Seminar Nasional PGSD UNIKAMA

Universitas Kanjuruhan Malang

Silvida Daviska, Dr. Sudi Dul Aji M.Si, Denna Delawanti, C. M.Pd\*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

Silvidaviska98@gmail.com\*

**Abstract:** This study focuses on discussing the results of research on science e-modules based on kvisoft flipbook maker. The purpose of this study was to determine the process, feasibility, practicality and effectiveness of developing science e-module teaching materials based on kvisoft flipbook maker material on the properties of sound and their relationship to the sense of hearing in grade IV elementary school. This study uses the type of research and development (Research and development). ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data obtained were analyzed quantitatively and qualitatively. Based on the results of the study, it was found that the feasibility value was 91.1% with the appropriate category, the practicality value 94%, categorized as very good, the average value effectiveness was 81, and had met the minimum completeness criteria (KKM) of >70. Materials that are difficult to understand when online learning can be turned into easier and more enjoyable learning with kvisoft flipbook maker-based e-modules are able to improve the quality of learning, and help students achieve scores above the minimum completeness criteria (KKM).

*Key Words:* *science; e-modul; and Kvisoft Flipbook Maker*

**Abstrak:** Penelitian ini fokus membahas hasil penelitian e-modul IPA berbasis kvisoft flipbook maker. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses, kelayakan, kepraktisan dan kefektifan pengembangan bahan ajar e-modul IPA berbasis kvisoft flipbook maker materi sifat-sifat bunyi dan keterkaitanya dengan indera pendengaran di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Reseacrh and development). Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementasi, dan Evaluation). Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai kelayakan 91,1% dengan kategori layak, nilai kepraktisan 94%, dikategorikan sangat baik, nilai keefektifan nilai rata-rata 81, dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar >70. Materi yang sulit dipahami di saat pembelajaran daring dapat diubah menjadi pembelajaran yang lebih mudah dan menyenangkan dengan e-modul berbasis kvisoft flipbook maker sanggup menaikkan kualitas pembelajaran, dan membantu siswa mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM)

Kata kunci: IPA; *e-modul;* dan *kvisoft Flipbook Maker*

Pendahuluan

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan “tubuhnya pengetahuan terdiri berdasarkan sekumpulan fakta, konsep, teori, dan hukum, ditemukan melalui proses ilmiah” (Mulyadi et al., 2016:296).”Pembelajaran IPA adalah pembelajaran penting untuk dipelajari karena pembelajaran IPA memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kritis”(Dwi Atmaji & Maryani, 2018:29). Sedangkan IPA Menurut (Darmansyah, 2019:3) “IPA adalah konsep pembelajaran alam dan memiliki interaksi yang sangat luas terkait pada kehidupan manusia”. Pembelajaran IPA (sains) dalam penerapannya diharapkan dapat membentuk sikap dasar yang mempunyai kemampuan pada berpikir ilmiah untuk memecahkan kasus individu dan isu di masyarakat supaya dapat berperan sebagai sumber daya manusia yang berfikir kritis.

Virus corona atau COVID-19 dalam penyebarannya menjadi tantangan tersendiri bagi institusi pendidikan di Indonesia. Untuk mengantasi penyebaran virus tersebut pemerintah mengambil langkah-langkah seperti social distancing, physical distancing, sampai pembatasan sosial berskala besar (PSBB).“penyakit jenis baru yang belum pernah ditemukan pada manusia sebelumnya dengan tanda-tanda gangguan pernapasan akut, seperti demam, batuk, dan sesak napas ini disebut covid-19” (Astini, 2020:2).

Pembelajaran selama pandemi covid-19 ini berlangsung secara mandiri dengan bimbingan guru tetapi dilaksanakan dirumah terlebih dahulu atau bisa disebut dengan pembelajaran online atau daring (dalam jaringan) atau pembelajaran jarak jauh dan dilakukan menggunakan handphone dan laptop. Pembelajaran membutuhkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, serta kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran tanpa adanya tatap muka disebut pembelajaran online”(Sourial et al., 2018:497). Dan juga menurut “(Riyana, 2019:237) Pembelajaran daring dilaksanakan secara tanpa tatap muka dengan guru yang dilakukan melalui perantara handphone”. Dalam hal ini siswa memiliki peluang untuk mengembangkan pengetahuannya secara mandiri melalui proses komunikasi, menghubungkan pengetahuannya dengan yang telah mereka temukan. Selama pembelajaran daring sumber belajar siswa hanya dari buku siswa. Kebanyakan isi buku hanya berupa teks cerita saja, dan beberapa materi belum dilengkapi dengan ilustrasi, sehingga tidak semua materi dapat divisualisasikan oleh siswa, sehingga siswa terkadang memiliki penafsiran yang berbeda dalam memahami materi pelajaran, terlebih lagi mengenai suatu konsep khususnya IPA sedangkan guru tidak bisa langsung bertatap muka dengan siswa.

Pembelajaran online memaksa guru untuk mencari cara untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya dengan menyediakan bahan ajar berupa modul elektronik. Darmansyah (2019:2) mengemukakan bahwa “modul elektronik adalah suatu bentuk penyajian materi belajar mandiri. Materi-materi tersebut disusun secara sistematis dalam satuan-satuan pembelajaran tertentu dan disajikan dalam format elektronik. Setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya digunakan sebagai penghubung navigasi melalui a link. Siswa lebih interaktif dengan program yang dilengkapi dengan video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar (Administrasi Umum Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017: 3)". Peneliti lain menyatakan bahwa "modul elektronik adalah modul berbasis teknologi komputer, yang berisi fragmen, dan setiap fragmen berisi masalah, sehingga pengguna dapat lebih mudah memahami mater”(Samiasih et al., 2017:119).

E-modul ialah bahan ajar yang digunakan melalui alat elektronik bersifat interaktif dan memudahkan siswa dalam memperoleh materi. E-modul yang dikembangkan ini berbasis Kvisoft flipbook maker. Kvisoft flipbook maker adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menampilkan modul dengan tampilan elektronik. “Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker merupakan salah aplikasi yang mendukung proses pembelajaran ,sebagai sarana pembelajaran, karena aplikasi ini tidak hanya cocok pada penulisan buku saja tetapi juga dapat ditambahkan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa membuat interaktif media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan siswa tertarik pada pembelajaran, menjadikan pembelajaran menjadi tidak monoton atau membosankan”(Wibowo, 2018:119). Diketahui dari penggunaan media elektronik dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Jadi e-modul berbasis kvisoft flipbook maker bisa di akses secara offline maupun online dan tidak mengeluarkan biaya dikarenakan berbentuk soft file.

Berdasarkan pada hasil observasi wawancara yang dilaksanakan peneliti di SDN 1 Parangargo bersama guru kelas IV diketahui terdapat beberapa hambatan yang dialami guru dikelas yaitu. Kendala smartphone siswa yang tidak mendukung pembelajaran daring dan minimnya informasi pada buku siswa sehingga dalam pendampingan bersama orang tuanya siswa kurang menguasai materi yang dipelajari khususnya pada materi sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran. Guru di SDN 1 Parangargo sudah menggunakan bahan ajar yang menyesuaikan dengan pembelajaran daring. Bahan ajar yang sering digunakan saat pembelajaran daring di kelas sudah bervariasi seperti youtube, modul dari kemendikbud dan juga menggunakan buku k-13 siswa, namun karena hambatan yang diperoleh dari smartphone siswa tidak dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dari guru. hambatan juga dikarenakan buku k-13 tersebut berbasis aktivitas dan minim informasi sehingga pembelajaran siswa yang didampingi orang tua dirumah kurang maksimal, karena orang tua siswa yang mendampingi siswa tidak memahami maksud didalam buku tersebut, sehingga membuat siswa kurang memahami materi pembelajaran. Kurangnya informasi dalam sumber belajar bagi siswa dan adanya hambatan smartphone siswa berdampak di dalam pembelajaran juga membuat siswa menjadi tidak tertarik atau berminat dan berpengaruh pada perkembangan pemahanan dan pengetahuan siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin mengembangakan bahan ajar yang dapat digunakan di semua smartphone siswa dan bahan ajar yang memiliki banyak informasi sehingga dapat membantu orang tua siswa dalam mendampingi pembelajaran daring berlangsung. Peneliti menawarkan pengembangan bahan ajar pembelajaran dengan konsep e-modul. E-modul merupakan “modul yang berbasis teknologi komputer dan berisi penggalan-penggalan pertanyaan di setiap penggalan agar membuat pengguna lebih mudah memahami materi” (Samiasih et al., 2017:119).

Efektivitas ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Hidayatullah (2016) dengan penggunaan e-modul lebih meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembelajaran dibandingkan dengan menggunakan bahan ajar cetak. Dan menurut penelitian dilakukan oleh Atmaji (2018). Hasil penelitian ini menunjukkan modul elektronik berbasis literasi sains sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dalam penelitian ini peneliti memberikan inoviasi baru dan berbeda dari penelitian terdahulu berupa e-modul yang diperbarui dengan aplikasi kvisoft flipbook maker dengan memadukan gambar-gambar dengan animation yang menarik serta memuat video percobaan sebagai penunjang pemahaman siswa yang dapat diakses online maupun offline. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan E-modul IPA berbasis Kvisoft flipbook maker materi sifat-sifat bunyi dan keterkaitanya dengan indera pendengaran siswa kelas IV Sekolah Dasar”.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & development*) dan menggunakan model ADDIE sebagai dasar langlah-langkah pengembangan produk. Benny (2014:3) menjelaskan ada lima tahapan yaitu, tahap Analisi (*Analysis*), tahap Desain (*Desaign*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluation (*Evaluation*). Lima tahapan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) *Analysis,* Analisis yang dilakukan adalah analisis kurikulum, karakter, dan analisis pengembangan; (2) *Design*, tahap desain atau perancangan semua komponen *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker* dibuat pada tahap ini; (3)*Development*, Tahap pengembangan adalah mengembangkan Produk berdasarkan desain atau desain yang telah dibuat. Setelah produk dihasilkan, peneliti melakukan verifikasi kelayakan modul elektronik dengan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa; SDN 1 Parangargo Wagir dilaksanakan uji lapangan terhadap 10 siswa kelas IV. Pada tahap implementasi ini, data yang dibutuhkan untuk tes diperoleh Menurut pernyataan Benny (2014: 3), kepraktisan modul elektronik ilmiah berbasis kvisoft dan efektivitas, yaitu tahap implementasi digunakan sebagai sarana penyediaan bahan dalam pengembangan produk. Untuk menguji kepraktisan, kami menyediakan kuesioner yang dijawab oleh guru dan siswa. Berdasarkan hasil tersebut dengan mengacu pada persentase kepraktisan, uji validitas diukur dengan hasil tes belajar siswa setelah pembelajaran dengan bantuan modul elektronik IPA. berbasis *kvisoft flipbook maker* yang dikembangkan, Hasil yang didapatkan tersebut sudah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah sebesar >70. (5)*Evaluation*, Pada tahap ini yaitu memperbaiki *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker* yang dikembangkan setelah dilakukan validasi oleh para ahli, mendapatkan respon dari guru dan siswa, serta diterapkan pada pembelajaran.

Teknik analisis manapun yang digunakan peneliti yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan dan masukan secara tertulis dalam lembar penilaian dari ahli materi,ahli media dan ahli bahasa, guru, dan siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian lembar validasi ahli materi, alhi bahasa, serta skor angket yang di berikan kepada guru, dan siswa.

* 1. Kelayakan pengembangan bahan ajar *e-modul* bebersabis *Kvisoft flipbook maker*

kelayakan adalah analisis yang dilakukan oleh para ahli materi,media dan bahasa untuk menentukan apakah *e-modul* ini layak digunakan atau tidak. Arikunto (2016:236) menyatakan presentase Kelayakan dengan persamaan sebagai berikut:

$$Presentasi keidealan=\frac{skor hasil penelitian }{skor maksimal ideal }x 100\%$$

Tabel 1 Kriteria Presentase Kelayakan

|  |  |
| --- | --- |
| Kriteria Pencapaian Nilai | Tingkat Layakan |
| 81 % - 100 % | Layak, dapat digunakan tanpa perbaikan  |
| 61 % - 80 % | cukup Layak, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil |
| 41 % - 60 % | Kurang Layak, disarankan tidak dipergunakan |
| 21 % - 40 % | Tidak Layak, tidak bisa digunakan  |
| 0 % - 20 % | Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan |

(Akbar, 2013:82)

* 1. kepraktisan pengembangan bahan ajar *e-modul* bebersabis *Kvisoft flipbook maker*

Kepraktisan dilakukan dengan hasil dari analisis penilaian praktisi guru dan siswa kepraktisan e-modul, dilakukan dengan mengkonversi skor rata-rata yang diperoleh menjadi kualitatif berdasarkan kriteria penilaian skala interval (Sugiyono, 2016:98). Skor rata-rata aspek dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :



Tabel 3 Pedoman pengubahan skor kuantitatif menjadi

kualitatif pada angket respon

|  |  |
| --- | --- |
| Interval rata-rata skor | Kriteria |
| 3,1-4,0 | Sangat Baik |
| 2,1-3.0 | baik |
| 1,1-2,0 | cukup |
| 0-1,0 | Kurang |

(Sugiyono, 2016: 98)

* 1. Keefektifan pada *e-modul* bebersabis *Kvisoft flipbook maker*

Data untuk mengukur keefektifan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* diperoleh dari tes hasil belajar siswa sesudah menggunakan produk pengembangan *e-modul* berbasis *kvisoft fipbook maker* yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Analisis terhadap hasil belajar siswa dilaksanakan dengan anlaisis kuantitatif dengan menemukan rata-rata tes didapatkan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagikan dengan jumlah siswa yang mengikuti tes, dengan rumus sebegai berikut:

$$Nilai rata-rata =\frac{Jumlah nilai seluruh siswa }{jumlah siswa }$$

Hasil belajar akhir individu atau nilai akhir dikatakan tuntas jika siswa mendapatkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 70 sesuai apa yang telah ditetapkan oleh SDN 1 Parangargo. *E-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* dapat dinyatakan efektif apabila nilai rata-rata belajar siswa mencapai minimal 70 (nilai KKM)

Tabel 4 Kriteria Presentase Keefektifan

|  |  |
| --- | --- |
| Presentase | Kriteria |
| 81 – 100 | Sangat Efektif |
| 61- 80 | Efektif |
| 41 – 60 | Cukup Efektif |
| 21 – 40 | Kurang Efektif |
| 0 – 20 | Tidak Efektif, perlu revisi total |

 (Samiasih, R. dkk, 2017:171)

Hasil dan Pembahasan

 Pengembangan *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker memakai* model ADDIE dan melewati lima tahapan yaitu, 1) *Analysis*), 2) *Desaign*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. *E-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* telah dilakukan uji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan yang dilaksanakan oleh validator yaitu, (1) nilai akhir penilaian oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 93%, (2) nilai akhir penilaian oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata 85%, (3) Nilai akhir dari penilaian oleh ahli bahasa mendapat nilai rata-rata 95,3%. Berdasarkan nilai akhir hasil penilaian kelayakan, rata-rata nilai yang didapatkan dari semua validator adalah 91,1% dengan kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker* materi sifat-sifat bunyi dan keterkaitanya dengan indera pendengaran dinyatakan valid atau layak.

 Hasil penilaian kepraktisan *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker* diperoleh hasil yaitu, (1) hasil penilaian angket respon guru memperoleh rata-rata presentase 3,7, (2) hasil penilaian angket respon siswa memperoleh nilai rata-rata 3,74 dan total rata-rata guru dan siswa mendapat 3,72 Berdasarkan hasil tersebut merujuk pada kriteria presentase kepraktisan, maka *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker* dapat dikategorikan “sangat baik”, oleh karena itu *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker* dinyatakan praktis.

 Penilaian keefektifan *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker* diukur dari hasil tes siswa setelah mengikuti proses pembelajaran *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker.* Hasil tes siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan bantuan *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker* mendapat nilai rata-rata 81, dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar >70. Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi sifat-sifat bunyi dan keterkaitanya dengan indera pendengaran dengan bantuan *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker*, mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, serta siswa mencapai nilai rata-rata di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu, *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker* dinyatakan sangat efektif.

Kesimpulan

 Penilaian kelayakan yang dilaksanakan oleh validator yaitu, nilai rata-rata yang diperoleh semua validator ialah 91,1% yang masuk kategori layak. Berdasarkan hasil kepraktisan *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker* diperoleh hasil yaitu, (1) hasil penilaian angket respon guru memperoleh rata-rata 3.7, (2) hasil penilaian angket respon siswa memperoleh nilai rata-rata 3,82 dan total rata-rata dari penilaian guru dan siswa mendapat 3,72. Berdasarkan hasil tersebut mengacu pada kriteria presentase kepraktisan, maka *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker* dapat dikategorikan atau digolongkan “sangat baik”,karena itu *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker* dinyatakan praktis. Penilaian keefektifan *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker* diukur dengan hasil tes siswa sesudah mengikuti proses pembelajaran dengan bantuan *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker.* Hasil tes siswa sesudah mengikuti proses pembelajaran dengan bantuan *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker* mendapat nilai rata-rata 81, dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar >70. Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi sifat-sifat bunyi dan keterkaitanya dengan indera pendengaran dengan bantuan *e-modul* IPA berbasis *kvisoft flipbook maker*, mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, serta membantu siswa mencapai atau mendapat nilai rata-rata di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Daftar Rujukan

Astini, N. K. S. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura, *11*(2), 13–25. /e-journal.stkipamlapura.ac.id/index.php/jurnallampuhyang/article/view/194

Benny A, P. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Prenada Media Group.

Darmansyah2, E. Z. (2019). *Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia Dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Viii Smp*. http://repository.unp.ac.id/30112

Dwi Atmaji, R., & Maryani, I. (2018). *Pengembangan E-Modul Berbasis Literasi Sains Materi Organ Gerak Hewan Dan Manusia Kelas V Sd*. *In Fundamental Pendidikan Dasar* (Vol. 1, Issue 1) https://core.ac.uk/download/pdf/267886441.pdf

Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *Model Pembelajaran Ipa Sd*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.

Mulyadi, D., Wahyuni, S., & Handayani, R. (2016). *Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp.* Jurnal Pembelajaran Fisika, *4*(4), 296–301 – 301. /http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/2728

Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Kencana.

Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

Raco, J. (2018). Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya.

Samiasih, R., Praherdhiono, H., & Teknologi Pendidikan FIP, J. U. (2017). *Pengembangan E-Module Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya.* /http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/2082

Sourial, N., Longo, C., Vedel, I., & Schuster, T. (2018). *Daring to draw causal claims from non-randomized studies of primary care interventions*. *Family Practice*, *35*(5), 639–643. https://doi.org/10.1093/fampra/cmy005

Sukiman,2012.*Pengembangan Media Pembelajaran.*Pedagogia:Yogyakarta

Wardhani, S. W. (2018). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.* Jurnal Sekolah, *Vol. 2 (2)*, 124–130. /https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/9934

Wibowo, E. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*. /http://repository.radenintan.ac.id/3420/