

Pengembangan E-Modul Menulis Karya Ilmiah Berbantuan Aplikasi *Flipbook* pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 10 Palembang

Olga Aurelia & Nurhayati Nurhayati

Universitas Sriwijaya

olgaureliaaurin10@gmail.com; nurhayati@fkip.unsri.ac.id

ABSTRACT

The research on the development of E-Modules conducted in class XI of SMA Negeri 10 Palembang aims to (1) Describe the results of the analysis of teacher and student needs for the development of e-modules for writing scientific papers assisted by flipbook applications, (2) Present the results of the development of e-modules for writing scientific paper assisted by applications, (3) Describe the results of the alpha test of the development of e-modules for writing scientific papers assisted by flipbook applications. The research and development methods used in this study are Alessi & Trollip. The steps are: (1) Planning stage (planning) by identifying needs analysis. (2) Design stage (design) by collecting designs and preparing prototypes. (3) Development stage (development) by developing the initial product or creating a product design, alpha test (expert validation), and revision. Data collection techniques were carried out using questionnaires, interviews, and expert validation. The alpha test (expert validation) was carried out by three experts, namely media, material experts, and language experts. The results of the media validation test showed a figure of 90% (very valid), material validation showed a figure of 85.4% (very valid), language validation showed a figure of 80% (valid). Based on the results of the validation test by three experts on the learning media assisted by the flipbook application for the material on writing scientific papers, it was declared valid or feasible to be used in class XI at SMA Negeri 10 Palembang.

Keywords: E-Modules, Flipbooks, Writing Scientific Paper

ABSTRAK

Penelitian pengembangan E-Modul yang dilakukan di kelas XI SMA Negeri 10 Palembang bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan e-modul menulis karya ilmiah berbantuan aplikasi *flipbook*, (2) Menyajikan hasil produk pengembangan e-modul menulis karya ilmiah berbantuan aplikasi, (3) Mendeskripsikan hasil uji *alpha* produk pengembangan e-modul menulis karya ilmiah berbantuan aplikasi *flipbook*. Metode penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Alessi & Trollip. Adapun langkah-langkahnya yaitu (1) Tahap perencanaan (*planning*) dengan melakukan identifikasi Analisis kebutuhan, (2) Tahap desain (*design*) dengan mengumpulkan rancangan dan menyiapkan *prototype*, (3) Tahap pengembangan (*development*) dengan mengembangkan produk awal atau membuat desain produk, uji alfa (validasi ahli), dan revisi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kuisioner (angket), wawancara serta validasi ahli. Uji alfa (validasi ahli) dilakukan oleh tiga ahli yaitu media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil uji validasi media menunjukkan angka 90% (sangat valid), validasi materi menunjukkan angka 85,4% (sangat valid), validasi bahasa menunjukkan angka 80% (valid). Berdasarkan hasil uji validasi oleh tiga ahli terhadap media

pembelajaran berbantuan aplikasi flipbook materi menulis karya ilmiah ini dinyatakan valid atau layak untuk digunakan pada kelas XI di SMA Negeri 10 Palembang.

Kata Kunci: E-Modul; *Flipbook*; Menulis Karya Ilmiah

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 4 tahun 2022 tentang standar nasional pendidikan, pada pasal 40 ayat 2 huruf d dan ayat 3 tercantum bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat mata pelajaran bahasa. Muatan bahasa salah satunya meliputi bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dengan aspek pelajaran lain bahkan hingga ke perguruan tinggi. Meskipun bahasa Indonesia merupakan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi sehari-hari, kenyataannya bahasa Indonesia masih dianggap sulit dipelajari dan dipahami. Kesulitan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan, yang di dalamnya terdapat kesulitan keterampilan membaca, menyimak, berbicara, dan menulis (Nani & Hendriana, 2019). Berdasarkan empat keterampilan berbahasa yang ada, keterampilan menulis termasuk kompetensi bahasa dengan tingkat kesulitan yang tinggi.

Menulis bukan hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, melainkan juga sebagai sarana untuk menyelesaikan tugas-tugas penting dalam proses pembelajaran dan pengembangan pemikiran (Rahmi, 2025). Menulis bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif peserta didik. Tidak hanya itu, menulis dapat mendukung peserta didik dalam merancang dan menyusun ide secara terstruktur. Dengan menulis, siswa dapat melatih keterampilan berpikir analitis dan argumentatif yang sangat penting untuk memahami dan mengkaji berbagai topik secara mendalam. Melakukan pembelajaran menulis diperlukan kreativitas dan inovasi agar peserta didik dapat mencapai hasil yang maksimal (Werdiningsih & Sutrisno, 2019). Melalui menulis karya ilmiah, setiap peserta didik belajar cara merumuskan pemikiran mereka sendiri dengan cara sistematis, mengumpulkan bukti yang kuat dan menyusun argumen yang terstruktur. Salah satu jenis tulisan yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan adalah esai argumentatif. Esai argumentatif bukan sekadar menuliskan opini, tetapi juga melatih peserta didik untuk menyusun argumen yang kuat berdasarkan bukti, mempertimbangkan sudut pandang lain, dan menyusun tulisan secara sistematis. Di tingkat SMA, menulis esai argumentatif menjadi tahap awal sebelum peserta didik belajar menulis karya ilmiah yang lebih kompleks. Esai argumentatif adalah esai di mana setuju atau tidak setuju dengan suatu masalah yang terjadi.

Dengan menggunakan alasan untuk mendukung pendapat yang dikemukakan, tujuannya untuk meyakinkan pembaca bahwa pendapat itu benar (Oshima & Hogue, 2006). Menulis esai argumentatif lebih sesuai untuk peserta didik SMA dibandingkan langsung menulis artikel ilmiah atau jurnal, karena esai

argumentatif memiliki struktur yang lebih sederhana, terdiri atas, paragraf pendahuluan, paragraf isi, dan paragraf kesimpulan. Beda halnya dengan artikel ilmiah yang memerlukan metodologi penelitian dan kajian pustaka yang lebih kompleks. Selain itu, esai argumentatif melatih peserta didik dalam langkah awal menulis karya ilmiah. Penelitian ini berfokus pada menulis esai argumentatif. Alasan peneliti berfokus pada esai argumentatif karena banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam menulis esai argumentatif yang baik dan benar. Beberapa kendala yang dihadapi peserta didik antara lain kesulitan memahami struktur menulis esai argumentatif, sulit mengembangkan argumen, dan kurangnya bahan ajar interaktif yang dapat membantu peserta didik memahami konsep menulis secara lebih menarik. Selain itu, pembelajaran menulis di sekolah masih berbasis buku teks sehingga cenderung kurang variasi serta kurang interaktif untuk menarik minat peserta didik.

Di masa kini, perkembangan teknologi merupakan suatu hal yang pasti. Dengan demikian, pendidik seharusnya mampu sajikan pengajaran dengan cara kreatif dan inovatif yang artinya pendidik harus menyiapkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi digital. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi, proses belajar mengajar akan lebih terstruktur dan tidak membosankan karena adanya animasi gambar ataupun audio.

Pengembangan pada sistem pendidikan juga terjadi pada kurikulum pembelajaran yakni berubahnya kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka, yang artinya kurikulum merdeka terdapat pembelajaran berdiferensiasi yang menjadi strategi pendidik guna memenuhi kebutuhan peserta didik. Pendidik perlu memberikan pelayanan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Sejalan dengan hal itu, untuk mendukung pembelajaran yang menarik dengan menggunakan teknologi, bahan ajar berupa modul elektronik yang menunjang penyajian materi pembelajaran dalam bentuk teks sangat diperlukan. Dengan adanya modul elektronik pendidik bisa menambahkan gambar animasi, audio, ataupun video di dalam e-modul sehingga menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar setiap peserta didik. Pemanfaatan teknologi dapat menjadi media efektif dan menyenangkan serta meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran (Faizah dkk., 2024).

E-modul merupakan sarana pembelajaran yang disusun secara terstruktur dan menarik dari segi materi, metode, dan cara mengevaluasi guna mencapai kompetensi sesuai dengan apa yang diharapkan (Saifudin & Handayani, 2021). E-modul sebagai bahan ajar mandiri memiliki karakteristik yang tidak jauh berbeda dengan modul cetak (konvensional). Penggunaan e-modul menjadikan peserta didik memahami materi pembelajaran dengan baik, karena bentuk tampilan yang lebih beragam. Adanya e-modul tetap bisa berperan sebagai sumber informasi (Sa'diyah, 2021). Perbedaan antara e-modul dan modul cetak dilihat dari format penyajiannya (Widiana & Rosy, 2021). E-modul membutuhkan perangkat dan aplikasi tertentu agar dapat digunakan. Berikut karakteristik yang harus ada pada e-modul. Pertama, modul

harus berbentuk digital supaya pembelajaran dapat dilakukan secara *online*. Kedua, materi yang disajikan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ketiga, materi yang disajikan sebaiknya mencakup materi yang akan dipelajari. Keempat, e-modul yang dikembangkan dilengkapi petunjuk penggunaan dan rubrik penilaian. Kelima, e-modul berisikan contoh. Keenam, bahasa yang digunakan sederhana agar mudah dipahami peserta didik (Wahidah dkk., 2019).

Penggunaan teknologi digital mempengaruhi perubahan dalam proses pembelajaran (Kaur dkk., 2023). Dengan mengembangkan pembelajaran terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mencapai capaian pembelajaran dapat menggunakan aplikasi misalnya *flipbook*, *macromedia flasih*, *flip Html 5*, dan *google sites* (Agustina dkk., 2022; Diani dkk., 2019; Nurhayati dkk., 2017; Nurhayati, 2024; A. I. Putri dkk., 2022; Sari dkk., 2017). Dari berbagai aplikasi yang ada, dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *flipbook*.

Flipbook merupakan animasi berbentuk buku yang memuat materi dalam bentuk *pdf* dengan fitur berupa *link*, animasi, gambar, audio, dan evaluasi (Azahary dkk., 2020). Dengan bantuan aplikasi *flipbook* pembelajaran akan lebih efektif karena adanya fitur-fitur yang dapat digunakan dalam pembuatan bahan ajar berupa modul menjadi elektronik. Bahan ajar dengan aplikasi *flipbook* membuat tampilan lebih menarik karena dapat membuka setiap halaman menjadi layaknya buku pada sebuah komputer sehingga memberikan efek dinamis (A. D. A. Putri & Sumardi, 2022). Dengan memanfaatkan fitur *flipbook* pendidik dapat membuat e-modul yang lebih kreatif dan memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi pada saat mengajar. *Flipbook* mempunyai kelebihan yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata, kalimat dan gambar yang dilengkapi dengan animasi dan warna sehingga menarik minat peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru bahasa Indonesia kelas XI di SMA Negeri 10 Palembang. Peneliti memperoleh informasi bahwa sekolah SMA Negeri 10 Palembang sudah menerapkan kurikulum merdeka pada proses pembelajaran. Peneliti memperoleh informasi lainnya bahwa sekolah memiliki beberapa sarana dan prasarana elektronik yang memadai dan pihak sekolah memperbolehkan peserta didik membawa gawai. Akan tetapi, pada saat proses belajar mengajar gawai disimpan terlebih dahulu kecuali ada mata pelajaran yang pembelajarannya membutuhkan gawai. Meskipun telah tersedianya beberapa sarana dan prasarana elektronik, guru belum menggunakan modul elektronik sebagai bahan ajar dan masih menggunakan buku paket sebagai bahan ajar utama.

Oleh karena itu menyebabkan peserta didik mudah bosan dalam proses belajar mengajar serta kurangnya keaktifan diri dari peserta didik tersebut karena tidak menarik pada saat pembelajaran, peserta didik juga hanya dijelaskan melalui buku paket tanpa ada gambaran yang dapat dilihat dan bentuk tugasnya pun tidak bervariasi karena hanya ditugaskan melalui media cetak dan akhirnya hasil belajar tidak sesuai yang diharapkan karena pembelajaran yang monoton. Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam menulis esai argumentatif sebagai bagian dari menulis

karya ilmiah. Kesulitan tersebut meliputi kurangnya pemahaman terhadap struktur esai argumentatif dan kesulitan dalam mengembangkan argumen yang logis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti memilih untuk mengembangkan modul menulis karya ilmiah di SMA Negeri 10 Palembang.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan penelitian relevan mengenai pengembangan E-Modul yang telah dilakukan. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Civi Yudita Wulandari dan Raya Sulistyowati pada tahun 2022 Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis *Flip Pdf Profesional* hasil dari penelitian tersebut dikategorikan pengembangan e-modul layak digunakan. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Husni Sakdiah pada tahun 2024 mengenai pengembangan e-modul didapatkan hasil bahwa e-modul berbasis aplikasi *flipbook* dikategorikan sangat layak. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Isra Syahputri dan Febrina Dafit pada tahun 2021 yang berfokus pada pengembangan e-modul bahwa e-modul dikategorikan sangat menarik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik mengembangkan penelitian ini. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan peserta didik. Adanya penelitian ini dapat menimbulkan semangat belajar, meningkatkan keefektifan dan mengetahui cara pembelajaran yang berbasis teknologi digital.

TINJAUAN LITERATUR

E-modul merupakan sarana pembelajaran yang berisikan materi, metode, batasan-batasan serta cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. E-modul digunakan dengan tujuan untuk mencapai pembelajaran tertentu yang disampaikan dalam bentuk elektronik yang berisikan gambar, audio, video, yang dapat mempermudah penggunaannya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif (Marbun & Simatupang, 2022).

E-modul mempermudah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran serta menambah dan memperluas cakupan materi dalam kelas yang dapat merangsang peserta didik berpikir kritis (V. Pratama dkk., 2021). E-modul merupakan desain dengan tampilan yang bervariasi, berisi teks, animasi, gambar dan video yang mampu meningkatkan kreativitas peserta didik untuk belajar secara interaktif berdasarkan perkembangan teknologi yang ada (Wulandari & Sulistyowati, 2022). Menurut (Irdawati dkk., 2023) E-modul merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik karena materi yang disampaikan berbentuk digital dan adanya animasi ataupun video.

Salah satu materi yang dapat dimuat dalam E-modul adalah menulis karya ilmiah. Penulisan karya ilmiah dapat meningkatkan kemampuan dalam menulis dan menyajikan gagasan secara jelas dan sistematis terutama bagi peserta didik dan mahasiswa (Prahani dkk., 2023). Menulis karya ilmiah diperlukan kemampuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara sistematis dan kritis. Karya ilmiah merujuk pada tulisan yang disusun secara sistematis dan

terstruktur dengan tujuan untuk menyampaikan pengetahuan yang didasarkan pada fakta dan data yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Karya ilmiah memiliki berbagai bentuk, salah satunya esai argumentatif.

Esai argumentatif merupakan jenis tulisan yang menyatakan persetujuan atau ketidaksetujuan terhadap suatu isu dengan memberikan alasan yang logis dan bukti yang kuat. Tujuan utama dari esai ini adalah meyakinkan pembaca bahwa pendapat yang disampaikan itu benar (Oshima & Hogue, 2006). Esai argumentatif mengandung lima elemen kunci. Pertama, penjelasan tentang masalah. Kedua, pernyataan tesis yang jelas. Ketiga, ringkasan argumen yang berlawanan. Keempat, sanggahan terhadap argumen lawan. Kelima, argumentatif Anda sendiri. Esai argumentatif cocok digunakan dalam berbagai tes akademik karena mendorong peserta didik untuk berpikir kritis. Dalam menulis esai argumentatif, diperlukan sikap yang jelas terhadap suatu isu, didukung oleh alasan yang masuk akal, serta diperkuat dengan bukti yang valid.

Adapun *Flipbook* yang digunakan sebagai wadah pengembangan E-modul merupakan sebuah aplikasi yang berbentuk buku dengan *file* digital yang berisikan gambar, animasi, video, audio, pembaca bisa membuka lembaran halaman pada *flipbook* seperti membaca buku pada umumnya. *Flipbook* adalah buku yang berbentuk *file* digital yang di dalamnya terdapat gambar, animasi dan video dan pembaca dapat membuka lembaran halaman pada *flipbook* seperti membaca buku (Humairah, 2022).

Menurut (Azhary dkk., 2020) flipbook merupakan aplikasi yang dapat dibentuk menjadi animasi berbentuk buku yang memuat materi yang akan diajarkan dalam bentuk pdf dan dilengkapi fitur berupa tautan (*link*), video, audio, animasi dan evaluasi. *Flipbook* aplikasi yang bermanfaat bagi pengguna dan bermanfaat bagi pembuatan e-modul (Ramadhina & Pranata, 2022). Menurut (R. J. Pratama & Yasa, 2020) *flipbook* menyajikan ilustrasi menarik yang dapat membantu peserta didik menggunakan aplikasi dengan cepat, memotivasi semangat belajar peserta didik karena mudah dipahami. Aplikasi *flipbook* dalam penyajian materinya dapat dibentuk lebih interaktif secara sistematis dan dapat diakses dengan mudah melalui *handphone* ataupun komputer.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan Alessi & Trollip (2001) yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Model pengembangan Alessi dan Trollip (2001) merupakan salah satu alternatif model yang dapat menjadikan pilihan apabila seorang peneliti ingin mengembangkan suatu produk. Proses pengembangan media yang dilakukan adalah media pembelajaran E-Modul Menulis Karya Ilmiah berbasis *flipbook*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 5 tahapan yang telah dimodifikasi dari 26 tahap keseluruhan pada model pengembangan (Alessi & Trollip 2001). Kelima

tahapan yang dimaksud meliputi analisis kebutuhan, merancang dan menyiapkan *prototype*, membuat desain produk, uji alfa, dan revisi.

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMA Negeri 10 Palembang. Subjek penelitian ini merupakan wilayah atau pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian. Pada penelitian ini menggunakan 67 peserta didik di kelas XI. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, angket atau kuesioner, dan lembar validasi ahli. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu terhadap guru dan peserta didik, sehingga peneliti memperoleh data atau fenomena yang terjadi di sekolah. Sedangkan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Peneliti pada awal penelitian melakukan pengumpulan informasi mengenai kebutuhan peserta didik dan guru terhadap perangkat dan bahan ajar melalui kegiatan observasi. Analisis kebutuhan peserta didik dan guru dilakukan dengan menyebarkan dan mengumpulkan data melalui pembagian angket dengan tujuan agar mendapatkan data terperinci terhadap kriteria E-Modul seperti apa yang dihasilkan dan dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan E-Modul menulis karya ilmiah berbantuan aplikasi *flipbook* di kelas XI. Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket, modul elektronik berbantuan aplikasi dengan *flipbook* dalam pembelajaran menulis karya ilmiah sangat dibutuhkan oleh peserta didik kelas XI dan guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 10 Palembang.

Membuat desain produk

Tahap desain pada pengembangan Modul elektronik, peneliti melakukan tahap rancangan awal terhadap produk yang dikembangkan. Rancangan awal digunakan sebagai patokan untuk menghasilkan produk awal yang disebut *prototype*. Selanjutnya, peneliti merealisasikan *prototype* yang telah dibuat sebelumnya ke dalam aplikasi *Flipbook* untuk dikembangkan menjadi aplikasi media pembelajaran utuh.

Validasi Ahli

Validasi ahli terhadap pengembangan e-modul menulis karya ilmiah berbantuan *flipbook* telah dilakukan mulai tanggal 5 Februari – 13 Februari 2025 dengan tiga aspek validasi yaitu media, materi, dan bahasa. Setelah dilakukan validasi, peneliti akan mengetahui kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi, saran, dan perbaikan yang dilakukan validator digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan produk yang telah dikembangkan, sehingga

nantinya dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Hasil validasi dari tiga validator dapat dilihat sebagai berikut.

Validasi Ahli Media

Proses validasi media pembelajaran dilakukan pada tanggal 5 Februari 2025 oleh Bapak Dr. Ansori, M.Pd yang merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Sriwijaya. Lembar validasi yang diberikan kepada validator berisi 10 butir pernyataan terdiri dari dua aspek yaitu penyajian dan tampilan, dengan skor maksimum 50. Berdasarkan hasil penilaian validator terhadap E-modul menulis karya ilmiah berbantuan Aplikasi *flipbook*. Diperoleh skor 45 dengan persentase 90%. Persentase nilai tersebut dikategorikan sangat valid pada aspek media dengan beberapa komentar dari validator. Kesimpulan dari validator bahwa E-MODUL ini valid digunakan setelah dilakukan revisi.

Validasi Ahli Materi

Proses validasi materi pada media pembelajaran dilakukan pada tanggal 5-13 Februari 2025 oleh Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. yang merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Sriwijaya. Lembar validasi yang diberikan kepada validator berisi 11 butir pernyataan terdiri dari tiga aspek penilaian yaitu kurikulum, isi materi, dan pembelajaran atau interaksi dengan skor maksimum 55. Berdasarkan hasil penelitian validator terhadap E-modul menulis karya ilmiah berbantuan Aplikasi *flipbook*. Diperoleh skor 47 dengan persentase 85,4%. Persentase nilai tersebut dikategorikan sangat valid pada aspek materi dengan beberapa komentar. Kesimpulan dari validator bahwa E-Modul ini valid digunakan setelah dilakukan revisi.

Validasi Ahli Bahasa

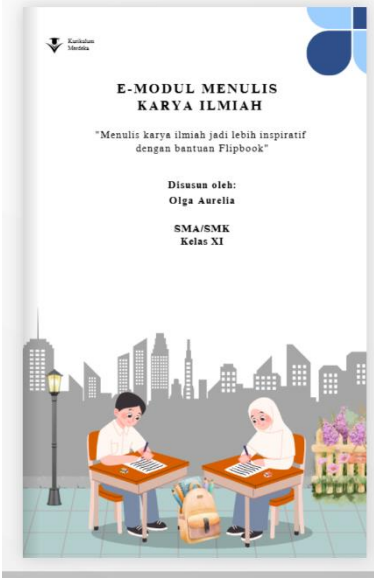
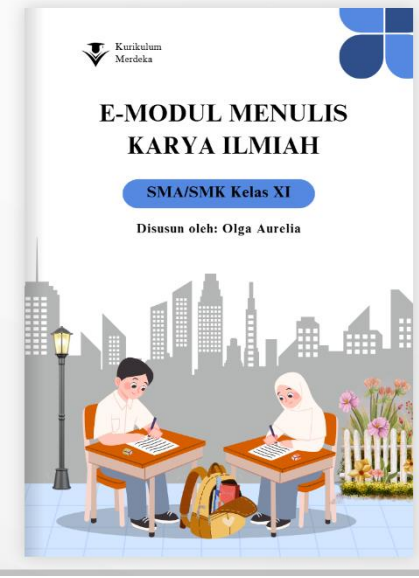
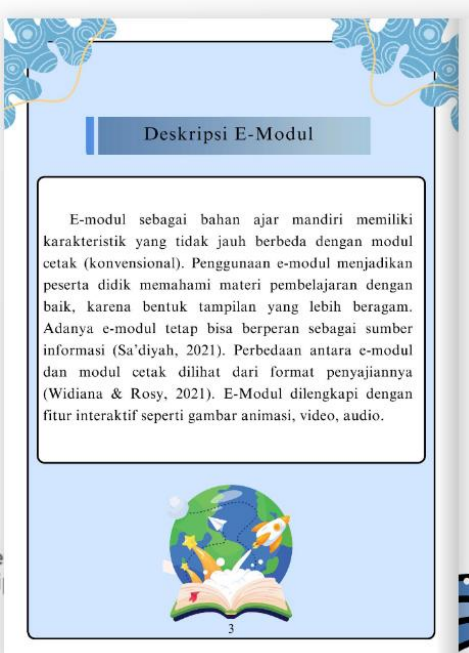
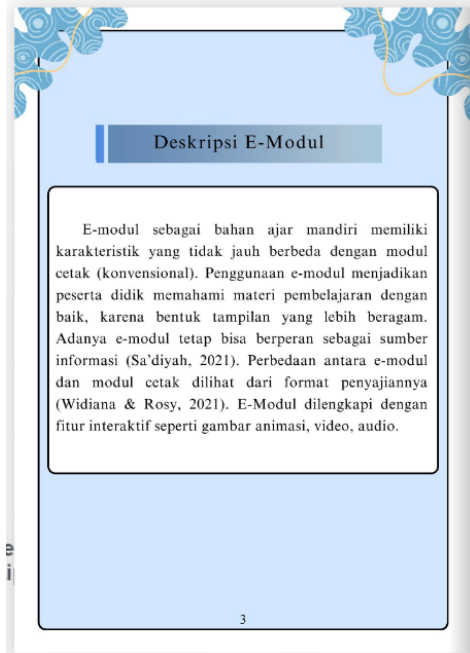
Proses validasi bahasa pada media pembelajaran dilakukan pada tanggal 6 Februari 2025 oleh Ibu Dr. Izzah, M. Pd. Yang merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Sriwijaya. Lembar validasi yang diberikan kepada validator berisi 8 butir pernyataan terdiri dari dua aspek penilaian yaitu aspek kelayakan penggunaan bahasa dan kesesuaian kaidah bahasa, ejaan, dan penulisan dengan skor maksimum 40. Berdasarkan hasil penelitian validator terhadap E-modul menulis karya ilmiah berbantuan Aplikasi *flipbook*. Diperoleh skor 32 dengan persentase 80%. Persentase nilai tersebut dikategorikan valid pada aspek bahasa dengan komentar dan saran. Kesimpulan dari validator bahwa E-MODUL ini valid digunakan setelah dilakukan revisi.

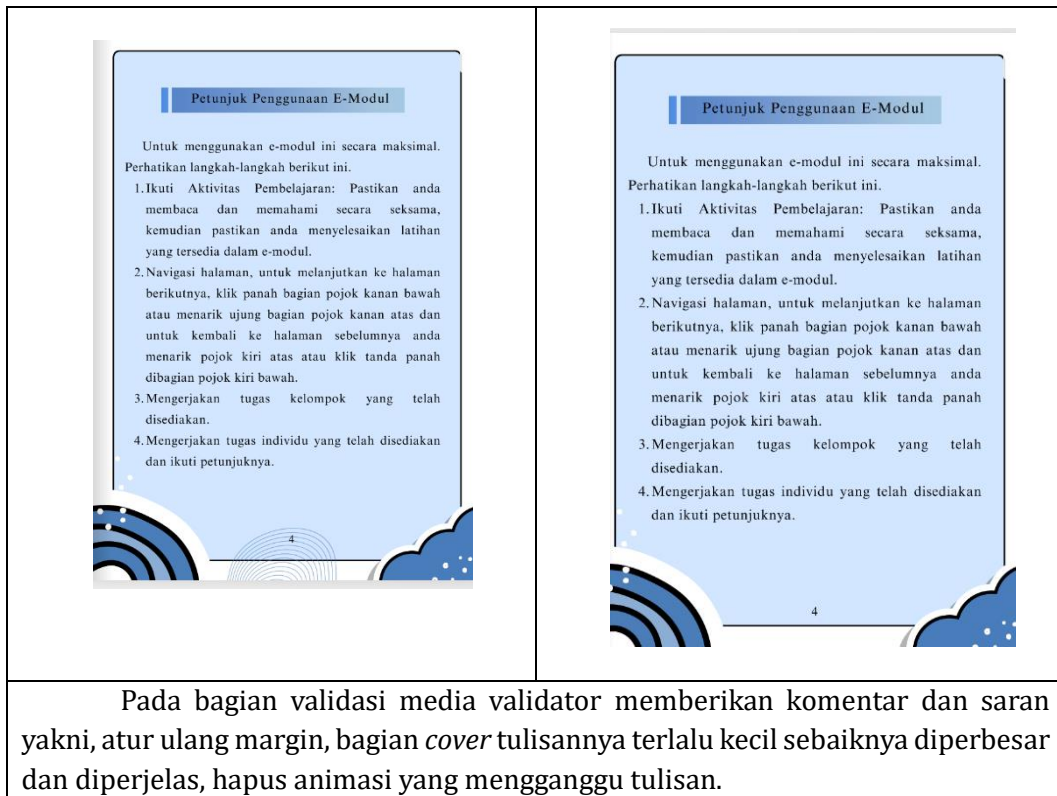
Revisi Produk

Peneliti telah melakukan perbaikan atau revisi produk setelah melakukan validasi kepada ahli media, materi, dan bahas sesuai dengan saran dan komentar.

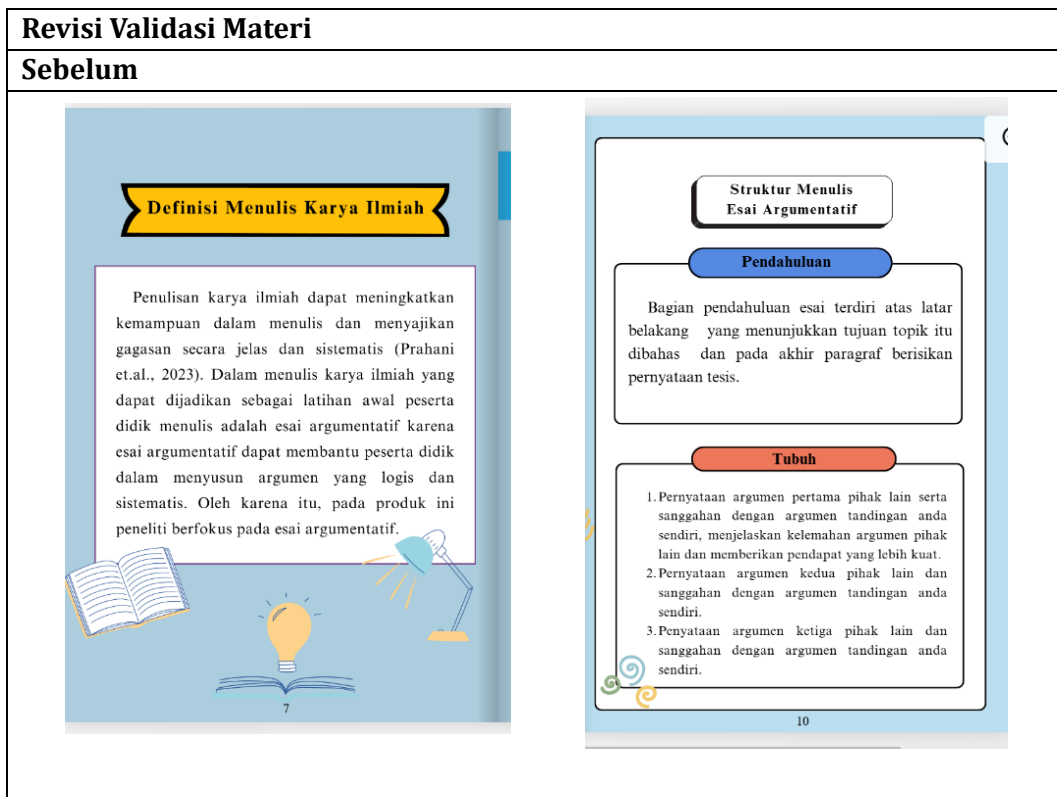
Hasil revisi produk berdasarkan saran dan komentar validator dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Revisi Produk

Revisi Validasi Media	
Sebelum	Sesudah
	
	

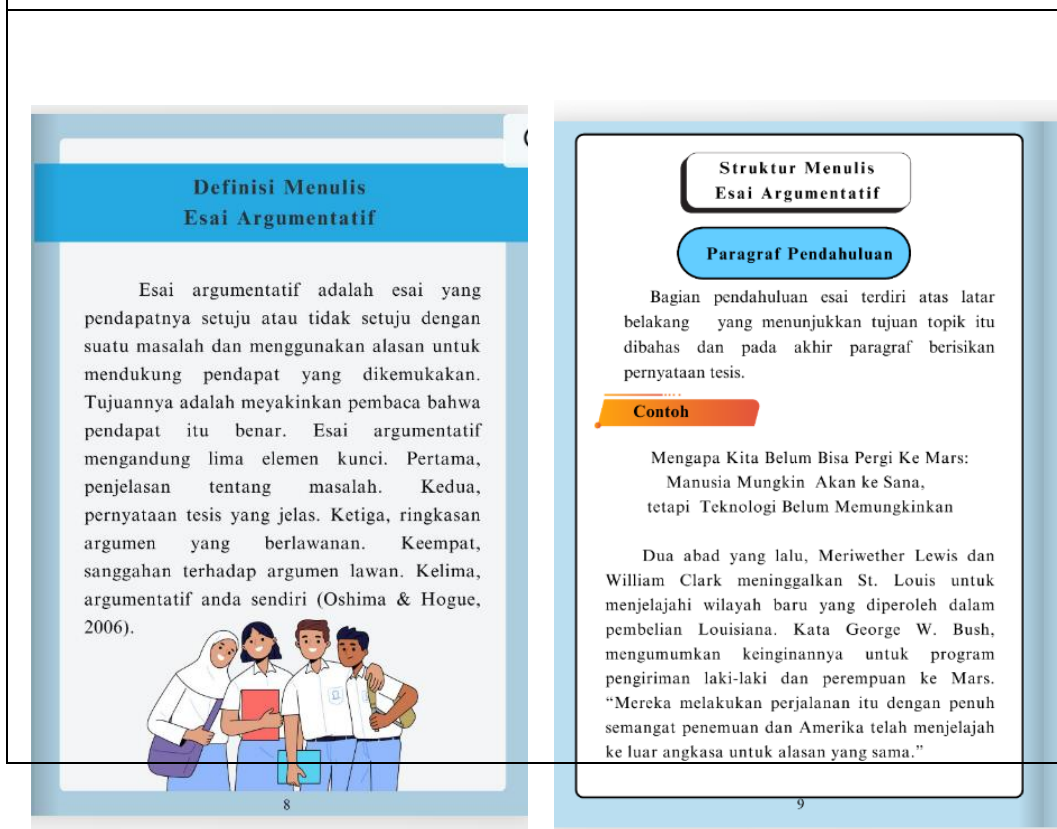


Pada bagian validasi media validator memberikan komentar dan saran yakni, atur ulang margin, bagian *cover* tulisannya terlalu kecil sebaiknya diperbesar dan diperjelas, hapus animasi yang mengganggu tulisan.





Sesudah



Namun, ada perbedaan penting antara ekspedisi Lewis dan Clark dan misi Mars. Pertama Lewis dan Clark menuju ke tempat yang cocok untuk kehidupan; ratusan ribu orang sudah tinggal di sana. Kedua, Lewis dan Clark yakin akan menemukan tempat dan hal-hal yang bernilai langsung bagi negara baru itu. Ketiga, usaha Lewis dan Clark hampir tidak memerlukan biaya apapun menurut standar saat ini. Pada tahun 1989, NASA memperkirakan bahwa program pengiriman manusia ke Mars akan menelan biaya \$400 Miliard, yang meningkat menjadi \$600 Miliard saat ini. Bendungan Hoover menelan biaya \$700 Juta dalam nilai uang saat ini, yang berarti bahwa mengirim orang ke Mars mungkin menelan biaya sebanyak membangun sekitar 800 bendungan Hoover baru. Misi Mars merupakan satu-satunya usaha non-perang termahal dalam sejarah AS.

Pikiran untuk berpergian ke Mars sungguh mengasyikkan. Pastilah suatu hari nanti laki-laki dan perempuan akan berjalan di planet itu, dan pasti mereka akan menemukan hal-hal menakjubkan tentang geologi dan sejarah tata surya, bahkan mungkin tentang asal usul kehidupan. Sering kali saya menatap Mars di langit malam —di pegunungan, jauh dari kota, Anda hampir dapat melihat warna merah dan bertanya-tanya apa yang ada di sana atau apa yang pernah ada di sana.

Namun, fakta bahwa destinasi tersebut menggoda bukan berarti perjalanan tersebut masuk akal. Bahkan jika mempertimbangkan panggilan manusia untuk menjelajah. Dan Mars sebagai destinasi bagi manusia sama sekali tidak masuk akal dengan teknologi saat ini.

10

Paragraf Isi

Pada paragraf isi terdapat dua blok yakni blok 1 berisikan ringkasan argumen pihak lain, sanggahan terhadap argumen pertama, sanggahan terhadap argumen kedua, dan sanggahan terhadap argumen ketiga. Sedangkan, pada blok 2 terdiri dari argumen pertama anda, argumen kedua anda, dan argumen ketiga anda (Oshima & Hogue, 2006).

Contoh

A. Ringkasan argumen pihak lain

Pendukung eksplorasi luar angkasa percaya bahwa pergi ke Mars adalah langkah maju dalam penemuan ilmiah dan eksplorasi manusia. Mereka berpendapat bahwa perjalanan ini akan memperluas wawasan tentang tata surya, membawa potensi penemuan luar biasa, dan menginspirasi generasi mendatang untuk mengejar sains dan teknologi. Selain itu, mereka melihat eksplorasi ini sebagai bagian dari sifat manusia untuk menjelajah dan melampaui batasan yang ada.

B. Sanggahan terhadap argumen kedua

Sistem yang ada saat ini untuk berpindah dari permukaan Bumi ke orbit rendah Bumi sangat mahal sehingga meluncurkan sekitar 1.000 ton wahana antariksa dan peralatan yang dibutuhkan misi Mars hanya dapat dilakukan dengan memotong tunjangan perawatan kesehatan, pengeluaran pendidikan, atau program penting lainnya—atau dengan menaikkan pajak.

11

Tanpa beberapa penemuan luar biasa, para astronom, geolog, dan biolog yang berada di Mars tidak dapat berbuat lebih dari sekadar menganalisis bebatuan dan merasa takjub melihat langit dunia lain. Namun, bebatuan dapat dianalisis oleh wahana antariksa otomatis tanpa risiko bagi kehidupan manusia, dan dengan biaya yang sangat kecil dibandingkan dengan mengirim orang.

C. Sanggahan terhadap argumen kedua

Menarik untuk dicatat bahwa ketika Presiden Bush mengumumkan usulannya, ia mencantumkan pencapaian-pencapaian utama eksplorasi ruang angkasa terkini: gambar-gambar cincin Saturnus dan planet-planet luar, bukti adanya air di Mars dan bulan-bulan Jupiter, penemuan lebih dari 100 planet di luar tata surya kita, dan studi tentang tanah Mars. Semua pencapaian ini berasal dari wahana-wahana otomatis atau teleskop ruang angkasa otomatis. Usulan Bush, yang menyerukan "pemrograman ulang" sebagian anggaran NASA saat ini ke dalam upaya Mars, mungkin benar-benar mengarah pada pengurangan dalam sains tanpa awak, satu aspek eksplorasi ruang angkasa yang berjalan dengan sangat baik.

12

D. Sanggahan terhadap argumen ketiga

Daripada menghabiskan ratusan miliar dolar untuk melemparkan berton-ton ke Mars menggunakan teknologi terkini, mengapa tidak meluangkan waktu satu atau dua dekade, atau berapa pun waktu yang dibutuhkan untuk meneliti sistem peluncuran baru dan propulsi canggih? Jika sistem peluncuran baru dapat menempatkan beban ke orbit dengan biaya terjangkau, dan jika propulsi canggih dapat mempercepat perjalanan panjang dan lambat ke Mars, maka impian untuk melangkah ke planet merah mungkin akan menjadi kenyataan. Mars akan tetap ada di sana saat teknologinya siap.


E. Argumen pertama Anda

Para pendukung eksplorasi ruang angkasa mencemooh penyebutan hambatan teknis atau desakan bahwa kebutuhan di Bumi harus didahulukan sebagai kurangnya visi. Namun demikian, yang pertama adalah rasionalitas, dan yang terakhir adalah penetapan prioritas.

F. Argumen kedua Anda

Jika para pendukung Mars ingin mengumpulkan \$600 miliar secara pribadi dan menggelar ekspedisi mereka sendiri, lebih hebat lagi; banyak ekspedisi besar di masa lalu yang diselenggarakan secara pribadi. Jika para pendukung Mars mengharapkan pembayar pajak untuk membayar tagihan mereka, maka mereka harus mengajukan argumen terhadap banyak kebutuhan lain yang bersaing untuk mendapatkan uang.

13



G. Argumen Ketiga Anda

Dan terhadap kebutuhan perawatan kesehatan, pendidikan, pengentasan kemiskinan, penguatan militer, dan pengurangan defisit federal, argumen untuk pengeluaran besar-besaran untuk pergi ke Mars dengan menggunakan teknologi saat ini sangat lemah.

Paragraf Kesimpulan

Bagian simpulan sebuah esai berupa penegasan ulang atas pernyataan tesis yang telah dirumuskan atau bersifat ringkasan.

Contoh

Dorongan untuk menjelajah adalah bagian dari apa yang membuat kita menjadi manusia, dan penjelajahan masa lalu telah menghasilkan kejayaan yang tak terduga. Namun, mimpi harus diimbangi oleh realisme. Untuk saat ini, pergi ke Mars sama sekali tidak realistis.

14


Nama: _____ Kelas: _____

Kegiatan 1 Latihan Menulis

Berdasarkan contoh yang dicantumkan dalam struktur menulis esai argumentatif, selanjutnya jawablah pertanyaan di bawah ini dengan saksama!

1. Sebagian besar paragraf 1 merupakan kutipan dari George W. Bush. Tulis ulang kutipan langsung tersebut, sebagai kutipan tidak langsung!

15



2. Pada paragraf 2 dimulai dengan sinyal transisi yang menandakan kontras.


- Dua hal apa yang diperbandingkan?
- Pada tiga hal apa saja mereka saling bertentangan?

16



3. Paragraf 4 berisi pernyataan tesis untuk esai tersebut. Tuliskan pernyataan tesis tersebut di bawah ini!

17



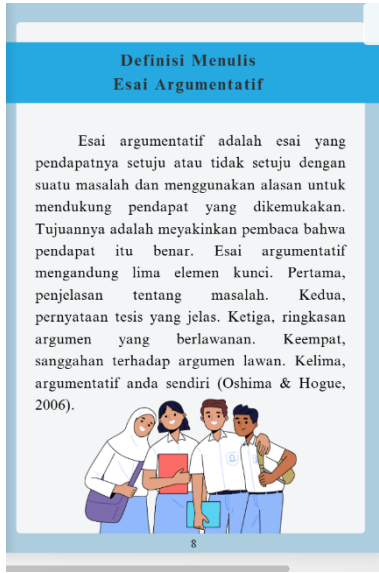
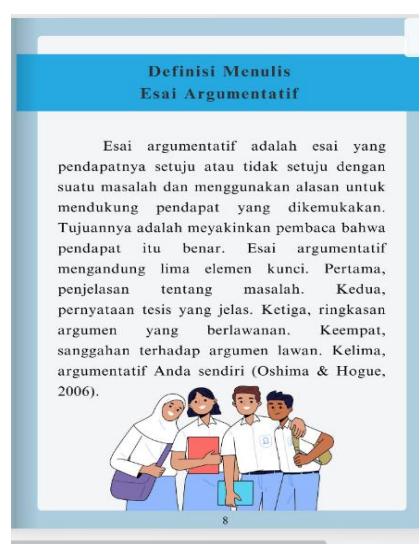
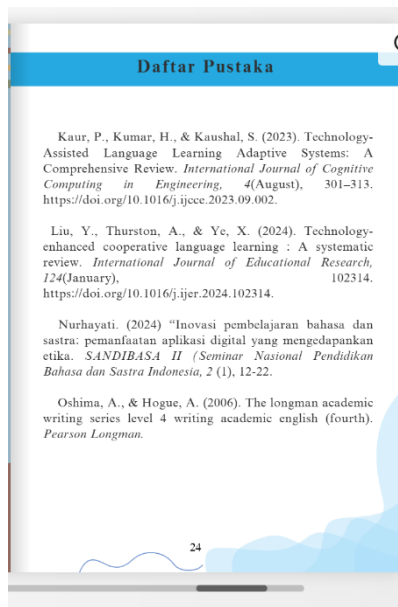
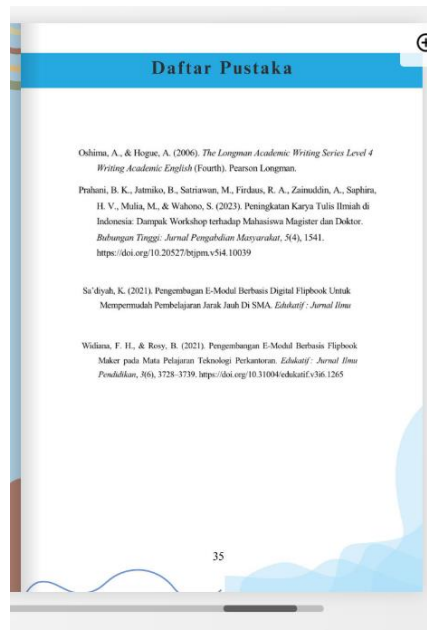
4. Pada bagian paragraf isi menyebutkan beberapa alasan untuk tidak mengirimkan wahana antariksa berawak ke Mars. Rangkum alasan-alasan tersebut di bawah ini!

5. Apa kesimpulan dari contoh esai tersebut, jawab di bawah ini!

18

19

Komentar validator adalah tambahkan materi, dibagian struktur sebaiknya diberikan contoh, terus tambahkan latihan. Peneliti sudah memperbaiki sesuai dengan komentar validator yakni menambahkan materi, selanjutnya peneliti menambahkan contoh di setiap struktur menulis esai argumentatif dan juga peneliti menambahkan latihan yang terdiri dari lima soal.

Revisi Validasi Bahasa	
Sebelum	Sesudah
 <p>Definisi Menulis Esai Argumentatif</p> <p>Esai argumentatif adalah esai yang pendapatnya setuju atau tidak setuju dengan suatu masalah dan menggunakan alasan untuk mendukung pendapat yang dikemukakan. Tujuannya adalah meyakinkan pembaca bahwa pendapat itu benar. Esai argumentatif mengandung lima elemen kunci. Pertama, penjelasan tentang masalah. Kedua, pernyataan tesis yang jelas. Ketiga, ringkasan argumen yang berlawanan. Keempat, sanggahan terhadap argumen lawan. Kelima, argumentatif anda sendiri (Oshima & Hogue, 2006).</p>	 <p>Definisi Menulis Esai Argumentatif</p> <p>Esai argumentatif adalah esai yang pendapatnya setuju atau tidak setuju dengan suatu masalah dan menggunakan alasan untuk mendukung pendapat yang dikemukakan. Tujuannya adalah meyakinkan pembaca bahwa pendapat itu benar. Esai argumentatif mengandung lima elemen kunci. Pertama, penjelasan tentang masalah. Kedua, pernyataan tesis yang jelas. Ketiga, ringkasan argumen yang berlawanan. Keempat, sanggahan terhadap argumen lawan. Kelima, argumentatif Anda sendiri (Oshima & Hogue, 2006).</p>
 <p>Daftar Pustaka</p> <p>Kaur, P., Kumar, H., & Kaushal, S. (2023). Technology-Assisted Language Learning Adaptive Systems: A Comprehensive Review. <i>International Journal of Cognitive Computing in Engineering</i>, 4(August), 301-313. https://doi.org/10.1016/j.ijccc.2023.09.002.</p> <p>Liu, Y., Thurston, A., & Ye, X. (2024). Technology-enhanced cooperative language learning : A systematic review. <i>International Journal of Educational Research</i>, 124(January), 102314. https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102314.</p> <p>Nurhayati. (2024) "Inovasi pembelajaran bahasa dan sastra: pemanfaatan aplikasi digital yang mengedapankan etika. <i>SANDBASA II (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia</i>, 2 (1), 12-22.</p> <p>Oshima, A., & Hogue, A. (2006). <i>The longman academic writing series level 4 writing academic english (fourth)</i>. Pearson Longman.</p>	 <p>Daftar Pustaka</p> <p>Oshima, A., & Hogue, A. (2006). <i>The Longman Academic Writing Series Level 4 Writing Academic English (Fourth)</i>. Pearson Longman.</p> <p>Prahasti, B. K., Jatmiko, B., Setiawan, M., Firdaus, R. A., Zaimuddin, A., Supriya, H. V., Mulya, M., & Wahono, S. (2023). Peningkatan Karya Tulis Ilmiah di Indonesia: Dampak Workshop terhadap Mahasiswa Magister dan Doktor. <i>Baharuan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat</i>, 5(4), 1541. https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i4.10039</p> <p>Si'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempromosikan Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. <i>Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan</i>, 3(1), 3728-3739. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.1265</p> <p>Widiarta, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. <i>Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan</i>, 3(1), 3728-3739. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.1265</p>
<p>Pada bagian validasi bahasa validator memberikan komentar adalah perhatikan EYD dan penulisan daftar pustaka. Peneliti telah membaca ulang dan mengganti pada beberapa halaman penulisan yang salah, salah satunya pada bagian definisi esai argumentatif pada tulisan "anda" yang seharusnya ditulis "Anda" dan pada bagian daftar pustaka.</p>	

Setelah validator memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap media pembelajaran berbantuan aplikasi *flipbook* tersebut, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang sudah dinilai oleh validator sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Pada aspek kelayakan media, dari skor maksimal 50 komponen, kelayakan pada media pembelajaran berbantuan aplikasi *flipbook* ini memperoleh nilai total 45 (dikonversikan menjadi 90%). Artinya dari aspek media, media pembelajaran berbantuan aplikasi *flipbook* ini dikategorikan sangat valid. Pada aspek kelayakan materi, dari skor maksimal 55 komponen, kelayakan pada materi ini memperoleh nilai total 47 (dikonversikan menjadi 85,4%). Artinya dari aspek materi, media pembelajaran berbantuan aplikasi *flipbook* ini dikategorikan sangat valid. Pada aspek kelayakan bahasa, dari skor maksimal 40 komponen, kelayakan pada bahasa ini memperoleh nilai total 32 (dikonversikan menjadi 80%). Artinya dari aspek bahasa, media pembelajaran berbantuan aplikasi *flipbook* ini dikategorikan valid.

Setelah penilaian media pembelajaran oleh para validator ini selesai, selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh para validator hingga disetujui untuk melakukan tahapan selanjutnya. Jadi, dapat disimpulkan media pembelajaran berbantuan aplikasi *flipbook* pada materi menulis karya ilmiah ini secara keseluruhan aspek sudah dinyatakan valid dan dapat digunakan peserta didik dan guru di SMA Negeri 10 Palembang.

Kelebihan yang dimiliki media pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan aplikasi *flipbook* ini, (1) proses belajar menjadi lebih fleksibel, dapat digunakan di mana saja, dan kapan saja sesuai dengan waktu dan kondisi masing-masing karena merupakan aplikasi pembelajaran yang digunakan pada gawai; (2) pembelajaran media disesuaikan dengan materi yang ada dalam buku bahasa Indonesia kelas XI kurikulum merdeka; (3) media pembelajaran dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, materi, contoh, latihan kelompok dan individu; (4) visual media pembelajaran dilengkapi gambar animasi dan mudah diakses; (5) bersifat mandiri karena memberikan kemudahan untuk mengakses materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya. Maka, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket, modul elektronik berbantuan aplikasi dengan *flipbook* dalam pembelajaran menulis karya ilmiah sangat dibutuhkan oleh peserta didik kelas XI dan guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 10 Palembang.
- 2) Rancangan pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi *flipbook* menulis karya ilmiah dibuat berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran oleh peserta didik dan guru kelas XI di SMA Negeri 10 Palembang, terdiri dari beberapa fitur yakni materi, contoh, latihan kelompok dan individu, refleksi, glosarium, sumber, serta biodata peneliti.

- 3) Tahap uji kelayakan atau validasi ahli dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, berdasarkan hasil validasi media pembelajaran berbantuan aplikasi *flipbook* pada menulis karya ilmiah menunjukkan bahwa pada aspek kelayakan media memperoleh nilai total 45 dari skor maksimal 50 (dikonversikan menjadi 90%) dengan kategori sangat layak, pada aspek kelayakan materi memperoleh nilai total 47 dari skor maksimal 55 (dikonversikan menjadi 85,4%) dengan kategori sangat layak, pada aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai total 32 dengan skor maksimal 40 (dikonversikan menjadi 80%) dengan kategori layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran berbantuan aplikasi *flipbook* pada materi menulis karya ilmiah ini dinyatakan valid atau layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Hasil komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli dijadikan sebagai acuan dalam merevisi produk yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A., Nurhayati, N., Suhendi, D., & Vianty, M. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Pementasan Drama Berbasis Syair Perang Menteng Menggunakan Macromedia Flash (Effectiveness of Learning Media for Drama Performances Based on Syair Perang Menteng Using Macromedia Flash). *Indonesian Language Education and Literature*, 8(1), 86. <https://doi.org/10.24235/ileal.v8i1.11455>
- Azhary, S. A.-G., Suryadarma, I. G. P., Devitasari, P. I., & Kuswanto, K. (2020). Development of Science E-Flipbook Integrated Illegal Sand Mining on River Basin to Improve Environmental Care Attitude. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 3(1), 26. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v3i1.2036>
- Diani, D. R., Nurhayati, & Suhendi, D. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7, 2.
- Faizah, H., Rahmi, A., & Sari, D. (2024). *Perbandingan Penggunaan Video dan Teks dalam Pembelajaran Memahami Cerita Pendek di SMP N 11 Mandau*. 8, 23233–23241.
- Humairah, E. (2022). Penggunaan Buku Ajar ELektroik (E-Book) Berbasis Flipbook Guna Mendukung Pembelajaran Daring Di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Batch 1*, 1–6.
- Irdawati, I., Chatri, M., Wulansari, K., Razak, A., & Fajrina, S. (2023). Development of STEM-Based Biology E-Module to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(8), 6694–6700. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i8.4737>
- Kaur, P., Kumar, H., & Kaushal, S. (2023). Technology-Assisted Language Learning Adaptive Systems: A Comprehensive Review. *International Journal of Cognitive Computing in Engineering*, 4(August), 301–313. <https://doi.org/10.1016/j.ijcce.2023.09.002>
- Marbun, S., & Simatupang, D. (2022). Penggunaan Modul Digital Interaktif Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Mahasiswa Pg Paud. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(1), 75. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v12i1.36586>
- Nani, N., & Hendriana, E. C. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang. *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 55. <https://doi.org/10.26737/jerr.v2i1.1853>
- Nurhayati. (2024). Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra: Pemanfaatan Aplikasi Digital yang Mengedepankan Etika. *Sandibasa Ii*, 2(1), 12–22.
- Nurhayati, Purnomo, M. E., & Subadiyono. (2017). Pengaruh online peer editing berbasis e-learning terhadap kemampuan menulis naskah drama Dulmuluk. *Prosiding Semnas KBSP V*, 20–28.

- Oshima, A., & Hogue, A. (2006). *The Longman Academic Writing Series Level 4 Writing Academic English* (Fourth). Pearson Longman.
- Prahani, B. K., Jatmiko, B., Satriawan, M., Firdaus, R. A., Zainuddin, A., Saphira, H. V., Mulia, M., & Wahono, S. (2023). Peningkatan Karya Tulis Ilmiah di Indonesia: Dampak Workshop terhadap Mahasiswa Magister dan Doktor. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 1541. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i4.10039>
- Pratama, R. J., & Yasa, I. N. M. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 2(2), 59–66. <https://doi.org/10.30812/sasak.v2i2.864>
- Pratama, V., Anggraini, S. F., Yusri, H., & Mufit, F. (2021). Disain dan Validitas E-Modul Interaktif Berbasis Konflik Kognitif untuk Remediasi Miskonsepsi Siswa pada Konsep Gaya. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 5(1), 68–76. <https://doi.org/10.24036/jep/vol5-iss1/525>
- Putri, A. D. A., & Sumardi, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook untuk Siswa SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 173–186. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i1.53130>
- Putri, A. I., Nurhayati, N., Sariipudin, A., Mirizon, S., & Makmun, R. (2022). E-Module Development of Writing The Syair Perang Menteng Verse-Based Drama Script Using Flip Html 5. *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 213–229.
- Rahmi, A. (2025). Analisis Kebutuhan Siswa SMA terhadap E-Modul Interaktif Berbantuan Flipbook berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi pada Materi Menulis Teks Argumentasi. 11(1), 223–231.
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298–1308.
- Saifudin, I., & Handayani, L. T. (2021). Pengenalan dan Pelatihan E-Modul Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru-Guru MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin Dalam Rangka Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Kekinian. *Jurnal Abdi Indonesia*, 1(2), 126–134.
- Sari, F. N., Nurhayati, & Sungkowo, S. (2017). Elektronik Teks Cerita Pendek Berbasis Budaya Lokal. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1, 83–98.
- Wahidah, N. I., Ibrahim, N., & Muslim, S. (2019). E-module: Design a learning material with rowntree and hannafin model for higher education. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(12), 3373–3376.
- Werdiningsih, E., & Sutrisno, E. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Menggunakan Pendekatan Komunikatif Bagi Siswa Kelas X SMK Multimedia Nurul Huda Ponokusumo Malang. *Likhitaprajna*, 21(1), 15–24.

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies

Vol 5 No 2 (2025) 948 - 967 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v5i2.7749

- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>
- Wulandari, C. Y., & Sulistyowati, R. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flip Pdf Professional Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4882–4889. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.3027>