



PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTU *FLIPBOOK* MATERI KEGIATAN EKONOMI TERINTEGRASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH

Oleh:

Mutmainna Hidayat¹, Lilis Suryani², Nursyamsi³

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Palopo

*Email: 2102836843@iainpalopo.ac.id

Email: lilis_suryani@iainpalopo.ac.id

Email: nursyamsi@iainpalopo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.2899>

Article info:

Submitted: 21/02/25

Accepted: 09/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Rendahnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran karena kurangnya bahan ajar yang digunakan oleh pendidik. Skripsi ini membahas tentang E-Modul berbantu *Flipbook* Materi Kegiatan Ekonomi Terintegrasi Nilai-Nilai Kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik, mendeskripsikan desain, mendeskripsikan kepraktisan, mendeskripsikan keefektivitan dengan E-Modul pembelajaran materi kegiatan ekonomi. Jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D) dengan model pengembangan ADDIE. Terdiri dari 5 tahapan yaitu : (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan lembar tes yang diberikan kepada pendidik dan peserta didik. Subjek pada penelitian ini yaitu pendidik dan peserta didik kelas V MI 04 Murante. Hasil penelitian ini menghasilkan produk E-Modul berbantu *flipbook* materi kegiatan ekonomi terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal kelas V MI 04 Murante, Kec. Suli Kab. Luwu. Analisis kebutuhan peserta didik membutuhkan sebuah bahan ajar yang lebih menarik untuk menambah minat belajar, Desain E-Modul dilakukan di aplikasi canva dan bantuan flipbook untuk membuat tampilan lembaran yang dapat berpindah-pindah pada E-Modul. Divalidasi oleh 3 validator, yaitu validator materi dengan nilai 87,5% (sangat valid), validator media 90% (sangat valid), validator bahasa 92% (sangat valid). Untuk hasil uji kepraktisan guru diperoleh nilai sebesar 96% (sangat praktis), hasil uji kepraktisan peserta didik diperoleh nilai 90% (sangat praktis). Untuk hasil uji efektivitas diperoleh ≥ 75 nilai 88% hingga diketahui E-Modul berbantu *flipbook* materi kegiatan ekonomi terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal sangat efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: E-Modul, Kegiatan Ekonomi, Model ADDIE, *Flipbook*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi tidak dapat dipungkiri juga berdampak terhadap perkembangan di dunia pendidikan. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan manusia dengan penuh kesadaran dalam memberikan pertolongan serta bimbingan secara jasmani dan rohani yang dilakukan oleh orang dewasa kepada peserta didik guna mencapai tujuannya (Abdillah dan Rahmat Hidayat 2019). Proses pembelajaran saat ini terutama pada jenjang sekolah dasar, guru dituntut agar mampu kreatif dan inovatif dalam menyusun rancangan pembelajaran supaya mampu menambah daya tarik peserta didik hingga menumbuhkan semangat dan motivasi dalam belajar agar mampu mengikuti proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Faktanya sebagian guru belum mampu menciptakan



pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik sehingga menimbulkan rendahnya minat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Peserta didik merasakan kejemuhan dalam proses pembelajaran disebabkan kurangnya sumber belajar yang ada, dikarenakan banyak guru tidak melakukan pengembangan bahan ajar baik berbentuk cetak ataupun elektronik, guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan untuk dijadikan satu-satunya sumber belajar. (Riwanti dan Hidayati 2019). Pendidikan saat ini dilihat sebagai suatu aspek yang sangat penting dan memiliki pengaruh yang besar terhadap kemajuan bangsa. (Ulfa Melin Sri 2020) Hal ini menjadi bukti bahwa kualitas sumber daya manusia harus mengatakan semakin ditingkatkan, yang dapat dimulai pada jenjang sekolah dasar mengungkapkan bahwa selama pembelajaran dilakukan beberapa peserta didik tidak fokus untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik jarang menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, mudah putus asa, cepat puas dengan hasil yang telah didapatkan, dan semangat untuk bersaing dengan teman- teman menjadi rendah.

Merancang bahan ajar sepatutnya dilakukan oleh guru untuk menambah minat peserta didik belajar dan menambahkan nilai karakter atau nilai kearifan lokal dapat memudahkan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang kreatif dan inovatif merupakan salah satu hal yang dilakukan daya kemampuan peserta didik dalam belajar. Pada saat menggunakan bahan ajar elektronik yang disertai dengan gambar, tulisan, dan video di dalamnya peserta didik dapat langsung melihat materi yang disampaikan dengan tampilan yang lebih menarik (Arofah dan Marzuki 2023). Menggunakan bahan ajar dengan bantuan elektronik dapat membuat suasana belajar lebih bermakna dan mendorong kreativitas belajar bagi guru maupun peserta didik, Kegiatan pembelajaran seperti ini juga mendorong peserta didik agar dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, teguh pendirian, dan kejujuran. Dapat dipahami bahwa menggunakan bahan ajar yang terdapat nilai yang bermakna di dalamnya seperti nilai kearifan lokal dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar peserta didik dengan mengedepankan sikap tanggung jawab, teguh pendirian dan kejujuran.

Permasalahan bahwa peserta didik kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran perlu ditindaklanjuti untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebab akan berpengaruh terhadap hasil belajar, hal tersebut bisa melalui memberikan inovasi pada perangkat pembelajaran yang digunakan, perangkat pembelajaran perlu dipersiapkan seorang guru sebelum melakukan proses belajar mengajar, perangkat pembelajaran juga dibutuhkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan efektif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Melihat fenomena tersebut berkaitan dengan pentingnya pengembangan bahan ajar dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi, maka peneliti perlu mengembangkan berupa modul elektronik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, bahan ajar ini diharapkan dapat membantu peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan efektif dan dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, atau *research and development* (R&D), yaitu sebuah cara menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan praktis. Menurut (Setyosari 2015) Penelitian pengembangan diartikan sebagai kajian secara sistematis dalam merancang, mengembangkan dan mengevaluasi situ program-program, proses pembelajaran yang harus memenuhi kriteria ketetapan dan keefektifan secara internal. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Setiap tahapan pengembangan tersebut diuraikan di bawah ini:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)



Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara kepada guru untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan selama ini di kelas V MI 04 Murante dan memberikan angket untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap proses pembelajaran yang diharapkan, serta memberikan tes kepada peserta didik untuk mengetahui pemahaman terhadap materi kegiatan ekonomi.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang bahan ajar E-modul materi kegiatan ekonomi yang diintegrasikan dengan nilai kearifan lokal menggunakan aplikasi canva design setelah itu dibuat menjadi tampilan lembaran menggunakan bantuan *flipbook* yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti telah berhasil membuat bahan ajar E-modul, kemudian E-modul tersebut diberikan kepada tiga ahli untuk dinilai tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan, Ketiga ahli tersebut yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti melanjutkan pada tahap uji coba produk yang telah dikembangkan, yang dilakukan untuk menerapkan produk kepada peserta didik kelas V MI 04 Murante. Setelah itu guru dan peserta didik diminta untuk menilai kepraktisan produk yang digunakan

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Selama tahapan ini peneliti menilai kualitas dari tiap tahapan yang dilakukan apabila tidak sesuai peneliti kembali melakukan revisi, dan pada tahapan ini juga peneliti memberikan tes untuk mengetahui pemahaman peserta didik kelas V MI 04 Murante terhadap materi kegiatan ekonomi setelah dilakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar E-modul berbantu *flipbook* materi kegiatan ekonomi terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal.

Penelitian ini dilakukan di MI 04 Murante Kec. Suli Kab. Luwu dengan berfokus pada wali kelas V dan peserta didik berjumlah 16 orang, 10 Laki-laki dan 6 perempuan. Untuk mengumpulkan peneliti melakukan wawancara, menyebar angket kepada peserta didik dan melakukan *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data pada penelitian ini ada dua, yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif.

1. Kevalidan E-Modul

Menurut (Ridwan 2005) Untuk menetukan validasi produk dapat menggunakan rumus.

$$P = \frac{\Sigma \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentase kemudian dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 1 Persentase Hasil Validasi

Interval Skor	Kategori
0%-20%	Tidak Valid
21%-40%	Kurang Valid
41%-60%	Cukup Valid
61%-80%	Valid
81%-100%	Sangat Valid



2. Kepaktrisan E-Modul

Untuk mengetahui kepraktisan E-Modul dapat menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan E-Modul Pembelajaran

Interval Skor	Kategori
0%-20%	Tidak Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
61%-80%	Praktis
81%-100%	Sangat Praktis

3. Kefektivian

Menurut (Fitra dan Maksum 2021) Adapun rumus menghitung ketuntasan klasikal yaitu.

$$KK = \frac{\sum \text{skor yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

Tabel 3 Kriteria Keefektivian Penggunaan E-Modul

Tingkat pencapaian	Kategori
0%-20%	Tidak Efektif
21%-40%	Kurang Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
61%-80%	Efektif
81%-100%	Sangat Efektif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN -

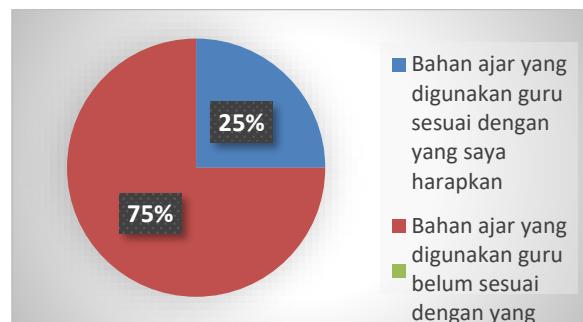
A. Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis

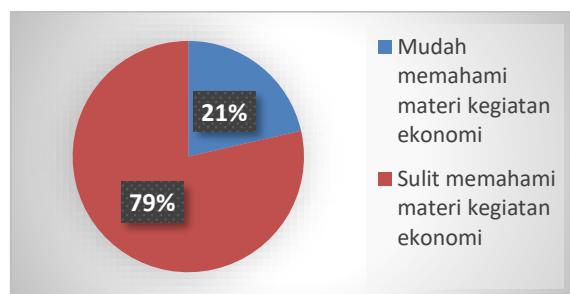
Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan analisis yaitu:

a. Analisis Kinerja

Tahap analisis kinerja ini dilakukan untuk melihat sejauh mana kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas V MI 04 Murante. Peneliti melakukan wawancara dengan guru dan ditemukan fakta bahwa untuk menyampaikan pembelajaran guru menggunakan bahan ajar berupa buku paket yang disediakan saja. Kemudian peneliti juga memberikan angket kepada peserta didik dan dari hasil angket tersebut diketahui bahwa dari 16 orang peserta didik 75% yaitu 12 mengaku bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru belum sesuai dengan yang diarapkan untuk digunakan belajar.



Serta, 79% dari 16 peserta didik mengaku sulit untuk memahami materi kegiatan ekonomi.

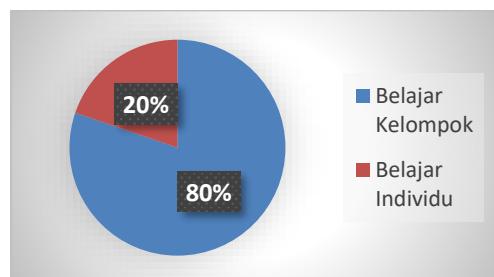


b. Analisis Arah Fungsi Tugas

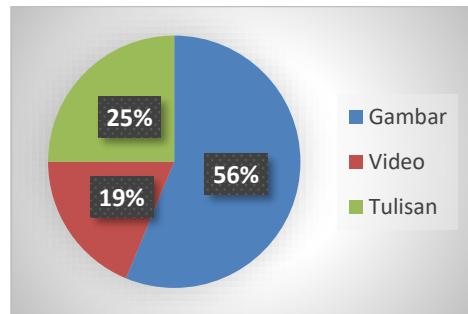
Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V dengan tujuan mengetahui kemampuan peserta didik dalam belajar, dikatakan bahwa “peserta didik mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, namun ada beberapa peserta didik yang sulit untuk memahami materi yang dikarenakan kurangnya penggunaan bahan ajar dan pengetahuan peserta didik yang minim terhadap kata-kata baru yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu banyak peserta didik yang fokusnya seringkali terbagi ketika mengikuti pembelajaran.” Diketahui bahwa apabila diberikan tugas peserta didik sudah mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, namun untuk pemahaman terhadap materi masih ada beberapa peserta didik yang kurang cepat tanggap.

c. Mengonstruksi Penilaian Performance

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dialami selama proses pembelajaran, yang ketahui bahwa selama ini peserta didik sulit memahami materi pelajaran dikarenakan berbagai macam hal baik pengaruh dari dalam kelas maupun luar kelas yang menyebabkan capaian pembelajaran sulit untuk dituntaskan.

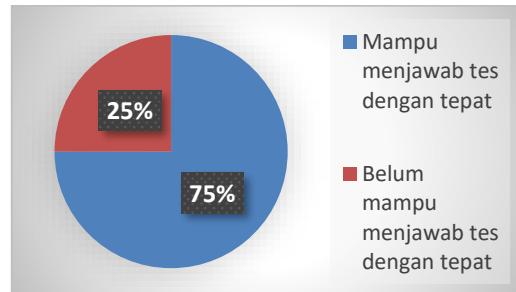


Kemudian dari hasil angket diketahui bahwa peserta didik kelas V lebih menyukai belajar secara kelompok, dan menyukai bahan ajar yang didalamnya terdapat banyak gambar daripada tulisan.



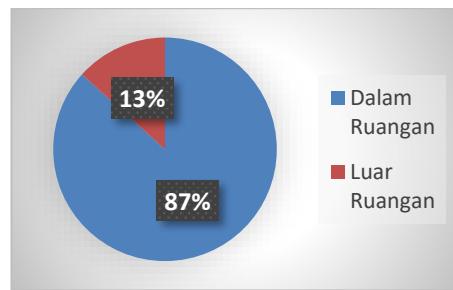
d. Analisis Tujuan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui dan mengukur pengetahuan peserta didik terhadap materi kegiatan ekonomi dengan memberikan tes, dan hasilnya dari 16 orang peserta didik 75% diantaranya belum mampu menjawab semua tes dengan benar. Kemudian peneliti melihat capaian dan alur tujuan pembelajaran dari materi yang apa pada E-modul yang dikembangkan.



e. Analisis *Setting Instruksional*

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan belajar peserta didik dan hasil dari angket diketahui bahwa peserta didik lebih menyukai belajar didalam kelas dan peserta didik mengaku dengan adanya bahan ajar seperti E-Modul akan lebih memudahkan mereka dalam memahami pembelajaran.

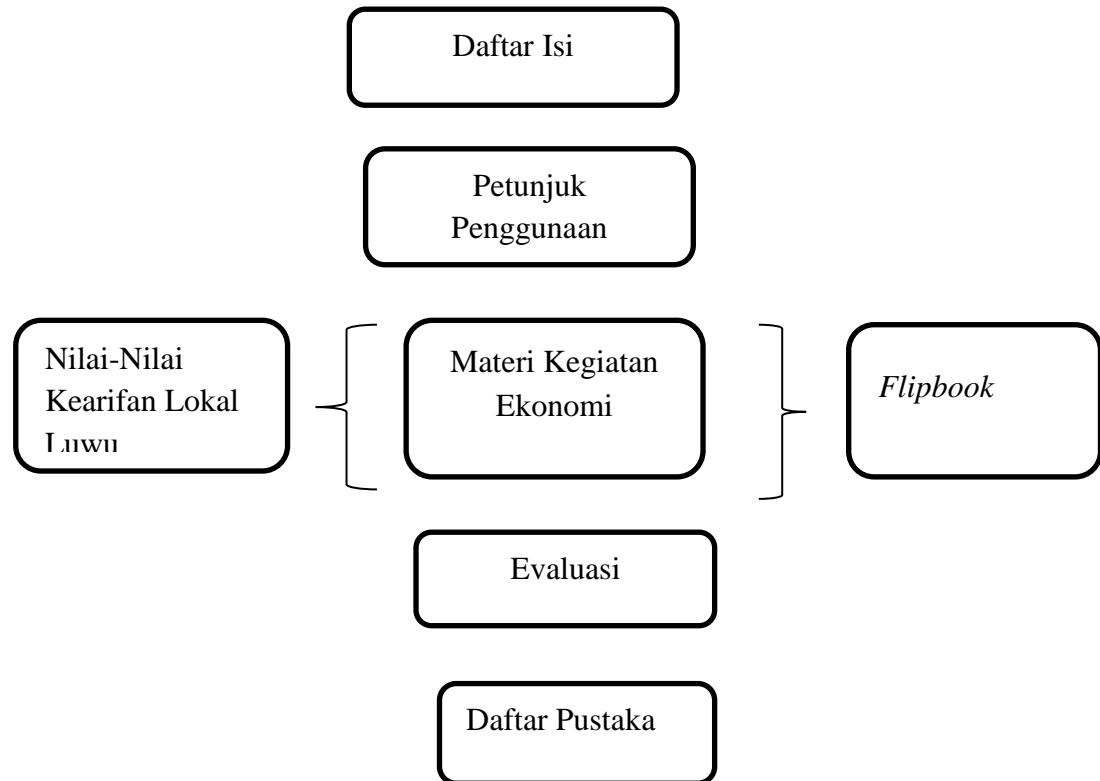


2. Tahap Desain

Pada tahapan ini berisi kegiatan dalam perancangan E-modul pada topik B kondisi perekonomian di daerahku materi kegiatan ekonomi terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal berbantu *flipbook* pada kelas V MI 04 Murante, yang telah disiapkan oleh peneliti untuk memudahkan peserta didik memahami materi aktivitas/kegiatan ekonomi. Pada E-modul pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva setelah itu dibuat dalam bentuk lembaran yang dapat dibuka tiap lembarnya, menggunakan bantuan *flipbook* oleh peneliti ini terdapat sampul, pembahasan materi, kumpulan gambar dan *link* video yang berkaitan dengan materi yang dibahas serta soal-soal pemahaman materi yang dibahas.

Sampul

Kata Pengantar



3. Tahap Pengembangan

Pada tahapan ini dilakukan validasi oleh para validator. Adapun hasil validasi tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

No	Ahli	Validitas
1	Materi	87,5%
2	Desain	90%
3	Bahasa	92%

a) Validasi ahli materi

Perhitungan penilaian ahli materi diperoleh hasil 87,5%. Tingkat kevalidan dari hasil validasi oleh ahli materi berada pada kategori "sangat valid." karena memperoleh penilaian yang memuaskan. Oleh karena itu E-modul dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Validasi ahli desain

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli desain terhadap E-modul yang dikembangkan memperoleh hasil persentase penilaian 90%. Berdasarkan tabel tingkat kevalidan dari hasil



validasi oleh ahli desain berada pada kategori “sangat valid”. Oleh karena itu E-modul dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

c) Validasi ahli bahasa

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli desain terhadap E-modul yang dikembangkan memperoleh persentase penilaian 92%. Berdasarkan tabel tingkat kevalidan dari hasil validasi oleh ahli bahasa berada pada kategori “sangat valid”. Oleh karena itu E-modul dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

No	Praktisi	Hasil
1	Wali Kelas	96%
2	Peserta Didik	90%

Tahapan ini peneliti mengimplementasikan produk E-Modul yang telah dikembangkan kepada peserta didik kelas V MI 04 Murante pada proses pembelajaran. Setelah ini peneliti memberikan lembar penilaian praktikalitas kepada guru dan peserta didik untuk menilai kepraktisan penggunaan E-Modul yang telah dikembangkan. Hasil penilaian peserta didik diperoleh nilai rata-rata 90% dengan kategori “sangat praktis” dan penilaian dari guru diperoleh nilai 96% dengan kategori “sangat praktis” dari hasil penilaian tersebut dapat diketahui bahwa produk E-Modul dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V MI/SD.

5. Tahap Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk menilai keefektifan penggunaan E-Modul berbantu *flipbook* materi kegiatan ekonomi terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal yang telah dikembangkan. Pemberian tes kepada peserta didik dilakukan sebanyak dua kali yaitu pretest dan postest. Apabila hasil penilaian melebihi KKM yaitu 75 maka disimpulkan bahwa telah efektif. Hasil postest diperoleh nilai rata-rata sebesar 88% dan peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM yaitu 15 orang.

No	Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik
1	81-100	11
2	61-80	5
3	41-60	0
4	21-40	0
5	0-20	0
Total		16
\geq KKM		15



B. PEMBAHASAN

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, pada tahapan analisis kinerja diperoleh hasil dalam pembelajaran materi kegiatan ekonomi masih banyak peserta didik yang belum mengetahui dan memahami dengan baik dikarenakan kurangnya bahan ajar yang digunakan yaitu hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, guru belum pernah menggunakan bahan ajar yang lain untuk materi tersebut. Sedangkan hasil dari angket yang diberikan kepada peserta didik di diperoleh data bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru kurang menarik dan bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi kegiatan ekonomi yang diajarkan. Sebagai pendidik guru perlu mengembangkan bahan ajar yang lebih beragam dan menarik agar mampu menambah minat peserta didik untuk belajar (Syahrial, Suryani, dan Efendi 2022).

Bahan ajar merupakan elemen yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, sebab bahan akan yang dirancang dengan menarik akan menyusun elemen yang utuh dari kemampuan dan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Oleh karena itu seorang guru harus mampu kreatif untuk membuat bahan ajar yang kreatif dan menarik agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar

b. Desain

Rancangan desain pada tahapan ini dilakukan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, untuk mempermudah proses penyusunan isi E-modul yang akan dirancang peneliti menggunakan struktur rancangan awal produk, penyajian materi dalam E-modul harus disertai dengan ilustrasi yang menarik, mudah dipahami dan mendorong peserta didik untuk mempelajarinya Sebelum merancang E-modul peneliti perlu membuat struktur rancangan awal produk yang berfungsi sebagai acuan pembuatan produk. Menurut (Anafi dan Iskandar Wiryokusumo 2021) bahwa pada tahapan desain sangat penting dilakukan dalam merangangkan sebuah media atau bahan ajar yang dikembangkan untuk melihat dan merancang unsur-unsur penting yang perlu digunakan. Adanya struktur rancangan awal dapat membantu perancangan bahan ajar pembelajaran agar lebih terarah dengan baik

c. Pengembangan

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan sesuai dengan fungsinya. Validasi yang dilakukan oleh validator berfokus pada tiga hal utama yaitu isi materi E-modul, *desain* E-modul dan ketepatan penggunaan bahasa yang sesuai dengan KBBI pada E-modul. Hasil penilaian dari validator pada penelitian ini menunjukkan adanya kesamaan dengan penelitian yang dilakukan (Effendi dan Sutiarso 2021) hasil validasi produk yang dikembangkan mendapatkan nilai yang setara dan dapat dikategorikan sangat valid Sejalan dengan hal tersebut hasil validitas yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada tingkat kualifikasi kevalidan yang telah dijabarkan oleh peneliti pada penjelasan sebelumnya dengan rentang kevalidan produk berada pada persentase 80%-100%, sehingga E-modul yang dikembangkan dinyatakan memenuhi tingkat kevalidan.

d. Implementasi

Hasil uji praktikalitas dengan melibatkan guru wali kelas V dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan yang memuaskan dengan kategori “sangat praktis. 16 orang peserta didik sebagai responden untuk memberikan respon terhadap E-modul yang dikembangkan oleh peneliti dengan kategori “sangat praktis” karena hasil yang diperoleh berada tingkat penilaian yang sangat baik sesuai dengan harapan deSecara umum respon guru dan peserta didik sangat baik. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa E-modul yang dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi tingkat kepraktisan. Oleh karena ini produk yang dikembangkan peneliti memenuhi tingkat kepraktisan. Sesuai dengan penelitian



terdahulu yang dilakukan oleh (Anniza dan Rustan 2024) apabila produk memenuhi hasil uji praktikalitas yang praktis maka dapat digunakan dalam proses pembelajaran pembelajaran, terutama mengatasi masalah kurang aktif dan tertariknya peserta didik untuk belajar.

e. Evaluasi

Perolehan hasil uji efektivitas dilihat bahwa dari 16 orang peserta didik yang telah memenuhi KKM yaitu 15 orang membuktikan bahwa penggunaan E-modul berbantu *flipbook* materi kegiatan ekonomi terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung penelitian (Heryadi, Fathurrohman, dan Yuhana 2023) berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Materi Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas V Sekolah Dasar.” Tingkat keefektifan yang diperoleh juga mendapat kriteria penilaian sangat efektif hal ini menunjukkan media komik matematika dapat digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai media pembelajaran pada proses kegiatan pembelajaran di sekolah

4. SIMPULAN

1. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas V MI 04 Murante, diperlukan sebuah inovasi pada bahan ajar yang digunakan terutama yang berbentuk buku elektronik, dalam hal ini E-modul pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi berbantuan *flipbook* di kelas V.
2. Hasil desain yang dilakukan, peneliti membuat sebuah bahan ajar E-modul berbantu *flipbook* materi kegiatan ekonomi terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik MI 04 Murante berisi tulisan, gambar, video dan evaluasi.
3. Hasil validitas E-modul berbantu *flipbook* materi kegiatan ekonomi terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal telah divalidasi oleh tiga pakar. Hasil validasi tiga aspek yang dinilai yaitu materi, desain, bahasa dikategorikan “sangat valid” karena memperoleh hasil validasi yang baik dan memuaskan.
4. Praktikalitas E-modul berbantu *flipbook* materi kegiatan ekonomi terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal kelas V MI 04 Murante memperoleh respon yang positif dan hasil yang sangat memuaskan baik dari guru wali kelas dan 16 peserta didik kelas V MI 04 Murante. Hasil penilaian dikategorikan “sangat praktis” karena produk yang dikembangkan memperoleh hasil akhir yang memuaskan.
5. Hasil uji efektivitas E-modul berbantu *flipbook* materi kegiatan ekonomi terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal kelas V MI 04 Murante diperoleh ketuntasan klasikal ≥ 75 , sehingga dapat disimpulkan bahwa E-modul yang dikembangkan “sangat efektif” digunakan dalam proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah dan Rahmat Hidayat. 2019. *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Anafi, Khoirul, dan but Priono Leksono Iskandar Wiryokusumo. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Sofware Unity 3D.” *Jurnal Education and Development* Vol 9 No 4 (4): 433–38.
- Anniza, Nurul, dan Edhy Rustan. 2024. “Pengembangan Bahan Ajar pada Materi Sumber Daya Alam berbasis Kearifan Lokal di Kelas IV SDN 100 Singgasari Walendrang Kecamaatan Lamasi Timur.” *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* Vol 12. No (4): 135–44.
- Arofah, Nurul Lailatul, dan Ismail Marzuki. 2023. “Pengembangan Media Palanel (Papan Flanel) Materi Profesi Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sekolah.” *Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS) Journal* 3 (3): 664–70. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i03.1605>.
- Effendi, Refki, dan Sugeng Sutiarto. 2021. “Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Basicedu* Vol 5.



No.: 920–29.

- Fitra, Julsyam, dan Hasan Maksum. 2021. “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK” 4 (1): 1–13.
- Heryadi, Yadi, Maman Fathurrohman, dan Yuyu Yuhana. 2023. “Pengembangan Bahan Ajar Komik Materi Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas V SD.” *Jurnal BASICEDU* Vol 7 . No: 4157–4163.
- Ridwan. 2005. *Mudah Belajar Penelitian*.
- Riwanti, Rency, dan Abna Hidayati. 2019. “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbasis Pendidikan Karakter Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal basicedu* 3 (2): 572–81.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Syahrial, Alfian, Lilis Suryani, dan Erwatul Efendi. 2022. “Pengembangan Materi Ajar Manusia dan Lingkungan Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman di Kelas V MI Al-Falah DDI Angkona.” *Jurnal Pendidikan* 11 (2): 63–70.
- Ulfa, Melin Sri, Cut Eva Nasryah. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop – Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan* Vol 1 No 1 (1): 10–16.