

Media Pembelajaran Transformatif

by Lppm Ikip Pgri Bojonegoro

Submission date: 20-Dec-2022 06:01PM (UTC-0800)

Submission ID: 1985288374

File name: Media_Pembelajaran_Transformatif_Cahyo_Hasanudin.pdf (4.22M)

Word count: 3356

Character count: 22130

MEDIA PEMBELAJARAN TRANSFORMATIF

Dr. Siti Fadjarajani, MT.
Tineu Indrianeu, M.Pd.
T.M. Haekal, S. Pd.
Yuniarta Ita Purnama, M.Pd.
Gamar Abdullah, S.Si., M.Pd.
Meylan Saleh, S.Pd.,M.Pd.
Cahyo Hasanudin, M.Pd.
Wawat Srinawati
Prasetyo Yuli Kurniawan, M.Pd.
Slamet Riyanto
Dr. Ana Srikaningsih
Hani Atun Mumtahana
Muh. Nasir
Abdul Rahmat
Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd.
Asmawati
Prof. Abd. Kadim Masaong, M.Pd.
Dr. ST. Roskinah Mas



MEDIA PEMBELAJARAN TRANSFORMATIF

Dr. Siti Fadjarajani, MT.

Tineu Indrianeu, M.Pd.

T. M. Haekal, S. Pd.

Yuniarta Ita Purnama, M.Pd.

Gamar Abdullah, S.Si., M.Pd.

Meylan Saleh, S.Pd.,M.Pd.

Cahyo Hasanudin, M.Pd.

Wawat Srinawati

Prasetyo Yuli Kurniawan, M.Pd.

Slamet Riyanto

Dr. Ana Srikaningsih, S.E.,M.M.

Hani Atun Mumtahana

Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd.

Muh. Nasir

Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.



IP. 027.06.2020

MEDIA PEMBELAJARAN TRANSFORMATIF

Dr. Siti Fadjarajani, MT.
Tineu Indrianeu, M.Pd.
T. M. Haekal, S. Pd.
Yuniarta Ita Purnama, M.Pd.
Gamar Abdullah, S.Si., M.Pd.
Meylan Saleh, S.Pd.,M.Pd.
Cahyo Hasanudin, M.Pd.
Wawat Srinawati
Prasetyo Yuli Kurniawan, M.Pd.
Slamet Riyanto
Dr. Ana Srikaningsih, S.E.,M.M.
Hani Atun Mumtahana
Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd.
Muh. Nasir
Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.

Pertama kali diterbitkan Juni 2020

Oleh **Ideas Publishing**

Alamat: Jalan Joesoef Dalie No. 110 Kota Gorontalo

Surel: infoideaspublishing@gmail.com

Anggota IKAPI, No. 0001/ikapi/gtlo/II/14

ISBN: 78-623-234-065-7

Penyunting : Abdul Rahmat, Yuhelson

Penata Letak : A. Hanan Nugraha

Desain Sampul: Moh. Hasan

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang
dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian
atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit

**Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014
Tentang Hak Cipta**

Hak Cipta

Pasal 4

Hak cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilakukan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 112

Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (3) dan/atau Pasal 52 yang dimiliki Pencipta dilarang dihilangkan, diubah, atau dirusak. Untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).

Pasal 115

Setiap Orang yang tanpa persetujuan dari orang yang dipotret atau ahli warisnya melakukan Penggunaan Secara Komersial, Penggandaan, Pengumuman, Pendistribusian, atau Komunikasi atas Potret sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 untuk kepentingan reklame atau periklanan untuk Penggunaan Secara Komersial baik dalam media elektronik maupun non elektronik, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

MEDIA PEMBELAJARAN TRANSFORMATIF

PRAKATA

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan semua rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyusun buku ini. Pada kesempatan ini kami mengucapkan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu hingga selesaiya buku ini. Semoga amal baik yang telah diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda. Amin.

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan dan peningkatan sering berkembangnya IPTEKS, apalagi didukung di era sekarang dimana Era revolusi industri 4.0 dimana perkembangan peradaban manusia semakin tinggi yang dimana teknologi menguasai kehidupan manusia. Kondisi peserta didik saat ini pun semakin kekinian mereka mampu mengoprasikan teknologi-teknologi terkini, ilmu pengetahuan mudah didapatkan dan informasi mudah mereka terima, sehingga peran guru saat ini harus bisa memberikan sesuatu yang lebih untuk peserta didiknya.

Sumber informasi dalam proses pembelajaran dalam proses pembelajaran saat ini sangat mudah diperoleh tidak hanya dari seorang guru, lingkungan, bahan bacaan, dan lain sebagainya. Sebuah computer atau *gadget* yang didukung dengan akses internet yang mudah didapatkan menjadi salah satu teknologi yang popular saat ini karena merupakan salah satu teknologi pembawa informasi. Dalam hal ini guru bisa melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan teknologi *gadget* ini dengan tujuan pembelajaran mencari informasi, mengumpulkan tugas, dan lain-lain.

Semoga buku ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi ilmiah dan bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Gorontalo, Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I	
Hakikat Media Pembelajaran	
Dr. Siti Fadjarajani, MT., Tineu Indrianeu, M.Pd.	
Universitas Siliwangi	
<u>sitifadjarajani@unsil.ac.id, tineuindrianeu@unsil.ac.id</u>	1
BAB II	
Fungsi Dan Sumber Media Pembelajaran	
T.M. Haekal, S. Pd.	
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	
Surel: <u>tmhaekal.th@gmail.com</u>	17
BAB I II	
KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN	
Yuniarta Ita Purnama, M.Pd.	
IKIP PGRI BOJONEGORO	
<u>yuniarta_ita@ikippgrbojonegoro.ac.id</u>	29
BAB IV	
Kedudukan Dan Kriteria Pemilihan Media	
Pembelajaran	
Gamar Abdullah, S.Si., M.Pd.	
Universitas Negeri Gorontalo	
Email: <u>gamar@ung.ac.id</u>	38
BAB V	
Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran	
Meylan Saleh, S.Pd.,M.Pd.	
(Dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan UNG)	
<u>meylan.saleh@ung.ac.id</u>	47

BAB VI	
Pengembangan E-Modul Apresiasi Sastra Berbasis Media Flip Book Digital Dengan Aplikasi Kvisoft	
Cahyo Hasanudin, M.Pd.	
IKIP PGRI Bojonegoro	
cahyo.hasanudin@ikippgrbojonegoro.ac.id	57
BAB VII	
Peningkatan Mutu Karya Tulis Dosen Dengan Menggunakan Reference Manager Sofware Turnitin	
Wawat Srinawati	
STKIP Muhammadiyah Bogor	
wawatsrinawati@gmail.com	71
BAB VIII	
Teknik Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Menggunakan Aplikasi Lektora	
Prasetyo Yuli Kurniawan, M.Pd.	
UniversitasMuhadiSetiabudi	
prasetyo_yk@umus.ac.id	81
BAB IX	
Analisis Implementasi Blended Learning Untuk Kegiatan Belajar Mengajar Mata Kuliah Statistik	
Slamet Riyanto	
Teknik Informatika, Universitas PGRI Madiun, Indonesia.	
Email: selamat@unipma.ac.id	
Ana Srikaningsih	
Manajemen, STIE Bulungan Tarakan,Indonesia	
an_juf19@yahoo.co.id	
ana.s@stiebulungantarakan.ac.id	
Hani Atun Mumtahana	
Sistem Informasi, Universitas PGRI Madiun, Indonesia	
Email: hany_alea03@yahoo.com	105

BAB X**Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Android
bagi Generasi Milenial**

Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd.

Universitas PGRI Madiun

heny@unipma.ac.id 119

BAB XI**Pengembangan Perangkat Pembelajaran****Model 5E Materi Ekologi Berorientasi****Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia****(Kkni) Pada Revolusi Industri 4.0**

Muh. Nasir, Abdul Rahmat

Program Studi Pendidikan Biologi STKIP Bima

perahubima@gmail.com

Prodi Pendidikan Nonformal Universitas Negeri

Gorontalo

abdulrahmat@ung.ac.id 131

X **Bookchapters**

BAB VI

PENGEMBANGAN E-MODUL APRESIASI SASTRA BERBASIS MEDIA FLIPBOOK DIGITAL DENGAN APLIKASI KVISOFT

Cahyo Hasanudin, M.Pd.
IKIP PGRI Bojonegoro
cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id

A. Pendahuluan

E-modul merupakan akronim dari bentuk elektronik modul yang berarti modul bersifat elektronik. Sugihartini & Jayanta (2017) menambahkan bahwa e-modul merupakan bentuk pengembangan dari modul cetak ke bentuk digital yang bersifat *self-instructional* (memuat satu materi pembelajaran) (Fausih, 2014). E-modul mengolah semua bagian yang termuat pada modul cetak, perbedaanya hanya terletak pada penyampaian fisik saja (Lestari & Parmiti, 2020).

E-modul dapat dibaca pada gadget atau komputer dan dirancang dengan sebuah *software* (Elvarita, Iriani, & Handoyo, 2020) karena berbentuk file (Susilawati, Pramusinta, & Saptaningrum, 2020). E-modul dapat diisi dengan gambar agar lebih menarik serta berisi evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa (Shobrina, Sakti, & Purwanto, 2020).

E-modul tidak perlu dicetak dan mudah diakses dimanapun dan kapapun sehingga ini lebih menguntungkan dibanding dengan modul biasa. E-modul sangat memberikan kontribusi pada pembelajaran era digital dan mudah bersahabat dengan kaum milenial.

Untuk mengakomodasi kedua hal tersebut, maka, pada penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan e-modul apresiasi sastra untuk pembelajaran siswa Sekolah Menengah Pertama atau sederajat dengan menggunakan media flipbook.

Flipbook merupakan bentuk animasi klasik yang dibuat pada selembar kertas, pada masing-masing selembar kertas ini memiliki perancangan yang berbeda-beda sehingga objek pada kertas tersebut akan bergerak ketika di buka (Nafi'ah, Suprapta, & Wijaya, 2018). Sedangkan flipbook digital merupakan media pembelajaran elektronik yang menggabungkan fungsi teks, audio, dan visual (Afwan, Suryani, & Ardianto, 2020). Flipbook yang akan digunakan pada penelitian ini adalah flipbook digital berisi materi tentang sastra, contoh bacaan sastra, dan evaluasi dari materi sastra tersebut.

Digital flipbook sudah banyak dikembangkan pada dunia pendidikan (Pornamasari, 2017). Flipbook dikembangkan dari buku teks dengan memberikan kemudahan dalam membaca dan belajar tanpa harus membaca buku yang tebal (Bakar, Muktar, & Khalid. 2019). Flipbook dapat disesuaikan dengan karakteristik remaja (Aschbrenner, dkk., 2019). Flipbook dalam bentuk aplikasi memiliki kelebihan, yaitu 1) dapat mengimpor file dengan bermacam pilihan, 2) dapat menyesuaikan tampilan *layout*, 3) format *output* sangat fleksibel (Nunuk, 2018).

Hasil penelitian Sugianto, Abdullah, Elvyanti, & Muladi (2013) menunjukkan bahwa modul flipbook memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar. Penelitian Prasetyono & Hariyono (2020) menunjukkan bahwa flipbook berbantuan pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis. Penelitian Amanullah (2020) menyebutkan bahwa penggunaan flipbook digital merupakan solusi cerdas pembelajaran di era revolusi industry 4.0 yang menghadirkan suasana belajar lebih menarik, komunikatif, dan interaktif.

Flipbook digital yang berisi e-modul apresiasi sastra ini disusun dengan menggunakan aplikasi kvisoft. Aplikasi kvisoft merupakan perangkat lunak yang dapat mengkonversi kertas kerja menjadi bentuk kertas kerja flipbook (Haryanto, Asrial & Ernawati, 2020), serta bentuk e-book, e-modul, dan e-majalah (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016). Aplikasi kvisoft dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, tautan, video ke dalam kertas kerja (Putri, Uchiawati, Fauziyah, & Huda, 2020) dan mengubah yang rumit menjadi sederhana sehingga meningkatkan motivasi siswa yang memiliki gaya belajar visual (Fahmi, 2019).

Hasil penelitian Nufus, Susilawati, & Linda (2020) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kvisoft flipbook dapat mengembangkan kemampuan pemahaman siswa sehingga siswa memiliki kemampuan tinggi dalam memahami materi. Aplikasi kvisoft pernah diterapkan oleh Istiq'faroh, Suhardi, & Mustadi (2020) untuk membuat digital komik. Digital komik yang dibuat memberikan efek musik ketika dibuka. Hasil penelitian Divayana, dkk. (2019) menunjukkan bahwa konten buku digital yang dibuat dengan aplikasi kvisoft menjadi lebih menarik dan interaktif.

Adistia (2019) pernah melakukan penelitian dengan menggunakan aplikasi kvisoft untuk mengkompilasi Cerita Rakyat Lampung bermuatan karakter. Penelitian Putri (2018) menggunakan aplikasi kvisoft untuk membuat flipbook berbasis seni budaya Gresik. Penelitian Oktaviara & Pahlevi (2019) menggunakan aplikasi kvisoft untuk membuat e-modul materi menerapkan pengoperasian pengolah kata.

Berdasarkan pada uraian di atas, peneliti belum pernah menemukan e-modul apresiasi sastra yang berbasis flipbook dikembangkan oleh peneliti terdahulu, oleh karena itu, penelitian ini layak dilakukan dengan menerapkan aplikasi kvisoft dalam membuat e-modul berbasis media flipbook digital agar materi

apresiasi sastra dapat mudah dipelajari oleh generasi milenial di manapun dan kapanpun karena sudah berbentuk e-modul flipbook digital.

B. Telaah materi apresiasi sastra

Apresiasi sastra merupakan bentuk penilaian atau penghargaan terhadap karya sastra. Andayani (2009) menjelaskan bahwa apresiasi sastra berhubungan dengan kegiatan mendengar, membaca, dan menulis karya sastra. Oleh karena itu, butuh strategi agar peserta didik dapat mengapresiasi karya sastra (Oemarjati dalam Sumardi, 1997).

Integrasi pembelajaran sastra ke dalam pembelajaran bahasa memberi kesempatan siswa untuk terampil dalam bidang sastra (Savvidou, 2004). Hal ini dapat didukung oleh penggunaan media dalam pembelajaran apresiasi sastra (Tyasititi, Wardani, & Anindyarini, 2014) dan pemilihan bahan ajar sastra dengan mempertimbangkan karakteristik sastra, kurikulum (Widuroyekti, 2007), serta perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, konsep moralitas, dan dimensi sosial tempat siswa berinteraksi dan belajar (Cullinan, 1989).

Bahan ajar yang akan digunakan sebagai materi apresiasi sastra adalah komik Legenda Kayangan Api di Bojonegoro karangan Dwi Novitasari, Fatmila Sofiyatus Z., dan Cahyo Hasanudin dengan ISBN 978-623-92842-2-0.

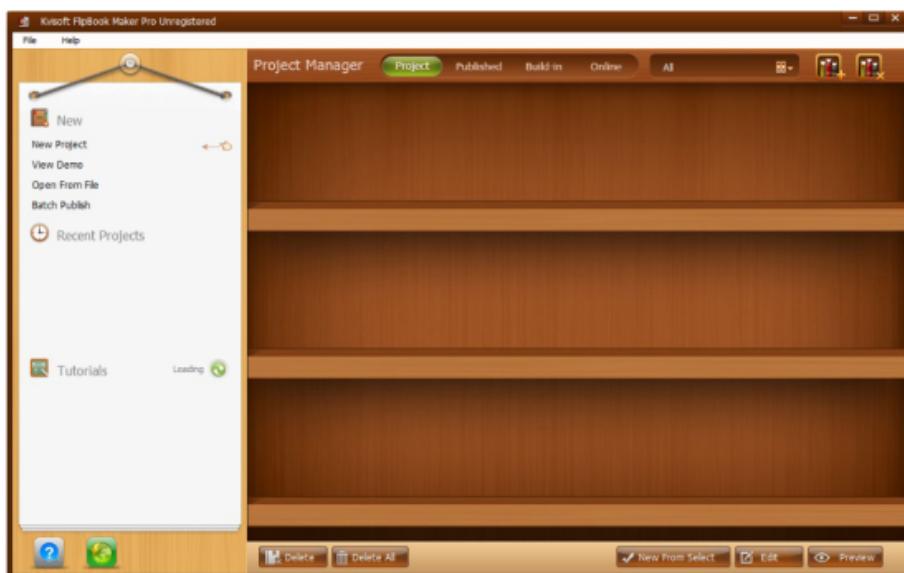
C. Menyusun materi pada aplikasi microsoft word

Peneliti menyusun materi apresiasi sastra pada microsoft word dengan susunan 1) pendahuluan, berisi materi penting tentang sastra 2) contoh karya sastra, berisi komik cerita tentang Legenda Kayangan Api di Kota Bojonegoro 3) evaluasi, berisi soal yang bisa mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa.

Setelah ketiga bagian tersebut tersusun rapi, maka peneliti menyimpannya dalam bentuk file pdf. File pdf dipilih karena agar bisa dibaca oleh aplikasi kvisoft.

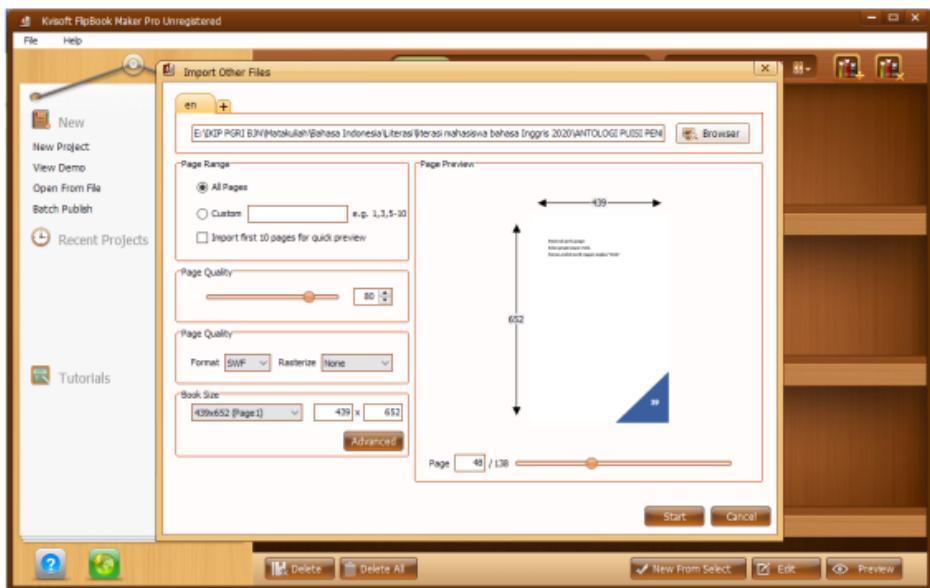
D. Memulai menggunakan aplikasi kvisoft

Untuk memulai menggunakan aplikasi kvisoft silakan buka aplikasi kvisoft atau bisa mengunduh pada laman berikut <https://kvisoft-flipbook-maker-pro.software.informer.com/3.6/>. Adapun tampilan awal aplikasi kvisoft seperti pada gambar berikut.



Gambar 1. Tampilan awal aplikasi kvisoft

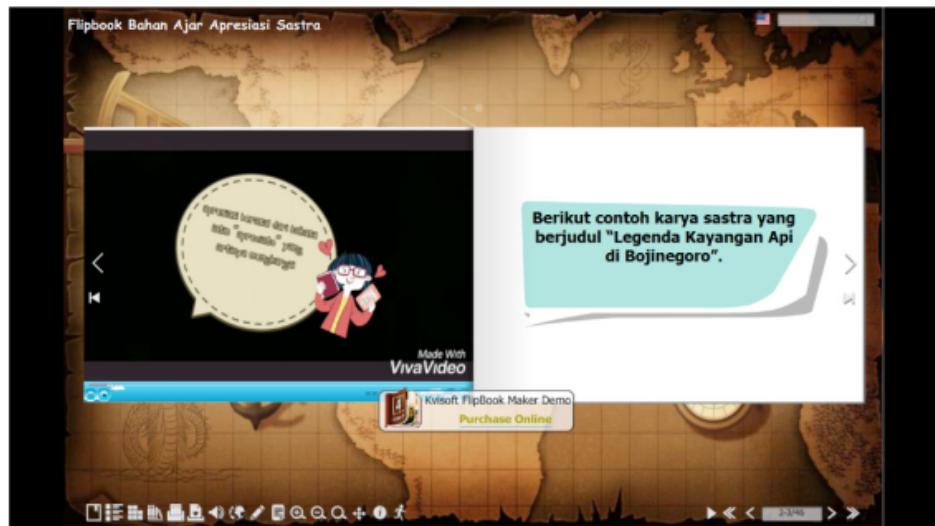
Setelah aplikasi terbuka, pilihlah menu *new project* untuk mengupload file yang sudah diubah dalam bentuk pdf. Kemudian lakukanlah pen-setting-an sesuai gambar berikut.



Gambar 2. Tampilan untuk menu *new project*

Kemudian pilih tombol *start* untuk memulai *convert* file ke bentuk file flipbook. Setelah *convert* selesai, silakan atur menu *template*, *setting*, dan *languages* pada bagian pojok kiri atas. Di sini kita bisa memodifikasi dengan menambahkan rekaman video, gambar atau animasi lainnya agar file e-modul kita menarik.

E-modul apresiasi sastra berbasis media flipbook digital dengan aplikasi kvisoft dimulai dengan mengisi pendahuluan. Pendahuluan, berisi materi penting tentang sastra. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Tampilan pada slide kedua

Selanjutnya pada slide ke empat, peneliti memulai memasukan contoh karya sastra. Karya sastra yang dimaksud di sini adalah mencantumkan komik Legenda "Kayangan Api di Kota Bojonegoro". Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Tampilan komik Legenda "Kayangan Api di Kota Bojonegoro"

Pada bagian terakhir, peneliti memberikan halaman evaluasi agar peserta didik dapat mengukur pengetahuan dan

keterampilannya sendiri. Bagian evaluasi berada pada slide ke-45. Bagian evaluasi juga diberikan rekaman jawaban. Jawaban tersebut akan berbunyi ketika siswa menekan tombol simbol musik. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Tampilan menu evaluasi

Jika sudah selesai silakan pilih menu *publish* dan klik batch publish untuk mengconvert file dalam beberapa pilihan, bisa HTML (base flash), mobile 9based HTML 5), standalone SWF, EXE, APP, dan screen saver kemudian pilih start.

Akhirnya file bisa dinikmati dengan mengakses laman beriku https://drive.google.com/file/d/1nssjxNniV_0kwC3S_sp9bCJLNTbZK-P7/view?usp=drivesdk.

E. Prospek Pengembangan

Pengembangkan e-modul apresiasi sastra berbasis media flipbook digital dirancang untuk membuat materi pembelajaran apresiasi sastra pada siswa Sekolah Menengah Pertama atau sederajat. Pengembangan e-modul dimulai dari 1) menelaah materi apresiasi sastra, 2) menyusun materi-materi tersebut pada

aplikasi microsoft word, dan 3) memindahkan file ke aplikasi kvisoft.

Daftar Pustaka

- Adistia, D. (2019). *Pengembangan kompilasi Cerita Rakyat Lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker* (Skripsi, Universitas Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, Indonesia). Retrieved from <http://repository.radenintan.ac.id/7173/1/Skripsi%20Full.pdf>.
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). The development of digital flipbook media based on the 5 hours battle of Kalianda upon high school history materials. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 3(2), 1003-1012. Doi <https://doi.org/10.33258/birci.v3i2.930>.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44. Doi <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>.
- Andayani. (2009). Bahasa Indonesia. Surakarta, Indonesia: Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 13 Surakarta.
- Aschbrenner, K. A., Naslund, J. A., Tomlinson, E. F., Kinney, A., Pratt, S. I., & Brunette, M. F. (2019). Adolescents' use of digital technologies and preferences for mobile health coaching in public mental health settings. *Frontiers in Public Health*, 7(JUL), 1-9. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00178>.
- Bakar, M. A., Muktar, M., & Khalid, F. (2019). The development of a visual output approach for programming via the application of cognitive load theory and constructivism. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA)*, 10(110), 305-312. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/fdd1/9052ddcff93813a87abf1c24cc11e4dd08bb.pdf>.
- Cullinan, B. E. (1989). *Literature and the Child*. Second Edition. New York, New York: Harcourt Brace Jovanovich, Publishers.

- Divayana, D. G. H., dkk. (2019). The design of digital book content for assessment and evaluation courses by adopting superitem concept based on kvisoft flipbook maker in era of industry 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165, 1-6. Retrieved from <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1165/1/012020/meta>.
- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan bahan ajar mekanika tanah berbasis e-modul pada program studi pendidikan teknik bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)*, 9(1), 1-7. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/11987>.
- Fahmi, S., dkk. (2019). Interactive Learning Media Using Kvisoft Flipbook Maker for Mathematics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188, 1-6. Retrieved from <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1188/1/012075/meta>.
- Fausih, M. (2014). Pengembangan media *e-modul* mata pelajaran produktif pokok bahasan “instalasi jaringan lan (*local area network*)” untuk siswa kelas xi jurusan teknik komputer jaringan di SMK Negeri 1 Labang Bangkalan Madura. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 5(3), 1-9. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/10375/10123>.
- Haryanto, Asrial, & Ernawati, M. D. W. (2020). E-worksheet for science processing skills using kvisoft flipbook. *International Journal of Online and Biomedical Engineering (iJOE)*, 16(3), 46-59. Retrieved from <https://onlinejournals.publicknowledgeproject.org/index.php/i-joe/article/view/12381>.
- Hidayatullah, M, S. & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook maker pada mata pelajaran elektronika dasar di SMK N 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83-88.
- Istiq'faroh, N., Suhardi, & Mustadi, A. (2020). Improving elementary school students' creativity and writing skills through digital comics. *Elementary Education Online*, 19(2),

- 426-435. Retrieved from <http://ilkogretim-online.org.tr/index.php/io/article/view/3842>.
- Lestari, H. D. & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan e-modul IPA bermuatan tes online untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73-79. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/24095/14642>.
- Nafi'ah, U., Suprapta, B., & Wijaya, D. N. (2018). Building the student's autonomous learning through development of learning resource based on flipbook on the material of tantri relief. *International Conference on Social Knowledge Sciences and Education*, 320. 82-86.
- Nufus, H., Susilawati, & Linda, R. (2020). Implementation of e-module stoiciometry based on kvisoft flipbook maker for increasing understanding study learning concepts of class x Senior High School. *Journal of Educational Sciences*, 4(20), 261-272. Retrieved from <https://jes.ejournal.unri.ac.id/index.php/JES/article/view/7990/6617>.
- Nunuk, S. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.
- 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 Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 7(3), 60-65. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29542/27066>.
- Pornamasari, E. I. (2017). Pengembangan modul pembelajaran berbantu flipbook maker dengan model pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) berbasis teori Vygotsky Materi pokok relasi dan fungsi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 74-83. Retrieved from <http://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/viewFile/1412/1211>.
- Prasetyono, R. N. & Hariyono, R C. S. (2020). Development of flipbook using web learning to improve logical thinking ability in logic gate. *International Journal of Advanced*

- Computer Science and Applications (IJACSA), 11(1), 342-348.* Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/eed9/97bd16fcb06187232c3e36e727f1d3d809d2.pdf>.
- Putri, R. A. (2018) *Pengembangan media pembelajaran interaktif flip book menggunakan kvisoft flip book maker berbasis seni budaya Gresik.* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Gresik, Gresik, Indonesia). Retrieved from <http://eprints.ung.ac.id/724/>.
- Putri, R. A., Uchtiawati, S., Fauziyah, N., & Huda, S. (2020). Development of interactive learning media flip-book using kvisoft flipbook maker based on local culture arts. *IRJ: Innovation Research Journal*, 1(10), 55-64. Retrieved from <http://journal.ung.ac.id/index.php/innovation/article/view/1442/1038>.
- Savvidou, C. (2004). An integrated approach to teaching literature in the EFL classroom. *The Internet TESL Journal*, 10(12), 1-5. Retrieved from <http://iteslj.org/Techniques/Savvidou-Literature.html>.
- Shobrina, N. Q., Sakti, I., & Purwanto, A. (2020). Pengembangan desain bahan ajar fisika berbasis e-modul pada materi momentum. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 33-40. Doi. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.33-40>.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. Modul virtual: Multimedia flipbook dasar teknik digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101-116. Doi <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>.
- Sugihartini, N. & Jayanta, N. L. (2017). Pengembangan e-modul mata kuliah strategi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(20), 221-230. Doi <http://dx.doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11830>.
- Sumardi. (1997). *Pedoman pengajaran apresiasi sastra SLTP dan SLTA untuk Guru dan Siswa.* Jakarta, Indonesia: Balai Pustaka.
- Susilawati, Pramusinta, & Saptaningrum, E. (2020). Penguasaan konsep siswa melalui sumber belajar e-modul gerak lurus dengan software flipbook maker. *Unnes Physics Education Journal*, 9(1), 36-43. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/38279>.

- Tyasititi, N. W., Wardani, N. E., & Anindyarini, A. (2014). Pelaksanaan pembelajaran apresiasi sastra kelas VII SMP akselerasi. *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 1(3), 529-539.
- Widuroyekti, B. (2007). Pemanfaatan cerita anak sebagai alternatif bahan pembelajaran apresiasi sastra di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan Interaksi*, 3(3), 41-49.

Glosarium

- Audio : alat peraga yang bersifat dapat didengar (misalnya radio)
- Digital : berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu; berhubungan dengan penomoran
- Komik : cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu
- Legenda : cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah
- Sastra : bahasa (kata-kata, gaya bahasa) yang dipakai dalam kitab-kitab (bukan bahasa sehari-hari)
- Teks : naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang
- Visual : dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata); berdasarkan penglihatan

Media Pembelajaran Transformatif

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25
