

DEVELOPMENT OF E-MODULE ASSISTED BY KVISOFT FLIPBOOK MAKER ON WORK AND ENERGY MATERIALS FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENT CLASS X

Tia Fitriani Arif¹⁾, Muhammad Nasir²⁾, Nur Islami³⁾

e-mail: tia.fitriani0860@student.unri.ac.id, nasir.unri@gmail.com, nurislami@lecturer.unri.ac.id

Contact person: 082287878837

*Physics Education Study Program
Department of Matematics and Science Education
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract : *The purpose of this research is to develop e-module teaching materials assisted by Kvisoft Flipbook Maker on work and energy materials for high school students in class X. The development of e-modules is carried out as a solution to the difficulties of learning physics, as well as the lack of use of learning media in the physics learning process. The type of research used is research and development (R&D) using the ADDIE model which consists of five stages, namely the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The data collection instrument was in the form of a validation sheet given to three validators. The data analysis technique is by calculating the validation assessment score using the validity index of the Aiken's V formula. The results showed that the e-module assisted by Kvisoft Flipbook Maker on work and energy materials for class X high school students that was developed met the valid criteria from the validated aspects including aspects of content feasibility, learning design aspects, linguistic aspects, aspects of program operation ease, aspects of consistency and animation aspect with Aiken's V validity index of 0.87*

Key Word : *E-Module, Kvisoft Flipbook Maker, Work and Energy*

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTUAN *KVISOFT FLIPBOOK MAKER* PADA MATERI USAHA DAN ENERGI UNTUK SISWA SMA KELAS X

Tia Fitriani Arif¹⁾, Muhammad Nasir²⁾, Nur Islami³⁾

e-mail: tia.fitriani0860@student.unri.ac.id, nasir.unri@gmail.com, nurislami@lecturer.unri.ac.id

No Hp: 082287878837

Program Studi Pendidikan Fisika
Jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar e-modul berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi usaha dan energi untuk siswa SMA kelas X. Pengembangan e-modul dilakukan sebagai solusi dari kesulitan pembelajaran fisika, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran fisika. Jenis Penelitian yang digunakan adalah *research and development (R&D)* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi yang diberikan kepada tiga orang validator. Teknik analisis data yaitu dengan cara menghitung skor penilaian validasi dengan menggunakan indeks validitas formula Aiken's V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi usaha dan energi untuk siswa SMA kelas X yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dari aspek yang divalidasi meliputi aspek kelayakan isi, aspek desain pembelajaran, aspek kebahasaan, aspek kemudahan pengoperasian program, aspek konsistensi dan aspek animasi. dengan indeks validitas Aiken's V sebesar 0,87.

Kata Kunci : E-Modul, *Kvisoft Flipbook Maker*, Usaha dan Energi

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia dan memegang peranan penting dalam berbagai bidang (Almira, 2018:64). Salah satu bidang yang menerima dampak dari perkembangan ini yaitu bidang pendidikan. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam bidang pendidikan memiliki peran yang utama dalam menghasilkan SDM yang mampu bersaing dan unggul (Ulfa, 2018:3).

Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke siswa. Siswa adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi dan menggunakan pengetahuan. Pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan saintifik. Dengan diterapkannya kurikulum 2013 maka terdapat tuntutan proses pembelajaran mandiri yang saintifik didalam kelas yang harus didukung dengan media pembelajaran mandiri yang saintifik pula (Permendikbud, 2013:81)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Azizah, 2015:45) tentang Kesulitan Pemecahan Masalah Fisika pada siswa SMA didapatkan hasil sebanyak 51% siswa mengatakan bahwa fisika itu sulit dipahami. Serta sebanyak 70% siswa mendapat nilai ulangan fisika dibawah nilai 75. Aspek cara mengajar guru juga sangat memengaruhi kesulitan pemecahan masalah yang dialami siswa, didapat hasil sebesar 88% siswa mengatakan metode pembelajaran fisika di kelas dengan menggunakan metode ceramah. Selain itu hasil Penelitian yang dilakukan oleh (Arista, 2013:11) mengenai Analisis Kesulitan Belajar Fisika Siswa SMA Negeri Se-Kota Pekanbaru terdapat faktor eksternal yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa pada aspek metode guru dalam penggunaan media pembelajaran dengan persentase pengaruh sebesar 54,11% artinya secara umum guru SMA Negeri Pekanbaru belum menggunakan media pembelajaran yang seharusnya dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep fisika kepada siswa.

Media adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya (Arsyad, 2011:3). Media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif untuk mendukung pembelajaran fisika sehingga penyampaian konsep dapat lebih baik yaitu tersedianya media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam mengamati gambar, animasi, simulasi dan video pembelajaran, salah satu media tersebut adalah modul elektronik (Himmah, 2019:2) Modul berbasis elektronik yang dikemas dengan menarik dan inovatif dapat menambah keaktifan belajar siswa (Yogiswara, 2019:4) Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat modul elektronik adalah *Kvisoft Flipbook Maker* yang menyediakan beberapa fitur yaitu dapat mengintegrasikan *hyperlink*, video, gambar, dan suara. Aplikasi multimedia ini mempunyai *interface* (antar muka) seperti sebuah buku yang dibuka. Penggunaan aplikasi dapat dilakukan secara *offline* maupun *online*. (Hidayatullah, 2016:84)

Penelitian yang dilakukan oleh (Aulia, 2007:130) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan sikap ilmiah siswa. Pengembangan e-modul pembelajaran berbasis pendekatan saintifik yang telah dikembangkan oleh (Anggraini, 2016:11) pada materi gerak

melingkar, menurutnya, e-modul yang dihasilkan layak dijadikan sebagai media pembelajaran dan mempunyai keunggulan diantaranya mudah dipahami, mudah digunakan, siswa dapat mengembangkan sikap ilmiah, serta siswa dapat mengkonstruksi dan menemukan konsep.

Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah materi usaha dan energi berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 15,9%. (Pratama, 2017:87). Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muchoyimah, 2016:492) menyatakan bahwa salah satu materi fisika yang membutuhkan media pembelajaran dalam upaya visualisasi konsep yang abstrak adalah usaha dan energi. Kesulitan yang dihadapi oleh siswa pada usaha dan energi antara lain membedakan antara gaya dan usaha, memahami konsep usaha-energi kinetik, serta kesulitan dalam memahami bahwa usaha yang dilakukan oleh benda harus menyebabkan benda tersebut mengalami perpindahan.

Beberapa Penelitian yang relevan yang menunjukkan keberhasilan penggunaan e-modul menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* diantaranya ; (Sri Saraswati, 2018. Swaji Caraka Yogiswara, 2019, Yulinar, 2019) Berdasarkan pemaparan uraian tersebut, Peneliti perlu adanya melakukan riset tentang “Pengembangan E-Modul berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Usaha dan Energi untuk Siswa SMA kelas X”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Model pengembangan tipe ini terdiri dari 5 tahap pengembangan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa lembar penilaian validasi. Lembar penilaian validasi yang digunakan diadaptasi dari Husniah tahun 2018 yang mencakup aspek yang divalidasi meliputi aspek kelayakan isi, aspek desain pembelajaran, aspek kebahasaan, aspek kemudahan pengoperasian program, aspek konsistensi dan aspek animasi. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran validator, data kuantitatif diperoleh dari penilaian validator.

Selanjutnya menentukan nilai validitas yang dihitung menggunakan formula Aiken's V sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan :

s = r - Lo

V = Indeks validitas aiken

Lo = Angka penilaian validitas terendah (1)

c = Angka penilaian validitas tertinggi (5)

r = Skor yang diberikan validator

n = Jumlah validator

Media e-modul dinyatakan valid apabila seluruh indikator penilaian instrumen validitas memiliki nilai koefisien validitas Aiken's V > 0,3 (Azwar dalam Anggraini, 2020:42)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk berupa e-modul berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi Usaha dan Energi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Berikut hasil penelitian setiap tahap pengembangan, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis memiliki dua langkah pokok, yaitu:

Pada tahap Analisis kebutuhan dilakukan dengan studi literatur Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Azizah, Lia Yulianti, Eny Latifah, 2015:45) tentang kesulitan pemecahan masalah fisika pada siswa SMA didapatkan hasil sebanyak 51% siswa mengatakan bahwa fisika itu sulit dipahami. Serta sebanyak 70% siswa mendapat nilai ulangan fisika dibawah nilai 75. didapat hasil sebesar 88% siswa mengatakan metode pembelajaran fisika di kelas dengan menggunakan metode ceramah, guru lebih mendominasi pembelajaran di kelas, dan belum adanya kemandirian siswa, padahal siswa ingin kegiatan pembelajaran fisika lebih aktif sehingga tidak membosankan. Penelitian yang dilakukan oleh (Arista, Muhammad Nasir, Azhar, 2013:11) mengenai Analisis Kesulitan Belajar Fisika Siswa SMA Negeri Se-Kota Pekanbaru terdapat faktor eksternal yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa pada aspek metode guru dalam penggunaan media pembelajaran dengan persentase pengaruh sebesar 54,11% artinya secara umum guru SMA Negeri Pekanbaru belum menggunakan media pembelajaran yang seharusnya dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep fisika kepada siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh sukiminiandri, budi & Supriyanti (2015:161) siswa yang belajar melalui pendekatan saintifik dapat secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip fenomena yang terjadi melalui tahapan 5M yang meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi mengasosiasikan dan mengkomunikasikan. Pengembangan e-modul pembelajaran berbasis pendekatan saintifik yang telah dikembangkan oleh Anggraini (2016:11) pada materi gerak melingkar, menurutnya, e-modul yang dihasilkan layak dijadikan sebagai media pembelajaran dan mempunyai keunggulan diantaranya mudah dipahami, mudah digunakan, siswa dapat mengembangkan sikap ilmiah, serta siswa dapat mengkonstruksi dan menemukan konsep.

Pada tahap analisis tugas yang pertama melakukan Analisis struktur materi dilakukan dengan menelaah kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terkandung dalam kurikulum 2013, setelah mengetahui struktur materi KD 3.9 dan 4.9 diharapkan e-modul yang akan dirancang dapat mencapai KD 3.9 dan 4.9. selanjutnya analisis konsep dilakukan dengan membuat peta konsep materi yang berisi garis besar materi yang akan dikembangkan. Selanjutnya analisis tujuan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan KD 3.9 dan merumuskan indikator pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran materi usaha dan energi untuk siswa SMA kelas X, analisis ini dilakukan untuk mengetahui e-modul yang akan dikembangkan agar sesuai dan dapat mencapai Kompetensi Dasar dan mencapai tujuan pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan dengan merancang bagian-bagian dari e-modul yang akan dikembangkan diantaranya: menetapkan judul e-modul, mengembangkan garis besar materi yang akan dirancang, menetapkan format *layout* yang sesuai pada e-modul, mengembangkan *outline* sistematika urutan e-modul, serta menyusun Video Pembelajaran yang akan dihasilkan dalam bentuk *Storyboard*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan merupakan langkah nyata untuk mewujudkan *design* yang telah ditentukan. Pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan yang telah dianalisis dan sistem yang telah dirancang. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat e-modul serta membuat video pembelajaran yang terkait dengan e-modul yang dikembangkan serta menghasilkan e-modul dalam bentuk *flipbook*

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media Pembelajaran yang sudah dikembangkan, selanjutnya akan diimplementasikan. Implementasi ini bertujuan untuk menguji apakah e-modul yang dikembangkan sudah baik atau masih diperlukan perbaikan. Pengujian ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk memastikan apa yang sudah dirancang pada tahap perancangan dan dikembangkan pada tahap pengembangan berjalan sebagaimana mestinya.

Pengujian dilakukan dengan melihat tampilan e-modul yang sudah utuh dalam aplikasi *Kvisoft Flipbook maker*. Melihat hasil e-modul yang sudah ditampilkan, secara umum terlihat menarik dengan tampilan *Flipbook*, Namun, Penulis masih mendapati beberapa tulisan yang *typo* (salah ketik). Perbaikan ukuran gambar pada e-modul yang kurang jelas saat ditampilkan, serta penambahan judul pada setiap video pada e-modul.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan untuk melihat ketercapaian dari e-modul yang sedang dikembangkan yaitu pada tahap perancangan, pengembangan, serta implementasi.

Setelah melalui tahapan model perancangan pembelajaran ADDIE, akhirnya dihasilkan *Draft E-Modul* yang siap diuji kevalidannya oleh validator yang berasal dari Dosen Pendidikan Fisika FKIP Universitas Riau. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan media pembelajaran e-modul yang valid. Validasi dilakukan sebanyak dua kali oleh tiga orang validator.

Hasil validasi media pembelajaran bahan ajar e-modul berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi usaha dan energi untuk siswa SMA kelas X pada aspek kelayakan isi, aspek desain pembelajaran, aspek kebahasaan, aspek keefektifan desain layar, aspek kemudahan pengoperasian program, aspek konsistensi serta aspek animasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil validasi akhir e-modul berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker*

No	Butir Penilaian	$\sum s$	n(c-1)	V	Kriteria Validasi
A. Aspek Kelayakan Isi				0,90	Valid
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	10	12	0,83	Valid
2	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi (IPK)	12	12	1	Valid
3	Tujuan dan Indikator pencapaian kompetensi (IPK) sesuai	12	12	1	Valid
4	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan teknologi	11	12	0,91	Valid
5	Materi disajikan sistematis	10	12	0,83	Valid
6	Uraian materi pada e-modul jelas	11	12	0,91	Valid
7	Materi pada e-modul mudah dipahami	11	12	0,91	Valid
8	Dalam e-modul terdapat contoh soal yang sesuai	10	12	0,83	Valid
9	Fakta/konsep pada e-modul benar	11	12	0,91	Valid
10	Soal yang disajikan disusun dengan runtut	11	12	0,91	Valid
B. Aspek Desain Pembelajaran				0,86	Valid
11	Dalam e-modul terdapat pemberian motivasi yang sesuai	12	12	1	Valid
12	Dalam e-modul terdapat rangkuman materi yang sesuai	10	12	0,83	Valid
13	Dalam e-modul terdapat latihan soal yang sesuai	10	12	0,83	Valid
14	Dalam e-modul terdapat soal evaluasi materi yang sesuai	10	12	0,83	Valid
15	Dalam e-modul terdapat penerapan pendekatan saintifik yang benar	10	12	0,83	Valid
C. Aspek Kebahasaan				0,83	Valid
16	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	11	12	0,91	Valid
17	Penggunaan bahasa jelas	10	12	0,83	Valid
18	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa ingin tahu	9	12	0,75	Valid
D. Aspek Keefektifan Desain Layar				0,87	Valid
19	Ukuran huruf yang digunakan tepat (dapat dibaca dengan jelas)	11	12	0,91	Valid
20	Pemilihan huruf tepat (dapat terbaca dengan jelas)	10	12	0,83	Valid
21	Komposisi warna tulisan terhadap latar background tepat.	10	12	0,83	Valid

22	Video pada e-modul efektif untuk memperjelas materi	11	12	0,91	Valid
E. Aspek Kemudahan Program				0,83	Valid
23	E-modul pembelajaran disajikan secara runtut sesuai dengan bagian-bagian e-modul	10	12	0,83	Valid
24	E-modul mudah dioperasikan menggunakan laptop	10	12	0,83	Valid
25	Konten multimedia yang terdapat dalam e-modul mudah dioperasikan	10	12	0,83	Valid
26	Pencarian halaman pada e-modul mudah dioperasikan	10	12	0,83	Valid
F. Aspek Konsistensi				0,80	Valid
27	Istilah pada e-modul konsisten	10	12	0,83	Valid
28	Tata letak pada e-modul konsisten menggunakan laptop	9	12	0,75	Valid
29	Penggunaan bentuk huruf pada e-modul konsisten	10	12	0,83	Valid
G. Aspek Animasi				1	Valid
30	Video yang ditampilkan pada e-modul sesuai dengan materi	12	12	1	Valid
31	Gambar yang disajikan pada e-modul sesuai dengan materi	12	12	1	Valid
Rata-rata				0,87	Valid

Hasil perhitungan validasi rata-rata e-modul untuk setiap aspek adalah sebagai berikut: Aspek kelayakan isi dengan rata-rata indeks Aiken's V sebesar 0,90, aspek desain pembelajaran dengan rata-rata indeks Aiken's V sebesar 0,86, aspek kebahasaan dengan rata-rata indeks Aikens's V sebesar 0,83, aspek keefktifan desain layar dengan rata-rata indeks Aiken's V sebesar 0,87, aspek kemudahan pengoperasian program dengan rata-rata indeks Aiken's V sebesar 0,83, aspek konsistensi dengan rata-rata indeks Aiken's V sebesar 0,80 serta pada aspek Animasi memperoleh rata-rata indeks Aikens's V sebesar 1. Secara keseluruhan setiap aspek penilaian memperoleh nilai rata-rata indeks Aiken's V sebesar 0,87 dengan kategori valid.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa e-modul berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi usaha dan energi untuk siswa SMA kelas X dinyatakan valid berdasarkan aspek kelayakan isi, aspek desain pembelajaran, aspek kebahasaan, aspek keefektifan desain layar, aspek kemudahan pengoperasian program, aspek konsistensi serta aspek animasi. E-modul ini telah dinyatakan layak untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi Usaha dan Energi. E-modul yang dikembangkan terdiri dari bagian pendahuluan, bagian isi yang berisi uraian materi setiap kegiatan pembelajaran yang tersusun berdasarkan pendekatan saintifik, serta

bagian penutup. Kelebihan e-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dapat membantu siswa memahami konsep materi usaha dan energi dengan tahapan pendekatan saintifik, serta membuat siswa menjadi lebih mandiri dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. E-modul ini bisa diakses melalui internet dan bisa dibuka di *handphone* ataupun di laptop sehingga memudahkan siswa dalam mengaksesnya.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka Penulis menyarankan kepada Peneliti selanjutnya untuk menerapkan e-modul ini pada uji skala kecil maupun uji skala besar ke sekolah pada saat proses pembelajaran untuk mengetahui keefektifan penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Almira Eka, Syafei imam, Komikesari Happy, Rahayu Resti. 2018. “Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis”. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 1, no 2; 64
- Anggraini Dwi, Khumaedi Muhammad, Widowati Trisnani. 2020. “Validity and Reliability Contents of Independence Assessment Instrumets of Basic Beauty Students for Class X SMK”. *Journal of Education Research and Evaluation* 9, no 1; 42.
- Anggraini Resy, Hendri & Basuki. 2016.”Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Gerak Melingkar untuk Siswa SMA/MA Kelas X”. _ no._:11
- Aulia Nadya Putri, Fadiawati & Tania. 2017. “Efektifitas Pendekatan Saintifik dalam meningkatkan Pemahaman Konseptual pada materi Pemisahan Campuran”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*. 6. no.1:130
- Arista suci Fitra, Muhammad Nasir, Azhar. 2013. “Analisis Kesulitan Belajar Fisika siswa sekolah menengah negeri se-kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa*. _ no_;11
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafinso Persada.
- Azizah Rismatul, Lia Yuliati, Eny Latifah. 2015. “Kesulitan Pemecahan Masalah Fisika pada Siswa SMA” *Jurnal Penelitian dan Aplikasinya (JPFA)* 5, no.2; 47
- Hidayatullah, Muhammad Syarif. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMKN 1 Sampang”. Skripsi, Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.
- Himmah, Elok Faiqotul. 2019. “Pengembangan E-Modul menggunakan Flip Pdf Professional pada materi suhu dan kalor”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Islam Negeri Lampung.

- Muqoyyimah, Kusairi & Mufti. 2016. "Identifikasi Kesulitan Siswa pada Topik Usaha dan Energi". *Pros Semnas Pend IPA Pascasarjana UM*. 1 no.6: 492
- Permendikbud. 2013. *Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pratama Neng Dyah Surya, Agus Suyudi, Halimatus Sakdiyah, Faisal Bahar. 2017. "Analisis Kesulitan Siswa dalam Memecahkan Masalah Fisika Materi Usaha dan Energi" *Jurnal Riset Pendidikan Fisika (JRPF)*, 2 no.2:87
- Saraswati Sri, Roza Linda, Herdini. 2019. "Pengembangan E-Module Interaktif Chemistry Magazine Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Termokimia Untuk Kelas Xi Tingkat Sma/Ma". Skripsi. Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Riau.
- Sukiminiandri, Budi dan Supriyati. 2015. "Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika dengan Pendekatan Saintifik". *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*. 4.no. _:161
- Ulfa, Septi. Rahmad, M dan Azhar. 2018. "Efektifitas Penggunaan LKPD Bermuatan Kecerdasan Komprehensif berbasis Model Pbl pada Pembelajaran Fisika". *Jurnal Online Mahasiswa*. Skripsi, Universitas Riau. Riau
- Yogiswara, Caraka Swaji. 2019. "Pengembangan Modul Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA". Skripsi, Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yulinar, Safei, Santi Aggraini. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbbook Kvisoft Berbasis Android Kelas X SMAN 4 Jeneponto". Skripsi. Pendidikan Fisika Universitas Islam Alauddin Makassar.