

Pengembangan Modul Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Pendudukan Jepang untuk Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMAN 3 Probolinggo

Pujianto Hari Wibowo*, Ibut Priono Leksono, Ujang Rohman

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

*Email Coresponding: freighteen@gmail.com

Abstract

The Covid-19 pandemic also requires schools and teachers to carry out online learning because it is related to government policies to implement Limited Face-to-face Learning (PTMT). Teachers are required to be able to carry out learning by utilizing and maximizing the development of Information Technology (IT). The purpose of this development research is to produce products in the form of interactive modules that have been validated by experts, namely material, media, and design experts. This product was tested in small groups with 9 students as respondents and large groups with 35 students as respondents. The development of this interactive module uses the Dick and Carey development model with 10 stages. The results of this development research show that the module based on the *Kvisoft Flipbook Maker* material on the Japanese occupation can attract students' interest in the subject of Japanese Occupation History independently.

Abstrak

Pandemi Covid-19 juga menuntut sekolah dan guru untuk melaksanakan pembelajaran secara online karena terkait dengan kebijakan pemerintah untuk melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Guru dituntut untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan dan memaksimalkan perkembangan Teknologi Informatika (TI). Tujuan penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan produk berupa modul interaktif yang sudah tervalidasi oleh ahli, yaitu ahli materi, media, dan desain. Produk ini diujicobakan pada kelompok kecil dengan responden 9 siswa dan kelompok besar dengan jumlah responden 35 siswa. Pengembangan modul interaktif ini menggunakan model pengembangan Dick and Carey dengan 10 tahapan. Hasil penelitian pengembangan ini diperoleh bahwa modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* materi pendudukan jepang dapat menarik minat peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Pendudukan Jepang secara mandiri.

How to Cite: Wibowo, P., H., Leksono, I., P., Rohman, U. (2022). Pengembangan Modul Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Pendudukan Jepang untuk Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMAN 3 Probolinggo. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(2), 111-117. DOI: <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i2.5547>

 <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i2.5547>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Article History

Received : 09-07-22
Reviewed : 22-09-22
Accepted: 12-10-22
Published : 20-10-22

Key Words

Module, *Kvisoft Flipbook Maker*, the Subject of Japanese Occupation History

Sejarah Artikel

Diterima: 09-07-22
Direview: 22-09-22
Disetujui: 12-10-22
Dipublis: 20-10-22

Kata Kunci

Modul, *Kvisoft Flipbook Maker*, Mata pelajaran Sejarah Pendudukan Jepang

Pendahuluan

Perkembangan dinamika ilmu serta teknologi komputer yang pesat tentu saja berdampak pada perubahan yang sangat besar pada seluruh sektor. Salah satunya yang terdampak yaitu sektor pendidikan. Selain itu, pandemi Covid-19 juga menuntut sekolah dan guru untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Hal ini bertujuan untuk mencegah penularan Covid-19 yang sangat berbahaya bagi manusia. Ada berbagai platform dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru (Rawung, 2021).

Menurut Kemendikbud, kurikulum 2013 yang menuntut adanya perubahan paradigma pembelajaran dari behavioristik ke pembelajaran konstruktivistik, diantaranya berawal dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik menuju perubahan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Penggunaan modul interaktif secara mandiri berkaitan dengan aktivitas belajar mandiri yang memberikan keuntungan bagi peserta didik untuk dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

Modul interaktif ternyata memiliki banyak fungsi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran sejarah menyajikan peristiwa masa lampau yang membutuhkan suatu media belajar yang menampilkan dan menghadirkan kembali suatu peristiwa. Penggunaan bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang mampu menarik peserta didik untuk dapat belajar secara kreatif dan mandiri (Prastowo, 2015:104).

Penelitian pengembangan sebelumnya tentang modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* yang dilakukan oleh (Fahmi et al., 2019), hasilnya membuktikan bahwa e-modul layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri, efektif, efisien dan juga dapat memahami konsep materi pada mata kuliah program linier. Selain itu penelitian pengembangan oleh (Febrinawati & Arief, 2021) membuktikan bahwa e-modul layak digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Selanjutnya, penelitian pengembangan oleh (Akhlauqul Karimah & Churiyah, 2021) membuktikan bahwa e-modul layak digunakan untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Humas. Selain itu penelitian pengembangan oleh (Oktaviana et al., 2019) membuktikan bahwa penerapan e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* efektif digunakan pada materi satuan panjang mata pelajaran matematika kelas 3 SD.

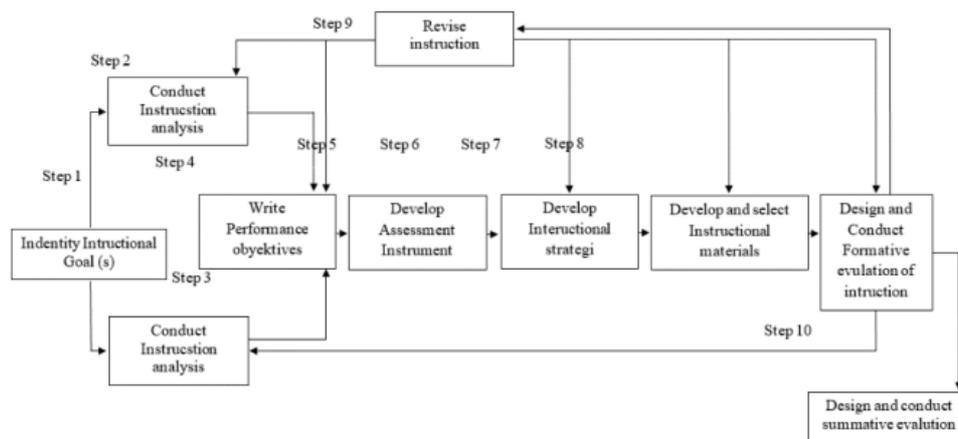
Penelitian pengembangan oleh (Nurtjahyani & Tutut, 2021) membuktikan bahwa e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* efektif digunakan pada mata pelajaran biologi untuk bahasan interaksi makhluk hidup dengan lingkungan pada jenjang SMP. Selain itu penelitian pengembangan oleh (Nitami, 2020) membuktikan bahwa e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* efektif digunakan pada mata pelajaran PPKN pada jenjang SMP kelas VII. Sedangkan penelitian pengembangan oleh (Oktaviara & Pahlevi, 2019) menunjukkan bukti bahwa e-modul berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata sangat baik digunakan sebagai bahan ajar untuk kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar.

Penelitian pengembangan oleh (Anggraini, 2018) membuktikan bahwa pengembangan e-modul berbasis pendekatan saintifik menggunakan *kvisoft flipbook maker* sangat layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar pada mata kuliah Fisika. Selain itu penelitian pengembangan yang dilakukan oleh (Putri et al., 2020), membuktikan bahwa e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* dengan tema perjuangan para pahlawan di kelas IV jenjang Sekolah Dasar telah memenuhi kriteria layak dan praktis digunakan sebagai sumber belajar di sekolah.

Berdasarkan hal-hal di atas, maka dapat disimpulkan bahwa modul sangat perlu dikembangkan karena modul pada pembelajaran sejarah mampu mendorong peserta didik untuk belajar mandiri terutama pada saat moda pembelajaran daring dan atau luring berlangsung. Selain itu, minimnya penelitian pengembangan yang mengambil subyek Mata Pelajaran Sejarah pada jenjang kelas XI SMA untuk materi Pendudukan Jepang menjadi alas an kuat untuk melaksanakan penelitian pengembangan ini.

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development. Penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya. Model Dick & Carey merupakan model pengembangan yang dikembangkan melalui pendekatan sistem (*System Approach*). Alur proses pengembangan menurut Dick, Carey & Carey dalam (Gholy et al., 2022) sebagai berikut:



Gambar 1 Alur Pengembangan Dick and Carey (Dick, Carey & Carey, 2015: 1)

Sumber: Dick and Carey dalam (Gholy et al., 2022)

Uji coba produk dilakukan di SMA Negeri 3 Probolinggo dan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Juni 2022. Uji coba dilakukan dalam rangka untuk mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektifitas produk bimbingan Pengembangan Modul Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 3 Probolinggo Pada Materi Pendudukan Jepang Bebas *Kvisoft Flipbook Maker*, diuji tingkat validitas, kemenarikan dan efektifitasnya. Tingkat validitas dan kemenarikan media pembelajaran atau bimbingan diketahui melalui hasil analisis uji coba yang dilakukan melalui beberapa tahapan yakni tahap konsultasi, tahap validasi ahli dan tahap uji coba lapangan berskala kelompok kecil (9 siswa) dan kelompok besar (36 siswa).

Penelitian pengembangan modul Interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* mata pelajaran Sejarah ini menggunakan instrumen angket yang diberikan saat uji validasi ahli dan uji validasi pengguna. Jawaban angket disusun berdasarkan kriteria validitas berikut:

Tabel 1 Skala Likert

No	Nilai	Kriteria
1	80-100	Sangat Valid
2	60-80	Valid
3	40-60	Cukup Valid
4	20-40	Kurang Valid
5	0-20	Tidak Valid

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Ketetapan dalam analisis data di atas, diawali dengan data persentase penilaian kualitatif diubah menjadi kuantitatif deskriptif. Pedoman dalam pengambilan keputusan dari analisis data menggunakan skala kualifikasi untuk menentukan kesimpulan.

Tabel 2 Kriteria Kelayakan Modul Interaktif

Hasil Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85%-100%	Sangat baik	Tidak revisi
75%-84%	Baik	Tidak revisi
65%-74%	Cukup	Revisi
55%-64%	Kurang	Revisi
0%-54%	Kurang sekali	Revisi

Sumber: (Arikunto, 2010)

Berdasarkan kriteria tersebut maka hasil pengembangan produk harus memenuhi kriteria kevalidan produk, yaitu pada angka 80-100, sehingga pengembang harus cermat dan teliti dalam proses pengembangan dan proses revisi produk akhir.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang berjudul “ Pengembangan Modul Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA 3 Probolinggo pada Materi Pendudukan Jepang Menggunakan Model *Dick and Carey*” bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pengembangan pembelajaran Sejarah yang menggunakan aplikasi berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* yang valid, praktis dan efisien. Hasil validasi dari ahli desain pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran melalui instrumen berupa angket disajikan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3 Data Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Nilai/Skor	Rata-rata skor	Persentase
1	Rancangan Pembelajaran	5	4,5	90%
		5		
		5		
		4		
		4		
2	Teknologi	5	4,5	90%
		5		
		5		
		4		
3	Desain pesan	4	4,5	90%
		4		
		5		
		4		
Rata-rata skor keseluruhan/ persentase			4,5	90%

Sumber: Hasil Perhitungan Validasi Ahli Desain

Berdasarkan hasil validasi dari ahli desain pembelajaran, dapat diketahui nilai perolehan rata-rata skor pada masing-masing aspek penilaian adalah 4,5 dengan prosentase

keseluruhan sebesar 90%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran dinyatakan sangat valid. Hasil validasi dari ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran melalui instrumen berupa angket disajikan pada tabel 4 berikut:

Tabel 4 Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Nilai/ Skor	Rata- rata skor	Persentase
1	Pewarnaan (<i>Colour</i>)	4 4	4	80 %
2	Pemakaian kata atau bahasa (<i>Text Layout</i>)	5 5	5	100 %
3	Grafis (<i>Graphics</i>)	5 4 4 5	4,4	88 %
4	Desain (<i>Interface</i>)	4 5 5 4	4,6	92 %
Rata-rata skor keseluruhan/ persentase			4,5	90 %

Sumber: Hasil perhitungan validasi ahli media

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media pembelajaran, dapat diketahui nilai perolehan rata-rata skor pada masing-masing aspek yaitu aspek pewarnaan (*colour*) dengan rata-rata skor 4, pemakaian kata atau bahasa (*text layout*) dengan rata-rata skor 5, grafis (*graphics*) dengan rata-rata skor 4,4, dan pada aspek desain (*interface*) dengan rata-rata skor 4,6. Sehingga rata-rata skor keseluruhan aspek penilaian adalah sebesar 4,5 dengan prosentase skor secara keseluruhan sebesar 90 %. Maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran dinyatakan sangat valid berdasarkan kriteria validitas. Sehingga produk pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* ini layak untuk digunakan dan siap diujicoba dalam tahap selanjutnya. Hasil validasi dari ahli materi pembelajaran Pendudukan Jepang di Indonesia terhadap produk pengembangan media pembelajaran melalui instrumen berupa angket disajikan pada tabel 5 berikut:

Tabel 5 Data Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Nilai/Skor	Rata-rata skor	Persentase
1	Pembelajaran	4 5	4,5	90 %
2	Kurikulum (<i>Curriculum</i>)	5 5	5	100 %
3	Isi Materi	4	4	80 %

No	Aspek Penilaian	Nilai/Skor	Rata-rata skor	Persentase
	(Content of Matter)	5 3 4		
4	Interaksi (Interactional)	5 5	5	100 %
5	Umpan Balik (Feedback)	5 4	4,5	90 %
6	Penanganan Kesalahan (Treatment of Errors)	5	5	100 %
Rata-rata skor keseluruhan/ persentase			4,5	90 %

Sumber: Hasil perhitungan validasi ahli materi

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi pembelajaran Bahasa Jepang, dapat diketahui nilai perolehan rata-rata skor pada masing-masing aspek yaitu aspek pembelajaran dengan rata-rata skor 4,5, aspek kurikulum (*curriculum*) rata-rata skor 5, aspek isi materi (*content of matter*) rata-rata skor 4, aspek interaksi (*interactional*) rata-rata skor 5, aspek umpan balik (*feedback*) rata-rata skor 4, dan aspek penanganan kesalahan (*treatment of errors*) rata-rata skor 5. Sehingga rata-rata skor keseluruhan aspek penilaian adalah sebesar 4,5 dengan prosentase skor secara keseluruhan sebesar 90 %. Maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran dinyatakan sangat valid berdasarkan kriteria validitas. Tahap berikutnya validasi teman sejawat, validasi pengguna perorangan dari teman sejawat 1, yaitu Guru Sejarah di SMA Negeri 3 Probolinggo disajikan pada tabel 6 berikut:

Tabel 6 Data Uji Coba Teman Sejawat 1

No	Aspek Penilaian	Nilai/ Skor	Rata-rata skor	Persentase
1	Pembelajaran	5 5	5	100 %
2	Kurikulum (<i>Curriculum</i>)	5 5	5	100 %
3	Isi Materi (<i>Content of Matter</i>)	5 5 5	5	100 %
4	Interaksi (<i>Interactional</i>)	4 4	4	90 %
5	Umpan Balik (<i>Feedback</i>)	4 5	4,5	90 %
6	Penanganan Kesalahan (<i>Treatment of Errors</i>)	4	4	90 %

No	Aspek Penilaian	Nilai/ Skor	Rata-rata skor	Persentase
Rata-rata skor keseluruhan/ persentase			4,85	97 %

Sumber: Hasil perhitungan uji coba teman sejawat 1

Berdasarkan hasil validasi teman sejawat 1 pada tabel 6 , diperoleh hasil skor rata-rata dari keenam aspek sebesar 4,85 dengan prosentase keseluruhan sebesar 97 %. Berdasarkan kriteria validitas maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran dinyatakan sangat valid, sehingga produk dapat dinyatakan layak. Selanjutnya adalah hasil validasi pengguna perorangan dari teman sejawat 2, yaitu guru Sejarah di SMA Negeri 4 Probolinggo disajikan pada tabel 7 berikut:

Tabel 7 Data Uji Coba Teman Sejawat 2

No	Aspek Penilaian	Nilai/ Skor	Rata-rata skor	Persentase
1	Pembelajaran	5 5	5	100 %
2	Kurikulum (<i>Curriculum</i>)	4 4	4	80 %
3	Isi Materi (<i>Content of Matter</i>)	5 5 5	5	100 %
4	Interaksi (<i>Interactional</i>)	5 5	5	100 %
5	Umpan Balik (<i>Feedback</i>)	5 5	5	100 %
6	Penanganan Kesalahan (<i>Treatment of Errors</i>)	5	5	100 %
Rata-rata skor keseluruhan/ persentase			4,83	96,6 %

Sumber: Hasil perhitungan uji coba teman sejawat 2

Berdasarkan hasil validasi teman sejawat 2 pada tabel 7, diperoleh hasil skor rata-rata dari keenam aspek sebesar 4,83 dengan prosentase keseluruhan sebesar 96,6 %. Berdasarkan kriteria validitas maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran dinyatakan sangat valid, sehingga produk pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *berbasis Kvisoft Flipbook Maker* ini tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil validasi dari 2 orang teman sejawat didapatkan skor rata-rata dari keseluruhan aspek penilaian sebesar 4,84 dengan prosentase sebesar 96,8 %, maka kesimpulan yang diambil dari penilaian teman sejawat adalah produk pengembangan media pembelajaran Pendudukan Jepang di Indonesia menggunakan aplikasi *berbasis Kvisoft Flipbook Maker* dapat digunakan dalam pembelajaran Sejarah. Uji coba lapangan yang dilakukan kepada peserta didik kelas XI (sebelas) di SMA Negeri 3 Probolinggo. Uji coba lapangan dilakukan pada kelompok kecil dengan jumlah responden 9 peserta didik dan kelompok besar dengan jumlah responden 35 peserta didik.

Tabel 8: Data Uji Coba Kelompok Kecil

No	Deskripsi Data	Rata-rata skor	Persentase	Persentase keseluruhan
1	Tulisan tampak jelas dan mudah dibaca	4,89	97,8 %	94,2%
2	Materi menarik	4,7	93 %	
3	Tampilan gambar, video, dan audio jelas	5	95 %	
4	Soal latihan dan praktik mudah dikerjakan	4	89 %	
5	Materi mudah diakses dimana saja	5	96 %	
6	Media mudah dioperasikan/ digunakan	5	98 %	
7	Bahasa yang digunakan jelas/ mudah dipahami	4,7	93 %	
8	Penyajian materi pada media menarik, jelas dan mudah dipahami	4,8	96 %	
9	Warna tidak mengganggu materi	4,6	91%	
10	Desain menarik untuk dilihat	4,89	97 %	
Rata-rata skor keseluruhan		4,89		

Sumber: Hasil perhitungan uji coba kelompok kecil

Pada tabel 8, menunjukkan bahwa produk pengembangan modul pembelajaran Sejarah menggunakan aplikasi *berbasis Kvisoft Flipbook Maker* ini dilihat dari hasil analisis data respon oleh peserta didik pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 9 orang peserta didik. Dihasilkan rata-rata keseluruhan skor sebesar 4,89 dengan prosentase sebesar 94,2%. Produk pengembangan media ini tidak perlu direvisi.

Uji coba lapangan pada kelompok besar. Data diambil dari peserta didik kelas XI (sebelas) MIA 1 di SMA Negeri 3 Probolinggo.

Tabel 9: Data Uji Coba Kelompok Besar

No	Deskripsi Data	Rata-rata skor	Prosentase	Prosentase keseluruhan
1	Tulisan tampak jelas dan mudah dibaca	4,85	94,3%	89,5%
2	Materi menarik	4,4	85%	
3	Tampilan gambar, video, dan audio jelas	4,8	93%	
4	Soal latihan dan praktik mudah dikerjakan	4,4	86%	
5	Materi mudah diakses dimana saja	4,6	90%	
6	Media mudah dioperasikan/ digunakan	4,53	88%	
7	Bahasa yang digunakan jelas/ mudah dipahami	4,75	93,6%	
8	Penyajian materi pada media menarik, jelas dan mudah dipahami	4,4	85%	
9	Warna tidak mengganggu materi	4,7	91%	

No	Deskripsi Data	Rata-rata skor	Prosentase	Prosentase keseluruhan
10	Desain menarik untuk dilihat	4,4	89%	
	Rata-rata skor keseluruhan	4,53		

Sumber: Hasil perhitungan uji coba kelompok besar

Pada tabel 9, menunjukkan bahwa produk pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Pendudukan Jepang menggunakan aplikasi berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* ini dilihat dari hasil analisis data respon oleh peserta didik pada uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 35 orang peserta didik. Dihasilkan rata-rata keseluruhan skor sebesar 4,53 dengan prosentase sebesar 89,5%. Maka dapat diasumsikan bahwa produk pengembangan ini secara keseluruhan dapat dikategorikan sangat valid dan dipergunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kesimpulan

Produk yang dihasilkan adalah Modul Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Pendudukan Jepang Menggunakan Model Dick and *Carey* ini sudah direvisi sesuai saran dan masukkan dari responden perseorangan, yaitu ahli desain, ahli media, ahli materi, dan teman sejawat. Serta dari responden kelompok yaitu peserta didik di SMA Negeri 3 Probolinggo dengan respon positif yang ditunjukkan oleh peserta didik pada data angket, produk pengembangan modul sejarah berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* maka dapat disimpulkan bahwa Modul Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Pendudukan Jepang sangat layak digunakan dan dapat menarik minat peserta didik dalam pelajaran Sejarah Pendudukan Jepang secara mandiri.

Pengembangan media pembelajaran Sejarah menggunakan aplikasi berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* ini dapat digunakan ketika pembelajaran daring atau pembelajaran tatap muka terbatas pada masa pandemi Covid-19, dengan metode pembelajaran terbatas di sekolah sehingga tercipta pembelajaran secara mandiri yang efektif, efisien dan menyenangkan.

Hasil penelitian lainnya pada mata pelajaran yang sama yang dilakukan oleh (Samsul Hadi, 2018) menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan untuk menarik motivasi peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah pada kelas VIII di SMPN 10 Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah. Selain itu hasil penelitian pengembangan ini sesuai dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh (Hendrianti et al., 2021), penelitiannya menunjukkan hasil bahwa media *e-book* berbasis *flipbook maker* sangat layak digunakan dan dapat menarik minat peserta didik dalam materi identifikasi karir siswa.

Saran

Perlu diadakan penyebarluasan produk media pembelajaran modul mata pelajaran Sejarah Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* seperti di kalangan guru-guru SMA Negeri 3 Probolinggo mengingat masih belum banyak menggunakan aplikasi seperti ini. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat mengembangkan menggunakan media pembelajaran dan mata pelajaran yang sama namun materi pembelajaran yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Akhlaqul Karimah, S., & Churiyah, M. (2021). Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik menggunakan Kvisoft Flipbook Maker berbasis Android. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(6). <https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p538-545>
- Angraini, R. (2018). *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Maker pada Materi Listrik*. <https://repository.unja.ac.id/5687/>
- Arikunto, S. (2010). Produser penelitian suatu pendekatan praktek. In *Rineka Cipta. Jakarta*.
- Fahmi, S., Priwanto, S. W., Cahdriyana, R. A., & ... (2019). Interactive Learning Media Using Kvisoft Flipbook Maker for Mathematics Learning. *Journal of Physics* <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1188/1/012075/meta>
- Febrinawati, S. I., & Arief, M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan E- Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker. *Prosiding Seminar Nasional Kelompok Bidang Keahlian ADP 2021, April*.
- Gholy, M. S., Sumardi, S., & Hadi, S. R. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Melalui Program SIBBER Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Berkarakter Sportivitas. *JOSSAE Journal of Sport Science and Education*. <https://doi.org/10.26740/jossae.v6n2.p134-145>
- Hendrianti, S. D., Hidayat, S., & Suherman, S. (2021). Pengembangan Media E-Booklet Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Materi Identifikasi Karir Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 178. <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i2.4089>
- Nitami. (2020). Pengembangan Bahan Ajar PPKN Berbasis E-Modul Pada Materi Makna Kedaulatan Dan Demokrasi Pancasila Di Kelas VIII SMPN 19 Kota Jambi. *Repository.Unja.Ac.Id*.
- Nurtjahyani, S. D., & Tutut, T. (2021). ... MODUL BAHAN AJAR BIOLOGI POKOK BAHASAN INTERAKSI MAKHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGAN BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK MAKER UNTUK SISWA ...*Prosiding SNasPPM*.
- Oktaviana, N. V., Nayazik, A., & Rani, H. A. D. (2019). Efektifitas Efektivitas Penerapan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Materi Satuan Panjang Kelas 3 SD. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 2(1), 32. <https://doi.org/10.31331/joined.v2i1.839>
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan e-modul berbantuan kvisoft flipbook maker berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas x otkp 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Perkantoran*, 7(3), 60–65. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29542>

- Putri, I. P., Yuniasih, N., Sakdiyah, S. H., & Malang, U. K. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 523–530. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/553>
- Rawung, R. K. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Era 4.0 Di Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Inovasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(1), 67. <https://doi.org/10.12928/jimp.v1i1.4200>
- Samsul Hadi, M. (2018). Pengaruh Media Realisme Dalam Peran Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 71–81.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*.