa, N., & Dasar, S. (n.d.). Pendidikan, *Hubungan antara Minat dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi | 104 Hubungan Antara Minat Membaca Dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar*.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2). <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2,%20Oktober.3000>.
- Jannah, M., Prasojo, L. D., & Jerusalem, M. A. (2020). Elementary School Teachers' Perceptions of Digital Technology Based Learning in the 21st Century: Promoting Digital Technology as the Proponent Learning Tools. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v7i1.6088>
- Lelu Ngongo, V., Hidayat, T., Wiyanto, dan, Xaverius, S., Alam, P., & Sugihan, M. (n.d.). *Pendidikan Di Era Digital*. Pengembangan Kompetensi Guru, P., & Munianti Al-Islam Alebo, S. M. (2022). Pentingnya Pengembangan Kompetensi Guru Di Era Digital. *JSG: Jurnal Sang Guru*, 1, 230–234. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/jsg/index>
- Linda Antika, T., Saefudin Wahid, F., & Rizki Yono, R. (2023). *Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Konstruktivisme Efforts to Improve Student Learning Outcomes in Indonesian Learning Using the Constructivism Learning Model* (Vol. 1, Issue 1).
- Magdalena, I., Maulida, A., & Azizah, N. W. (2024). *Cendikia Pendidikan Model Desain ADDIE Pada Pembelajaran DI SD Negeri Kedaung Wetan Baru* 2. 3(2), 10–20. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Mukhibah, I. Y., & Widiensyah, A. T. (2024). Penggunaan Media Belajar E-Learning Berbantu Aplikasi Benime Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia* (Vol. 14, Issue 1). <https://images.app.goo.gl/jEuNXS18SGCBqbsz7>
- Manzil, E. F., & Anas Thohir, S. M. (2022). *Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 31(2), 112–126.
- Meylan Reza, W., & Rahman Hakim, A. ((2021). *Pengembangan E-Modul dalam Pembeajaran Tematik Tema 4 Subtema 1 di Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Universitas PGRI Kanjuruhan Malang*. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Nevi Septianti & Rara Afiani (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2.
- Oviyanti, F. (2013). Tantangan Pengembangan Pendidikan Keguruan di Era Global. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2). <http://journal.walisongo.ac.id/index.php/>
- Pakpahan, R. B., Leksono, S. M., & Nestiadi, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Learning Cycle 7E Berbantuan QR Code Untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Tema Air Tercemar Menjadi Bersih. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 371–378. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.371-378>

- Pendidikan, J., & Indonesia, B. (2016). Universitas Nusantara PGRI Kediri Developing The Learning Materials Of Biotechnology Subject Based On Studens' Need And Charachter Of Nusantara PGRI University Of Kediri. 2
- Purwaningrum, A., Leksono, I. P., Rohman, U., Pgri, U., Surabaya, A. B., Dukuh, J., Xii, M., Menanggal, D., Gayungan, K., Sby, K., & Timur, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Podcast Berbasis Audio dengan Model Addie pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SDN Deketagung Sugio Lamongan. *Journal on Education*, 05(03), 7740–7746.
- Purwanita, Y., Riyanto, Y., & Suyanto, T. (2019). The Influence of Multimedia Assisted Inquiry Learning Methods on My Heroes Theme of Critical Thinking Skills and ications (IJSRP), 9(7), p9169. <https://doi.org/10.29322/ijsrp.9.07.2019.p9169>
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 54–63. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45180>
- Rustandi, A. (n.d.). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda.z*
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik.
- Suparya. (n.d.). Penerapan Pendekatan Whole Language dalam Pengembangan Kemampuan Berbahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasa
- Utomo, E. P. (2018). PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS KOMIK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI EKONOMI PESERTA DIDIK. Dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 35)
- Yanti, N. H., & Hamdu, G. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Elektronik Modul Berbasis Education For Sustainable Development Untuk Siswa di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1821–1829. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.632>
- Wijaya, I. G. H., Santyasa, I. W., & Sudatha, I. G. W. (n.d.). Volume 12 Nomor 2 Tahun 2022 Pengembangan E-Modul Dengan Model Problem-Based Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i2.1138