



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

## **Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar**

**Vivi Yusnita Putri<sup>1)</sup>, Ari Susandi<sup>2)</sup>, Oriza Zativalen<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia  
E-mail: viviyusnita27@gmail.com

<sup>2)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia  
E-mail: pssandi87@gmail.com

<sup>3)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia  
E-mail: orizazativalen@gmail.com

---

**Abstrak.** Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation). Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi permasalahan dan kebutuhan lapangan. Pada tahap desain, dirancang media e-modul. Pada tahap pengembangan, media tersebut dibuat dan divalidasi oleh ahli. Pada tahap implementasi, media diuji coba pada kelompok kecil. Pada tahap evaluasi, diukur melalui tes dan angket. Desain penelitian menggunakan one-group pre-post test design dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri 4 Made Lamongan. Dalam desain ini, siswa kelas IV SD Negeri 4 Made Lamongan di buat menjadi satu kelompok eksperimen untuk mengukur efektivitas sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) e-modul berbasis flipbook sangat valid digunakan yang terbukti pada hasil validitas yang telah dilakukan oleh ahli materi, desain dan media dengan perolehan skor 3.82, 3.83, 3.66 dengan kategori sangat layak. (2) e-modul berbasis flipbook sangat praktis digunakan terbukti dengan hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas dan lapangan dengan perolehan 4.23 dan 4.27 dan hasil aktivitas siswa 67% dan 90.5% yang menunjukkan terdapat peningkatan pada uji coba terbatas dan lapangan. (3) e-modul berbasis flipbook efektif dalam meningkatkan minat baca siswa.

**Kata Kunci:** E-Modul, Flipbook, Minat Baca

**Abstract.** The type of research used is research and development (R&D) with the ADDIE development method which includes the stages of analysis, design, development, implementation, evaluation. At the analysis stage, field problems and needs are identified. At the design stage, the e-module media design is carried out. At the development stage, media is created and validated by experts. At the implementation stage, the media was tested in small groups. At the evaluation stage it is measured through tests and questionnaires. The research design used a one group pre-post test design with the research subjects being fourth grade students at SD Negeri 4 Made Lamongan. In this design, fourth grade students at SD Negeri 4 Made Lamongan were used as an experimental group to measure the effectiveness before and after treatment in the experimental group. The research results can be concluded that: (1) the flipbook-based e-module is very valid to use as evidenced by the validity results carried out by material, design and media experts with scores of 3.82, 3.83, 3.66 in the very appropriate category. (2) flipbook-based e-modules are very practical to use as evidenced by the results of student response questionnaires in limited and field trials with scores of 4.23 and 4.27 as well as student activity results of 67% and 90.5% which shows there is an increase in trials limited and field. (3) flipbook-based e-modules are effective in increasing students' reading interest as evidenced.

**Keywords:** E-Module, Flipbook, Interest in Reading

---

### I. INTRODUCTION

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan beriringan bertujuan menciptakan berbagai inovasi dan kreasi sehingga memberikan kemudahan manusia dalam

menjalankan aktivitasnya manusia akan lebih mudah mencari sumber belajar melalui inovasi teknologi. Bidang teknologi informasi adalah salah satu bidang yang berpengaruh terhadap kemajuan dunia pendidikan, sehingga memberikan dampak

positif serta cara baru bagi manusia untuk beraktivitas dalam dekade terakhir (Marryono, 2018). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan.

Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk pada jenjang Pendidikan dasar. Pemanfaatan teknologi terbaru di sekolah dasar seperti Augmented Reality terus dikembangkan agar Pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) perlu adanya penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran di sekolah adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara baik (Pitaloka dan Napitupulu, 2023). Berdasarkan hal tersebut, inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi mutlak diperlukan dalam pembelajaran di dunia pendidikan.

Dunia pendidikan tidak luput dari proses pembelajaran yang dapat meliputi pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar yang saling berhubungan satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan dalam suatu pembelajaran. Salah satu faktor yang dapat menunjang tercapainya tujuan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Penerapan media dalam proses pembelajaran dan penyusunan dalam strategi yang tepat dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga diharapkan tidak hanya dapat memotivasi peserta didik untuk belajar tetapi dapat menambahkan pemahaman peserta didik (Ayuardini et al, 2022).

Proses pembelajaran harus di kemas dengan semenarik mungkin, dan melibatkan peserta didik untuk mengembangkan potensinya (Susandi et al, 2021). Sistem pembelajaran yang berkembang saat ini dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Sistem pembelajaran E-learning semakin berkembang karena teknologi membuat proses pembelajaran dapat dilakukan lebih efisien dilihat dari segi waktu, jarak, dan biaya. E-learning juga dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar dan tidak mengganggu pihak lain dalam proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan kurikulum Merdeka yang sedang di terapkan (Putri et al, 2020).

Minat membaca merupakan keinginan, kemauan dan dorongan dari diri sendiri siswa. Selain itu minat membaca merupakan minat yang mendorong kita supaya kita dapat merasakan ketertarikan dan senang terhadap aktivitas membaca dan mendapatkan pengetahuan yang luas dalam kegiatan membaca baik itu membaca buku supaya dapat memahami bahasa yang tertulis. Minat baca juga merupakan proses dari diri siswa sendiri. Minat baca perlu bimbingan agar dapat membangun kreativitas membaca individu. Minat baca juga akan tumbuh bila ada kemauan, keinginan dan dorongan dari diri siswa sendiri, guru maupun orang tua. Rasa ingin tahu sesuatu dalam bentuk bacaan yang diminati setiap individu akan mendapat jawaban atas pertanyaan. (Elendiana, 2020). Pada dasarnya terdapat 4 indikator minat baca, yang meliputi kebutuhan terhadap bacaan, tindakan untuk membaca,

keinginan untuk membaca, menindak lanjuti apa yang dibaca (Safitri et al, 2021).

Modul ajar adalah suatu cara pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan. Strategi pengorganisasian materi pembelajaran mengandung sequencing yang mengacu pada pembuatan urutan penyajian materi pelajaran, dan synthesizing yang mengacu pada upaya untuk menunjukkan kepada pebelajar, keterkaitan antara fakta, konsep, prosedur dan prinsip yang terkandung dalam materi pembelajaran. Untuk merancang materi pembelajaran, terdapat lima kategori kapabilitas yang dapat dipelajari oleh pebelajar, yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motorik. Strategi pengorganisasian materi pembelajaran terdiri dari tiga tahapan proses berpikir, yaitu pembentukan konsep, intepretasi konsep, dan aplikasi prinsip. Strategi-strategi tersebut memegang peranan sangat penting dalam mendesain pembelajaran. Kegunaan modul ajar dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar, siswa otomatis. Belajar bertolak dari prerequisites, dan dapat meningkatkan hasil belajar (Ariawan et al, 2018). Modul ajar perlu disusun dengan baik melalui pengembangan media modern yang diharapkan dapat bermanfaat bagi guru. Berdasarkan pernyataan tersebut maka perlu dilakukannya inovasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri. Salah satunya adalah dengan mengembangkan modul ajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan aplikasi tertentu berupa E-modul (Modul Elektronik).

E-modul merupakan sumber informasi yang disajikan secara elektronik dalam format buku yang dapat dibaca menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik (Prayudha, 2017). E-modul dapat membantu proses pembelajaran lebih menarik sebab dapat menyisipkan gambar maupun video didalamnya. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami materi ajar karena terdapat petunjuk belajar dan pemahaman konsep secara runtut. Siswa dapat mengulang atau mempelajari kembali materi tersebut sesuai kebutuhannya karena e-modul dapat dipelajari secara mandiri dirumah (Fuadah, 2019). Untuk mengembangkan E-modul diperlukan model pembelajaran yang tepat sebagai strategi untuk menyampaikan kompetensi yang dicapai peserta didik dan berpusat pada siswa (Suryani et al, 2020). Keunggulannya dari e-modul yakni mudah dibawa kemana saja, tidak membutuhkan kertas dan tinta sehingga lebih murah serta penerapannya lebih mudah (Satriawati, 2018).

Media pembelajaran yang tepat digunakan untuk menarik minat baca siswa yaitu E-modul, dengan E-modul peserta didik tidak hanya belajar teori tetapi diberikan juga berupa video visual, agar peserta didik tidak merasa bosan ketika belajar. Salah satu media pembelajaran e-modul yang bisa diterapkan adalah modul pembelajaran berbasis Flipbook. Media Flipbook mempunyai keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya karena tidak hanya menyajikan gabungan teks tetapi juga dapat memasukkan animasi, video, suara dan lain sebagainya. Flipbook merupakan bentuk digital dengan teknologi e-modul tiga dimensi yang dapat membuka halaman layar seolah membaca di layar monitor (Kodi et al, 2019).

Flipbook adalah buku digital dalam bentuk perangkat lunak yang dirancang untuk mengkonversi file PDF (Portable Document Format) dan mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku sungguhan. Tak hanya itu, flipbook juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah digital, flipbook katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lainnya. Flipbook merupakan buku digital dengan teknologi e-book tiga dimensi dimana saat membuka halaman seperti bacaan buku di layar monitor (Ayuardini dan Biologi, 2022). Berdasarkan hal tersebut, dengan menggunakan aplikasi Flipbook tersebut, tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, suara, dan video juga bisa disisipkan dalam media ini, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik. Flipbook adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Dimana dengan hal ini, Flipbook melengkapi suatu buku elektronik yang sudah ada, sehingga dapat mampu untuk mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis dan permainan. Penggunaan Flipbook juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar (Dendik et al, 2018). Sekolah sekarang sudah memiliki peralatan berteknologi untuk mengajar. Namun, saat ini guru harus memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan literasi digital sehingga siswa dapat mengeksplorasi sumber belajar dengan luas dan terukur (Kinanti et al, 2024).

## II. METHODS

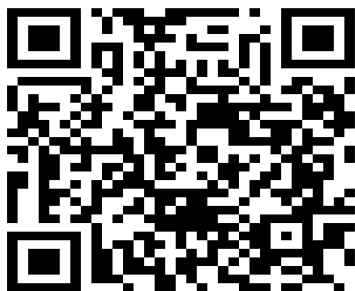
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah validasi, angket serta tes minat baca. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti uji persyaratan analisis yang terdiri dari uji validasi, uji reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda. Lalu menggunakan uji hipotesis yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji T

## III. RESULT AND DISCUSSION

### 1. Hasil Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook

#### a. Tampilan Barcode

Pada media e-modul berbasis flipbook terdapat barcode yang dapat di scan pada smartphone atau perangkat lain untuk dapat mengakses media e-modul berbasis flipbook.



Gambar I. Barcode Media

#### b. Tampilan Awal E-Modul Berbasis Flipbook

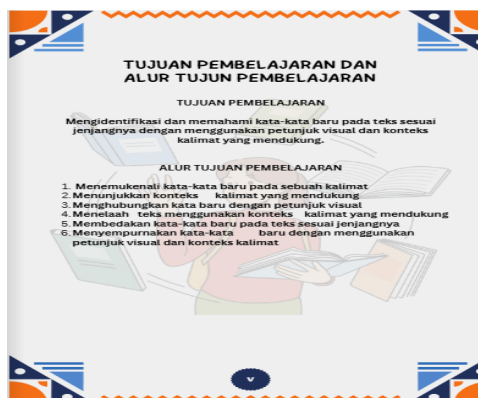
Tampilan awal ini merupakan tampilan pertama yang akan muncul ketika e-modul dibuka.



Gambar II. Tampilan Awal

#### c. Tampilan TP dan ATP dalam E-Modul Berbasis Flipbook

Pada tampilan ini berisikan tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang terdapat pada materi pembelajaran satu titik



Gambar III. Tampilan TP dan ATP

#### d. Tampilan materi dalam e modul berbasis flipbook

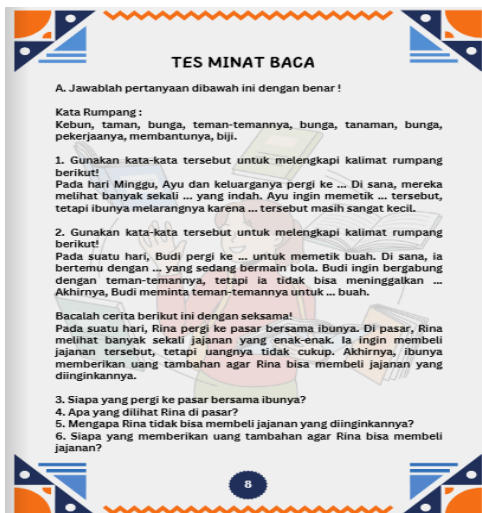
Tampilan ini berisi materi yang akan disampaikan. Materi yang ada pada e-modul ini memiliki 2 jenis yaitu berupa materi dan video pembelajaran



Gambar IV. Tampilan Materi

**e. Tampilan tes minat baca dalam e-modul berbasis flipbook**

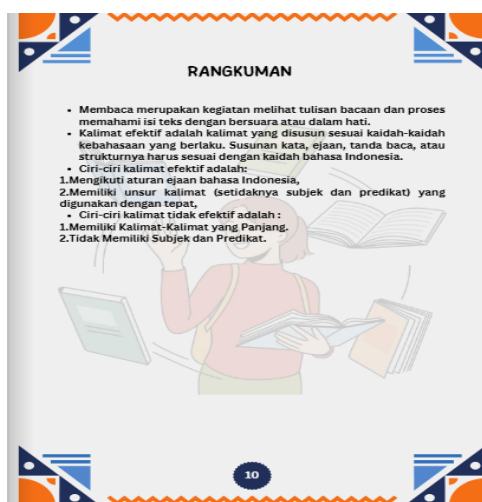
Tampilan yang terakhir adalah tes minat baca yang berisi 10 butir soal uraian mengenai materi yang telah dipaparkan pada menu materi sebelumnya. Setelah siswa mengerjakan 10 soal maka siswa akan langsung mengetahui perolehan skor dan pembahasan dari setiap butir-butir soal.



Gambar V. Tampilan Tes Minat Baca

**f. Tampilan Rangkuman dalam e-modul berbasis flipbook**

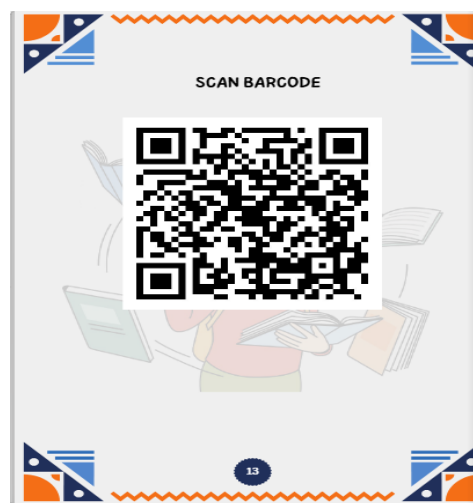
Tampilan ini berisi rangkuman dari materi yang sudah dijelaskan. Tampilan awal ini merupakan tampilan pertama yang akan muncul ketika e-modul dibuka. Tampilan ini berisi rangkuman dari materi



Gambar VI. Tampilan Rangkuman

**g. Tampilan scan barcode dalam e-modul berbasis flipbook**

Tampilan ini berisikan tentang kunci jawaban dan beberapa alat untuk mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran.



Gambar VII. Tampilan Barcode

**2. Hasil Kepraktisan E-Modul Berbasis Flipbook**

**a. Hasil Uji Coba Terbatas (Uji Coba 1)**

Hasil uji coba terbatas (uji coba 1) dilakukan dengan pengisian angket respon siswa dan aktivitas siswa. Pengisian angket respon siswa dilakukan oleh siswa, sedangkan angket aktivitas siswa diisi oleh observer atau teman sejawat. Hasil respon siswa dan aktivitas siswa pada uji coba terbatas (uji coba 1) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel I**  
**Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas (Uji Coba 1)**

Jumlah Responden	Jumlah Soal	Jumlah Skor Responden	Jumlah Skor Maksimal	Rata-Rata Skor
10	10	678	800	4,23

Berdasarkan pengamatan aktivitas siswa saat pembelajaran menggunakan e-modul berbasis flipbook secara keseluruhan dengan mendapat persentase 67% dengan kriteria aktivitas cukup.

**Tabel II**  
**Hasil Aktivitas Siswa Uji Coba Terbatas**

Nama	Jumlah Soal	Jumlah	(%)	Rata-Rata
EM	9	30	66%	3,33
RSY	9	31	68%	3,44
Rata-Rata		61	67%	3,38
Total				

Berdasarkan pengamatan aktivitas siswa saat pembelajaran menggunakan e-modul berbasis flipbook secara keseluruhan dengan mendapat persentase 67% dengan kriteria aktivitas cukup.

**b. Hasil Uji Coba Lapangan (Uji Coba 2)**

Pada uji coba ini dilakukan dengan kelas yang memiliki siswa dalam kelompok besar. Uji coba lapangan (uji coba 2) adalah sebagai lanjutan dari uji coba terbatas (uji coba 1) yang telah dilakukan sebelumnya. Dibawah ini merupakan hasil

dari uji coba lapangan (uji coba 2) yang berupa angket respon siswa dan aktivitas siswa.

**Tabel III**  
**Hasil Respon Uji Coba Lapangan**

Jumlah Responden	Jumlah Soal	Jumlah Skor Responden	Jumlah Skor Maksimal	Rata-Rata Skor
26	16	1779	2.080	4,27

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata total respon siswa pada uji coba 2 terhadap ketertarikan belajar menggunakan e-modul berbasis flipbook adalah 4,27 dengan kategori sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemudahan dan ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan e-modul berbasis flipbook termasuk dalam kategori sangat tinggi

**Tabel IV**  
**Aktivitas Siswa Uji Lapangan**

Nama	Jumlah Soal	Jumlah (%)	Rata-Rata
EM	9	40 88%	4,44
RSY	9	42 93%	4,66
Rata-Rata		41 90,5%	4,55
Total			

Berdasarkan pengamatan aktivitas siswa saat pembelajaran menggunakan e-modul berbasis flipbook secara keseluruhan dengan mendapat persentase 90.5% dengan kriteria aktivitas sangat baik. Hasil dari kedua uji tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam uji coba terbatas (uji coba 1) dengan uji coba lapangan (uji coba 2).

### 3. Hasil Keefektifan E-Modul Berbasis Flipbook untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV di Sekolah Dasar

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan SPSS dengan metode kolmogrov smirnov dengan pedoman pengambilan keputusan apabila nilai Sig. < 0,05 maka data tidak terdistribusi secara normal, sedangkan apabila nilai Sig. > 0,05 maka data terdistribusi secara normal. Berikut adalah hasil uji normalitas yang telah dilakukan:

**Tabel V**  
**Hasil Uji Normalitas**

Hasil Tes	Kelas	Sig	Keterangan
Pretest	Eksperimen	.076	Normal
Posttest	Eksperimen	.074	Normal

Data di atas menunjukkan nilai Sig dari hasil pretest 0,076 dan hasil posttest 0,074 di kelas eksperimen tersebut merupakan > 0,05 yang berarti data pada kelas eksperimen terdistribusi secara normal

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang homogen

atau tidak. Kriteria yang digunakan dalam uji homogenitas adalah apabila Sig < 0,05 maka data yang digunakan tidak homogen, sedangkan apabila Sig > 0,05 maka data yang digunakan adalah homogen. Berikut hasil uji homogenitas yang telah dilakukan:

**Tabel VI**  
**Uji Homogenitas**

	Levene Statistic	Df1	df2	Sig
Hasil Tes	Based on Mean	1.205	5	20 .343
	Based on Mean	.578	5	20 .717
	Based on Median and with adjusted df	.578	5	16.376 .717
	Based on trimmed Mean	1.187	5	20 .350

Hasil dari uji homogenitas di atas menunjukkan bahwa nilai Sig > 0,05 dengan artian bahwa data yang diberikan adalah homogen

#### c. Uji T

Uji ini digunakan untuk menguji pengaruh variable dependent terhadap variable independent. Pengujian ini dilakukan dengan SPSS metode Independent Sample T-Test. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) > 0.05 maka H0 diterima dan Ha ditolak, sedangkan apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Berikut adalah hasil dari uji T dengan Paired Sample T-Test:

**Tabel VII**  
**Paired Samples Test**

	Paired Samples	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Paired Sample 1	Pre Test	-	10.0	1.97	-	-	-	2	.00
	Post Test	43.77	11	6	47.186	39.045	21.81	5	.0
	Test	5					7		

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 dimana hasil tersebut merupakan < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima yang berarti ada perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa kelas eksperimen. sehingga dapat dikatakan minat baca siswa meningkat.

## IV. CONCLUSIONS

- Validasi perangkat pembelajaran dengan mendapat rata-rata skor total 3.74 dengan kategori sangat valid. Validasi ahli materi dengan mendapatkan rata-rata skor total 3.82 dengan kategori sangat valid. Validasi ahli desain mendapat rata-rata skor total 3.83 dengan kategori sangat valid. Validasi ahli media mendapat rata-rata skor total 3.66 dengan kategori sangat valid. Uji validitas butir soal dengan jumlah 10 butir soal uraian dan mendapatkan hasil keseluruhan seluruh butir soal dinyatakan valid. Uji

- reliabilitas pada soal uraian mendapat skor 0.963 dengan kesimpulan data tersebut reliable atau konsisten.
- Hasil respon siswa pada uji coba 1 dan 2 dengan perolehan hasil 4.23 dan 4.27 yang dapat disimpulkan bahwa terdapat kepraktisan belajar menggunakan e-modul berbasis flipbook adalah sangat tinggi. Hasil aktivitas siswa pada uji coba 1 dan 2 dengan perolehan skor persentase 67% dan 90.5% dengan kriteria baik yang dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang dilakukan siswa sesuai dengan kegiatan yang direncanakan.
  - Uji normalitas pada kelas eksperimen dengan nilai Sig 0.76 dan  $0.74 > 0.05$  yang berarti data pada kelas eksperimen terdistribusi secara normal. Uji homogenitas mendapatkan nilai Sig  $> 0.05$  yang berarti bahwa data yang diberikan homogen. Uji T dari kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai Sig.  $0.000 < 0.05$  yang dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil penguasaan konsep siswa pada kelas eksperimen. Terdapat efektivitas penggunaan e-modul berbasis flipbook daripada menggunakan media pembelajaran konvensional, sehingga dapat dikatakan minat baca siswa meningkat.

- Safitri, H. N. E., Slamet, S. Y., dan Budiharto, T. (2021). Kemampuan membaca pemahaman ditinjau dari minat membaca dan penguasaan diksi peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5).
- Satriawati, H. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasar Kelas X SMKN 3 Yogyakarta Tugas Akhir Skripsi Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Suryani, L., dan Dini Hadiarti, H., Ahmad Yani No, J., & Kalimantan Barat, P. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI IPA MAN 2 Pontianak. 5(2).
- Susandi, A., Ibnu, I., Salam, A., dan Arifin, M. (2021). The Role of Foster Parents in Implementing Character Education: Case Study of Children of Indonesian Workers in Puspan Village Maron District Probolinggo Regency. *CONCIENCIA: Journal of Islamic Education*, 21(1), 15–22.

#### REFERENCES

- Ariawan G, I., Wahyuni, D. S., Made, I., Wirawan, A., dan Sugihartini, N. (2018). Pengembangan Modul Ajar Simulasi Digital Pokok Bahasan Animasi 2 Dimensi dengan Model Pembelajaran SAVI untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 3(5).
- Ayuardini, M., dan Biologi, J. P. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembahasan Biologi. 15(4), 1979–276
- Dendik, Mulyadi, U, Wahyuni, S, Rif'ati, dan Handayani, D. (2018). Pengembangan Media Flash Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP.
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60.J.
- Fuadah, atul. (2019). Pengembangan E-Modul Struktur Kontrol Percabangan untuk Siswa Kelas X RPL di SMK N 2 Surabaya (Vol. 01).
- Kinanti, A. L. S., Octaviani, E. M., Putri, V. Y., & Humairah, H. (2024). Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa di SD Negeri 4 Made. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 74-84.
- Kodi, A. I., Nur Hudha, M., Ayu, H. D., Program, Fisika, S. P., Sains, F., dan Teknologi, D. (2019). Makalah Pendamping Pengembangan Media Flipbook Fisika Berbasis Android untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika V*, 1–8.
- Marryono J, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan.
- Pitaloka, D. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Pada Tema Kewajiban Dan Hakku Kelas III SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(4), 454-464
- Prayudha, D. (2017). Pengembangan E-Modul dengan Model Problem Based Learning pada Materi Bilangan Buat Kelas VII.
- Putri, D. K., Handayani, M., dan Akbar, Z. (2020). Pengaruh media pembelajaran dan motivasi diri terhadap keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649-657