

**E-MODUL BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK MAKER SEBAGAI SUMBER  
BELAJAR MATERI ANALISIS UNSUR PEMBANGUN PUISI**

Muhammad Zein<sup>1</sup>, Agus Hadi Utama<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Lambung Mangkurat

<sup>1</sup>mzein2805@gmail.com, <sup>2</sup>agus.utama@ulm.ac.id

**Abstract**

*The efforts to improve the quality of learning at the formal education level during the Covid-19 pandemic require educators to be able to align their learning methods and strategies, especially in the learning resources used. One of which is the use of e-modules which incidentally are following the conditions of online learning due to the Covid-19 pandemic. The use of e-modules rumah belajar prepared by the Indonesian government to deal with the online learning situation during the Covid-19 pandemic greatly assisted the online learning process. However, the researcher also tries to develop e-modules in the sub-chapters of analysis elements of poetry to increase student motivation during online learning. The e-module was developed based on a Kvisoft flipbook maker with material analysis elements of poetry for the Bahasa Indonesia class X high school that matches the characteristics of the e-module and contains text messages, images, audio, and video. This type of research and development uses the Borg & Gall model which has been modified into 5 steps, namely: planning, product development, product testing, revision of product testing, and dissemination. The research data analysis methodologies and techniques used a qualitative approach to triangulation of data sources from interview guideline instruments and expert judgment questionnaires. The results of this study indicate that the e-module development product based on expert judgment is "very eligible" with the total percentage of the material validation test results being 83.2% and the media validation test results being 83.2%. Dissemination of e-module development product is appropriate for use to increase student motivation during online learning and to be used as a learning resource to improve the quality of teacher and student learning.*

**Keywords:** *Development, E-Modules, Learning Resources, Elements Of Poetry*

**Abstrak**

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran di jenjang pendidikan formal di masa pandemi Covid-19 menuntut pendidik untuk dapat menyelaraskan metode dan strategi pembelajarannya baik dari segi cara mengajarnya maupun pemanfaatan sumber belajar yang digunakan. Sumber belajar bisa darimana saja salah satunya adalah pemanfaatan e-modul yang notabennya sesuai dengan kondisi pembelajaran daring akibat pandemi Covid-19. Pemanfaatan e-modul dari rumah belajar yang disiapkan oleh pemerintah untuk mengatasi situasi pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 sangat membantu proses pembelajaran daring. Disini peneliti juga mencoba mengembangkan e-modul pada sub-bab atau pokok bahasan materi analisis unsur pembangun puisi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring. E-modul yang dikembangkan berbasis *kvisoft flipbook maker* dengan materi analisis unsur pembangun puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA yang sesuai dengan karakteristik e-modul berisikan pesan teks, gambar, audio, dan video. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Borg & Gall yang sudah dimodifikasi menjadi 5 (lima) langkah yaitu: perencanaan, pengembangan produk, uji coba produk, revisi hasil uji coba produk, dan diseminasi atau implementasi. Metodologi dan teknik analisis data penelitian menggunakan pendekatan kualitatif triangulasi sumber data dari instrumen pedoman wawancara dan angket *expert judgement*. Hasil penelitian ini menunjukkan produk pengembangan e-modul berdasarkan *expert judgement* adalah "sangat layak" dengan jumlah persentase hasil uji validasi materi adalah 83,2% dan hasil uji validasi media adalah 83,2%. Oleh karena itu, produk pengembangan e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* materi analisis unsur pembangun puisi ini telah layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring dan dapat digunakan sebagai sumber belajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran daring guru dan siswa di kelas X SMA pada umumnya.

**Kata kunci:** Pengembangan, E-Modul, Sumber Belajar, Materi Analisis Unsur Pembangun Puisi.

## Pendahuluan

Pada dasarnya pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan masa depan negara. Pendidikan memiliki peranan dalam mencerdaskan bangsa, serta melalui pendidikan pula mampu mengembangkan potensi-potensi dalam diri seseorang seperti intelektual, keterampilan, dan sikap. Sedangkan melihat dari tujuan nasional Indonesia, sangat tergambarkan bahwa negara Indonesia menuntut setiap warga negaranya menjadi bangsa yang berkualitas dan menjadi generasi-generasi yang cerdas dan terampil sebagai modal persaingan global kearah yang lebih baik. Namun kenyataannya dalam menjalankan roda pendidikan tidak semulus yang dibayangkan, masih banyak masalah-masalah khususnya dalam proses pembelajaran yang harus diselesaikan. Salah satu permasalahan yang saat ini sangat dirasakan adalah mengenai kualitas mutu pendidikan pada masa pandemi Covid-19 (Setiawan, A., Mansur, H., & Mastur, M., 2021).

Pandemi Covid-19 saat ini memiliki dampak yang sangat besar terhadap bidang pendidikan. Dampak yang dapat dirasakan salah satunya yaitu pemenuhan sumber belajar digital untuk menunjang aktivitas pembelajaran daring yang bermutu sehingga dapat mempengaruhi peningkatan kualitas pendidikan di masa pandemi Covid-19. Pada dasarnya aktivitas pembelajaran daring memuat interaktifitas karakteristik multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video baik antara guru, siswa, dan sumber belajar yang dipilih (Mahmud, A. Z., Mansur, H., & Utama, A. H., 2022).

Sumber belajar yang dipilih dalam penelitian ini adalah e-modul yang dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Karakteristik e-modul berisikan pesan teks, gambar, audio, dan video yang dikelola sedemikian rupa dan dikembangkan dalam bentuk produk sumber belajar. Proses pengelolaan dan pengembangan e-modul yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran daring antara guru dan siswa, sejatinya menjadi tugas seorang peknolog pendidikan. Teknologi pendidikan menurut para ahli adalah sebagai

suatu teori dan praktik dalam desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar yang tepat (Miarso, 2004, p.56). Selanjutnya, AECT 2004 mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai upaya memfasilitasi pembelajaran melalui cara menciptakan, menggunakan, dan memanfaatkan, ataupun mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat (Warsita, B, 2013, p.77) . Bidang garapan teknologi pendidikan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan belajar yang perlu diselesaikan, terlebih di masa pandemi Covid-19 midset dan peran teknolog pendidikan sangat krusial diterapkan dan digemakan (Haryanto, 2015, p.13). Terlihat jelas disini profesi Teknolog Pendidikan berupaya mengatasi masalah-masalah belajar dengan berbagai cara salah satunya adalah mengelola dan mengembangkan e-modul sebagai alternatif sumber belajar digital.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia MAN 5 Barito Kuala mengatakan bahwa saat ini sulitnya mengakses sumber belajar yang mendukung pembelajaran daring, walaupun pemerintah telah menyediakan rumah belajar sebagai pusat utama sumber belajar daring di masa pandemi Covid-19, akan tetapi masih dirasa kurang terimplementasikan. Guru merasa rumah belajar belum optimal untuk direalisasikan di MAN 5 Barito Kuala karena terkendala fasilitas jaringan internet yang lemah, apalagi di rumah belajar tersebut kumpulan sumber belajar masih terbatas dan belum banyak mengakomodir kebutuhan belajar siswa di sekolah tersebut. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran daring di sekolah tersebut menjadi kurang bermakna dan menurunnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring.

Peneliti dan guru Bahasa Indonesia MAN 5 Barito Kuala menyadari memang tidak dapat dipungkiri mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang perlu tingkat konsentrasi tinggi agar dapat memahaminya, dimana para siswa perlu mempelajari berbagai aspek seperti membaca, menyimak, menulis, dan mendengar (Prilla, C. C. P., Firdaus, A., & Humaira, H. W., 2019). Adapun salah satu materi mata pelajaran

Bahasa Indonesia pada kelas X SMA yang dirasa memiliki kesulitan yang tinggi yaitu materi analisis unsur pembangun puisi. Materi ini memiliki kompetensi dasar yaitu menuntut siswa menganalisis dan menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya. Sehingga diperlukan bahan ajar berupa teks, gambar, audio, dan video yang dapat termuat dalam format multimedia e-modul sehingga dapat membantu siswa dalam mempelajarinya secara kontekstual.

E-modul disusun dengan tujuan agar siswa memahami sebaik-baiknya materi pembelajaran secara mandiri. Fungsi e-modul adalah sebagai sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran siswa, sehingga dapat belajar dengan terarah dan sistematis (Purwanto, 2007, p.10). Pemanfaatan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting karena hal tersebut dapat membantu pengajar dalam menyajikan sebuah materi kepada siswa (Setiawan et al., 2020, p. 14). Oleh karena itu e-modul di masa kini perlu dikembangkan dalam bentuk digital, salah satunya adalah dengan menggunakan *software Kvisoft flipbook maker*.

Pengembangan e-modul berbasis *Kvisoft flipbook maker* sendiri merupakan proses pengelolaan bahan ajar yang memiliki sifat interaktif sebagai sumber belajar dan memungkinkan penggunaannya secara leluasa dan mandiri, sehingga siswa akan lebih fleksibel dan dapat mengukur kemampuannya sendiri dalam proses belajar dan pembelajaran. E-modul berbasis *Kvisoft flipbook maker* nantinya akan berisikan pesan teks, gambar, audio, dan video yang beragam dan bertautan dengan *link eksternal* seperti video youtube di website rumah belajar. Oleh karena itu pengelolaan bahan ajar dan pengembangan e-modul berbasis *Kvisoft flipbook maker* sebagai sumber belajar ini diperlukan untuk memudahkan proses pembelajaran daring dalam mempelajari dan memahami materi analisis unsur pembangun puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu produk alternatif sumber digital yang layak untuk dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran daring di masa pandemi Covid.19.

## Metode Penelitian

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *research and development* dengan pendekatan penelitian kualitatif, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2019, p.297). Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu melalui tahapan analisis, merancang, memproduksi, dan mengevaluasi sehingga menjadi produk yang layak (Martianingtyas, 2019, p.3). Dalam proses pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan dari Borg & Gall. Model pengembangan ini terdiri dari 10 langkah namun peneliti memodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti dengan tidak menghilangkan esensi dari tahap model pengembangan itu sendiri. Borg & Gall menyatakan bahwa dimungkinkan memodifikasi dari 10 langkah model dalam pengembangan produk skala kecil yang disesuaikan dengan keterbatasan penelitian (Emzir, 2008, p.271). Adapun tahapan langkah-langkah modifikasi tersebut yaitu: (1) perencanaan, (2) pengembangan produk, (3) uji coba produk, (4) revisi hasil uji coba produk, dan (5) desiminasi atau implementasi.

Penelitian ini bertempat di MAN 5 Barito Kuala dengan subjek dan objek penelitian berupa responden dari 6 (enam) orang *expert judgemnet*, yaitu: 3 (tiga) orang ahli materi untuk memvalidasi pengelolaan bahan ajar dan 3 (tiga) orang ahli media untuk memvalidasi kelayakan produk pengembangan e-modul berbasis *Kvisoft flipbook maker*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan wawancara dengan instrumen pedoman wawancara dan kuesioner dengan instrumen angket kelayakan ahli materi dan media. Metode wawancara berfungsi sebagai alat menggali permasalahan pada proses pembelajaran sebagai acuan pengelolaan bahan ajar dan penafsiran kesimpulan secara kualitatif nantinya. Metode kuesioner yang digunakan sebagai instrumen validasi uji coba produk dan kelayakan e-modul yang hasilnya akan dianalisis secara kualitatif melalui skor skala *likert*. Selanjutnya adapun kisi-kisi

kuesioner untuk menguji kelayakan komponen bahan ajarnya (materi) dan komponen produknya (media) adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-Kisi Kuesioner Ahli Materi

Aspek	Variabel kriteria
Pengelolaan Materi	Kesesuaian materi
	Penyajian materi
	Kebahasaan

	Evaluasi
--	----------

Tabel 2. Kisi-Kisi Kuesioner Ahli Media

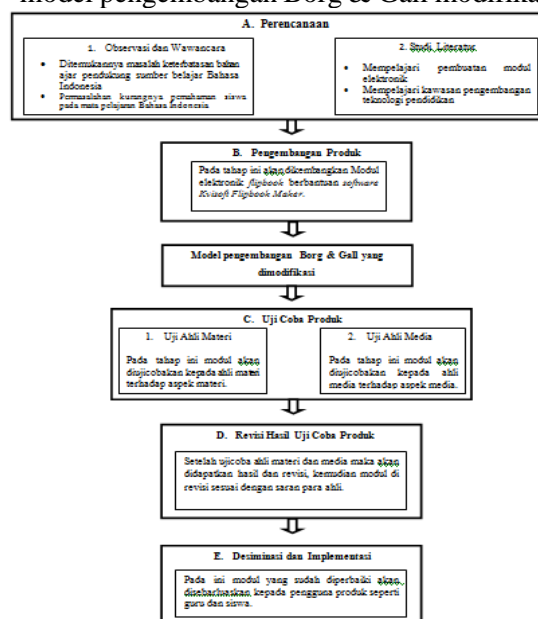
Aspek	Variabel Kriteria
Pengembangan Media	Tampilan
	Penyajian Materi
	Manfaat

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan suatu produk e-modul berbasis *Kvisoft flipbook maker* pada materi analisis unsur pembangun puisi berdasarkan identifikasi masalah yang ditemui dalam pembelajaran bahwasanya mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang perlu tingkat konsentrasi tinggi agar dapat memahaminya, dimana para siswa perlu mempelajari berbagai aspek seperti membaca, menyimak, menulis, dan mendengar, khususnya pada materi analisis unsur pembangun puisi (Prilla, C. C. P., Firdaus, A., & Humaira, H. W., 2019). Kawasan pengelolaan dan pengembangan teknologi pendidikan tidak hanya terdiri atas perangkat keras pembelajaran, melainkan juga mencakup perangkat lunak (Seel & Richey, 1994, p.39). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka melalui proses pengelolaan bahan ajar menjadi suatu pengembangan produk e-modul digital ini perlu divalidasi oleh *expert judgement* untuk mengetahui tingkat kelayakannya sebagai alternatif sumber belajar daring dimasa pandemi Covid-19.

E-modul sendiri merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara untuk mengevaluasi yang khas dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (Wibowo, 2018, p.27). Melalui penelitian dan pengembangan ini juga akan dikembangkan suatu bahan ajar digital agar dapat

mempermudah siswa dalam memahami materi analisis unsur pembangun puisi dalam proses pembelajaran secara daring. Produk e-modul berbasis *Kvisoft flipbook maker* ini dilengkapi dengan pesan teks, gambar, audio, dan video yang bisa diakses baik secara *offline* maupun *online* dengan format file *\*.exe* dan *\*.html*. Pengembangan produk e-modul *Kvisoft flipbook maker* ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi 5 (lima) langkah tahapan yaitu: perencanaan, pengembangan produk, uji coba produk, revisi hasil uji coba produk, dan desiminasi atau implementasi. Berikut adalah bagan kerangka berpikir penelitian dengan model pengembangan Borg & Gall modifikasi:



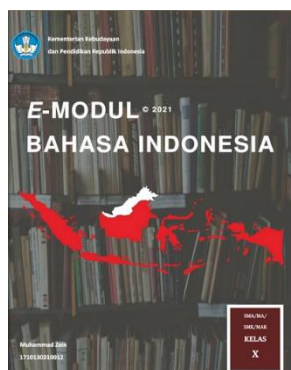
Gambar 1. Rincian Tahapan Modifikasi Model Borg & Gall

### Perencanaan

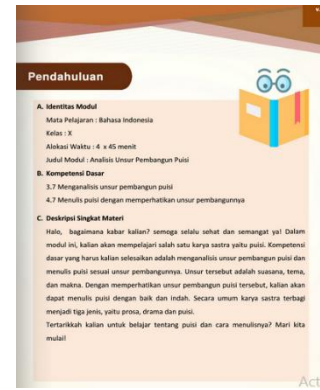
Pada tahap pertama ini, peneliti melakukan wawancara studi pendahuluan dan lanjutan. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait keterlaksanaan proses pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19. Identifikasi masalah-masalah belajar di dalam kelas daring seperti penurunan motivasi belajar siswa selama masa pandemi Covid-19, khususnya pada penguasaan materi analisis unsur pembangun puisi. Wawancara lanjutan dilakukan peneliti untuk mengecek kembali keabsahan data-data penelitian yang ada dan verifikasi kembali atau penarikan kesimpulan.

### Pengembangan Produk

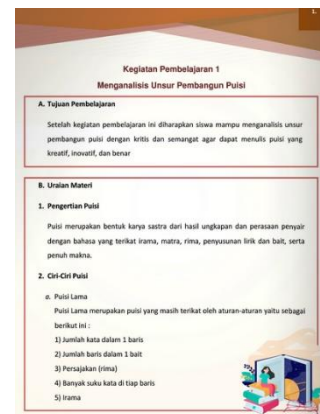
Tahapan pengembangan produk terbagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut: pertama adalah menetapkan *software* pengembang *Kvisoft flipbook maker*. Tahapan kedua yakni pembuatan desain rancangan berupa *flowchart* dan *storyboard* yang ditindaklanjuti dengan mendesain tampilan e-modul seperti sampul, *header*, dan *footer*. Selanjutnya adalah mengelola bahan-bahan ajar berupa pesan teks, gambar, audio, dan video sebagai satu kesatuan komponen e-modul. Tahap akhir yaitu menyatukan tiap-tiap bahan-bahan ajar digital yang telah selesai divalidasi oleh guru mata pelajaran dan dikerjakan dengan *software Kvisoft flipbook maker*.



Gambar 2. Sampul Modul



Gambar 3. Bagian Pendahuluan



Gambar 4. Bagian Materi



Gambar 5. Bagian Latihan Soal



Gambar 6. Bagian Evaluasi



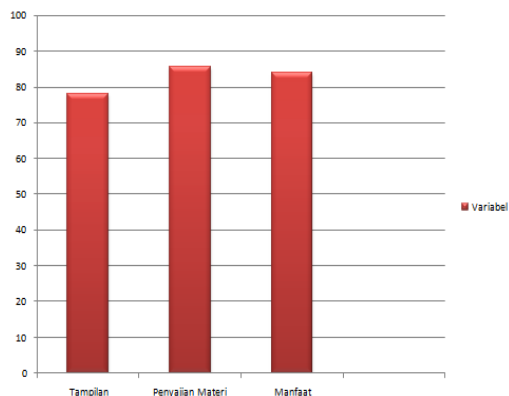
Gambar 7. Bagian Pengayaan



Gambar 8. Bagian Profil

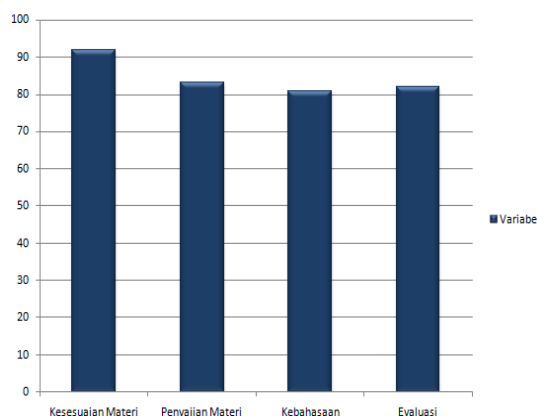
### Uji Coba Produk

Langkah selanjutnya yaitu tahap uji coba produk. Uji coba ini untuk mengetahui kelayakan/validitas produk e-modul yang akan digunakan sebagai sumber belajar secara daring nantinya. Kegiatan ini dilakukan dengan memperlihatkan produk yang telah dikembangkan kepada ahli media dan ahli materi yang ditunjuk peneliti berdasarkan pakar keahliannya (*expert judgement*). Penilaian *expert judgement* dilakukan dengan metode pemberian kuesioner berupa instrumen angket ahli materi dan media yang kemudian diukur dengan skor skala *likert* dan dianalisis secara kualitatif untuk mendapatkan verifikasi tingkat kelayakannya dalam bentuk persentase.



Gambar 9. Bagan Uji Coba Ahli Media

Berdasarkan bagan diatas menunjukkan hasil validasi dari ahli media diperoleh skor skala *likert* 8,32 dengan rata-rata persentase menjadi 83,2% yang berarti termasuk dalam kategori sangat layak. Maka dapat diverifikasi bahwa produk e-modul yang dikembangkan ini termasuk kedalam kategori sangat layak ditinjau dari ahli media: tampilan, penyajian materi, dan kebermanfaatannya.









Gambar 10. Bagan Uji Coba Ahli Materi

Berdasarkan bagan diatas menunjukkan hasil validasi dari ahli materi diperoleh skor skala *likert* 58,3 dengan rata-rata persentase menjadi 83,2% yang berarti termasuk dalam kategori sangat layak. Maka dapat diverifikasi bahwa materi e-modul yang dikembangkan ini termasuk kedalam kategori sangat layak ditinjau dari ahli materi: kesesuaian materi, penyajian materi, dan kebahasaan, dan evaluasi. Terdapat beberapa komentar dan saran dari para ahli materi untuk penyempurnaan materi e-modul berupa format evaluasi sebaiknya dalam bentuk kuis.

### Revisi Hasil Uji Coba

Setelah menerima saran dan komentar dari para ahli media dan ahli materi, langkah selanjutnya adalah merevisi produk berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan oleh *expert judgement*. Kesimpulan yang dapat ditarik secara keseluruhan adalah pada aspek media, produk yang dihasilkan termasuk dalam kategori sangat layak, namun pada aspek materi tertentu ada yang perlu di

revisi agar keutuhan produk yang dikembangkan menjadi lebih layak ketika didesiminasikan atau diimplementasikan dalam pembelajaran daring sebagai sumber belajar alternatif rumah belajar.

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		
	Penambahan nama pengembang pada cover	
2.		
	Perbaikan margin dan font	
3.		
	Penambahan cara penggunaan e-modul	

Gambar 11. Revisi Hasil Uji Coba

### Desiminasi/Implementasi

Ini adalah tahapan akhir peneliti yang akan menyerahkan produk pengembangan e-modul berbasis *Kvisoft flipbook maker* materi materi analisis unsur pembangun puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA. E-modul ini didesiminasikan dalam 2 (dua) format, yaitu: versi *offline* (\*.exe) yang disimpan dalam bentuk CD/Flashdisk dan versi *online* (\*.html) yang dapat diintegrasikan kedalam platform daring seperti *WhatsApp Group* dan rumah belajar, serta terpublikasi di youtube. Produk sumber belajar berupa e-modul berbasis *Kvisoft flipbook maker* ini diimplementasikan di MAN 5 Barito Kuala untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring materi analisis unsur pembangun puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### Simpulan

Pengembangan sumber belajar e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai alternatif pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 dengan sub-pokok bahasan/materi analisis unsur pembangun puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA dikembangkan dengan menggunakan model Borg & Gall modifikasi 5 (lima) langkah, yaitu: perencanaan, pengembangan produk, uji coba produk, revisi hasil uji coba produk, dan desiminasi atau implementasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan produk pengembangan e-modul berdasarkan *expert judgement* adalah “sangat layak” dengan jumlah persentase hasil uji validasi materi adalah 83,2% dan hasil uji validasi media adalah 83,2%. Oleh karena itu, produk pengembangan e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* materi analisis unsur pembangun puisi ini telah layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring di MAN 5 Barito Kuala dan dapat digunakan sebagai sumber belajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran daring guru dan siswa di kelas X SMA pada umumnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Emzir. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. PT Rajagrafindo Persada: Depok.
- Haryanto. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mahmud, A. Z., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pembelajaran Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN. *Journal of Instructional Technology*, 2(2), 35-39.
- Martianingtyas, E. D. (2019). *Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran*.
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Edisi Kedua. Jakarta: Kencana.
- Prilla, C. C. P., Firdaus, A., & Humaira, H. W. (2019). Analisis Unsur Pembangun Dalam Kumpulan Puisi Segenggam Cinta Untuk Sang Maha Cinta Karya

- M. Saidati Sebagai Bahan Ajar. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 9-22.
- Purwanto, dkk. (2007). *Pengembangan Modul*. Jakarta : Depdiknas.
- Seel, & Richey. (1994). *Insructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Diterjemahkan oleh Dra. Dewi S. Prawiradilaga, M.Sc dkk. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Setiawan, A., Mansur, H., & Mastur, M. (2021). Pengembangan E-Learning Academiana Berbasis Moodle untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan. *Journal of Instructional Technology*, 1(1), 13-19.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuanititatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabet
- Warsita, B. (2013). Perkembangan definisi dan kawasan teknologi pembelajaran serta perannya dalam pemecahan masalah pembelajaran. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 72-94.
- Wibowo, E. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).