



Pengembangan E-Modul Kegiatan Jual Beli Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Fitria Cahaya Ningrum¹, Irvan Permana², Fitri Siti Sundari³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3189>

Article Info

Received: August, 12th 2026

Revised: August, 31st 2026

Accepted: September, 11th 2026

Correspondence:

Phone: +62 821-1511-4253

Abstract: This study aims to develop an e-module using Kvisoft Flipbook Maker on the topic of “Kegiatan Jual Beli untuk Memenuhi Kebutuhan” and to improve the learning outcomes of fourth-grade elementary school students. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research was conducted at SDN Sirnagalih 04 with 27 fourth-grade students of class IV-A as research subjects. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and learning outcome tests. The collected data were analyzed qualitatively and quantitatively to determine the validity, practicality, and effectiveness of the developed product. The results showed that the e-module obtained an average validation percentage of 96.83%, categorized as highly feasible. The practicality assessment resulted in a student response percentage of 86.63% and a teacher response percentage of 90%, both categorized as highly practical. The effectiveness of the e-module was demonstrated by an increase in students’ average scores from 62 on the pretest to 90.16 on the posttest. The N-Gain value was 0.769, which was categorized as high. Therefore, the developed e-module is feasible, practical, and effective for improving the learning outcomes of fourth-grade elementary school students.

Keywords: E-module, Kvisoft Flipbook Maker, IPAS, Learning Outcomes, Elementary School Student.

Citation: Ningrum, F. C., Permana, I., & Sundari, F. S. (2026). Pengembangan E-Modul Kegiatan Jual Beli Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5575–5581. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3189>

Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Kemajuan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk berinovasi dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengakses informasi, tetapi juga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian yang menarik dan bervariasi. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah menggunakan modul elektronik atau e-modul. E-modul menampilkan konten multimedia yang lebih

menarik dari pada buku teks cetak, membuat siswa lebih memahami materi dengan mudah karena menampilkan media secara visual dan interaktif, sehingga lebih aktif dalam proses pembelajaran (Najuah. et al., 2020)

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi kegiatan jual beli untuk memenuhi kebutuhan, siswa diharapkan mampu mengenal berbagai konsep yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi. Materi ini penting karena dapat membantu siswa memahami proses pemenuhan kebutuhan serta peran kegiatan jual beli dalam kehidupan sehari-hari (Amin et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN Sirnagalih 04 Bogor, diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas pada buku guru dan buku siswa. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas teknologi yang cukup memadai, pemanfaatan dalam proses pembelajaran masih belum maksimal. Guru masih menggunakan modul cetak sehingga pembelajaran masih belum maksimal.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, data hasil belajar menunjukkan bahwa 20 dari 27 siswa kelas IV belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada pembelajaran IPAS. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang disertai gambar, video, dan audio.

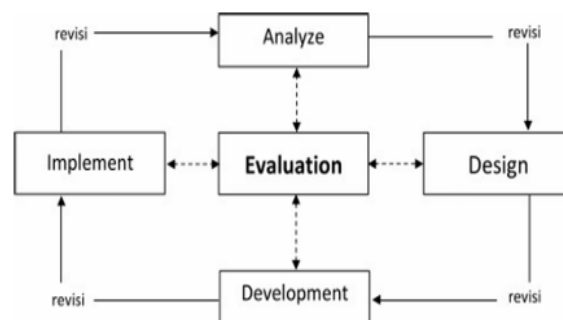
Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan e-modul menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker*. Aplikasi ini memungkinkan materi disajikan dalam bentuk buku digital yang dilengkapi gambar, video, audio, dan animasi sehingga dapat diakses secara mandiri serta memberikan pengalaman belajar yang menarik (Dalilah et al., 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis *flipbook* sangat layak, memberikan dampak positif dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Ramadhina et al., 2022). Penelitian lain yang dilakukan oleh Aperta & Amini (2021) menunjukkan bahwa *Kvisoft Flipbook Maker* layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan e-modul menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi Kegiatan Jual Beli untuk Memenuhi Kebutuhan masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul Kegiatan Jual Beli menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker*, mengetahui tingkat kelayakan e-modul serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pendidikan yaitu e-modul menggunakan *kvisoft flipbook maker* pada materi kegiatan jual beli untuk memenuhi kebutuhan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan kesesuaian materi yang akan dikembangkan. Tahap *Design* meliputi

perancangan e-modul, penyusunan materi, desain tampilan, dan penyusunan instrumen penilaian. Tahap *Development* meliputi pembuatan e-modul menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker*, validasi produk, dan revisi berdasarkan hasil validasi. Tahap *Implementation*, e-modul di uji coba dalam kegiatan pembelajaran dan tahap *Evaluation* dilakukan untuk menilai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas e modul.



Gambar 1. Tahap model ADDIE
(Siregar & Rhamayanti, 2025)

Penelitian ini dilakukan di SDN Sirnagalih 04 Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Subjek penelitian terdiri dari satu ahli media, satu ahli bahasa, dan dua ahli materi, serta 27 siswa kelas IV-A.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran serta kondisi siswa. Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan produk dari validator ahli, data kepraktisan dari hasil respons guru dan siswa. Tes berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan.

Data yang diperoleh terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan yang digunakan untuk memperbaiki e-modul. data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi, angket respons guru dan siswa, serta nilai *pretest* dan *posttest*.

Penilaian validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menggunakan skala Likert 1-5. Skor yang diperoleh dianalisis dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Total skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Skor tertinggi

Hasil perhitungan kelayakan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Keterangan	Kategori
$0\% \leq L \leq 20\%$	Tidak layak
$20\% \leq L \leq 40\%$	Kurang layak
$40\% \leq L \leq 60\%$	Cukup layak
$60\% \leq L \leq 80\%$	Layak
$80\% \leq L \leq 100\%$	Sangat layak

(Widiari *et al.*, 2023)

Data kepraktisan diperoleh dari angket respons guru dan siswa. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{kriteria nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kepraktisan pada tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Skor (%)	Kriteria
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

(Candrawaty, Dyah *et al.*, 2022)

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda yang telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Hasil tes kemudian dianalisis menggunakan rumus N-gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan e-modul. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* siswa menggunakan rumus:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

Skor *Posttest* = Nilai tes setelah menggunakan e-modul.

Skor *Pretest* = Nilai tes sebelum menggunakan e-modul.

Skor Maksimal = Skor tertinggi yang mungkin dicapai.

Hasil N-Gain yang diperoleh selanjutnya disesuaikan dengan kategori pada tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Nurhasanah & Setiani, 2024)

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini mengembangkan e-modul menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi Kegiatan Jual Beli untuk Memenuhi Kebutuhan bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementatio, dan Evaluation*.

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap Analisis dilakukan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV-A SDN Sirnagalih 04, menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada buku guru, buku siswa, dan modul cetak. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran belum optimal. Sehingga kegiatan pembelajaran cenderung kurang bervariasi. Kondisi tersebut berdampak pada pemahaman siswa yang belum maksimal dan terlihat dari masih banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Guru mengungkapkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang disertai gambar, video, dan audio yang menarik.

Selain itu, kemampuan siswa dalam memahami materi masih beragam. Sebagian siswa sudah aktif mengikuti pembelajaran, namun sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari. Bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga minat dan semangat siswa perlu ditingkatkan. Sekolah menerapkan kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan e-modul menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* yang dapat menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap *Design* merupakan tahap perancangan e-modul yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini, dilakukan penyusunan materi, penentuan tujuan pembelajaran, pengumpulan media pendukung seperti gambar, video, dan kuis, serta penyusunan soal evaluasi, dan

tampilan e-modul. Produk dirancang menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dengan menyesuaikan karakteristik siswa kelas IV serta materi IPAS yang dipelajari.

Tahap Development (Pengembangan) Validasi Produk

Pada tahap *Development*, e-modul yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan e-modul sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi produk dilakukan oleh satu ahli media, satu ahli bahasa, dan dua ahli materi. Berdasarkan saran dan masukan dari validator, dilakukan beberapa perbaikan pada e-modul, antara lain konsistensi ukuran dan jenis huruf, perbaikan tanda baca, dan penambahan materi.



Gambar 2. Tampilan Cover



Gambar 3. Tampilan Materi



Gambar 4. Tampilan Video



Gambar 5. Tampilan Kuis



Gambar 6. Tampilan Kegiatan Belajar



Gambar 7. Tampilan Evaluasi

Berdasarkan hasil validasi dan perbaikan yang telah dilakukan, e-modul yang dikembangkan menjadi lebih baik dari segi materi, bahasa, dan media. Perbaikan dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli validator. Hasil validasi menunjukkan nilai kelayakan yang lebih tinggi dibanding sebelumnya. Oleh karena itu, e-modul dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Rekapitulasi hasil validasi dari seluruh validator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil rekapitulasi validasi pertama dan kedua

No	Validator	Presentase	
		Pertama	Kedua
1	Ahli Media	97%	98%
2	Ahli Bahasa	94%	100%
3	Ahli Materi 1	85%	97%
4	Ahli Materi 2	88%	-
Rata-rata		91% (Sangat Layak)	98% (Sangat Layak)

Berdasarkan hasil validasi tersebut, e-modul mengalami peningkatan setelah dilakukan revisi dan dinyatakan sangat layak untuk diuji cobakan. Pada validasi media menunjukkan bahwa e-modul memperoleh nilai 98%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-modul telah memenuhi aspek media yang dinilai dengan kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan e-modul memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, dapat diakses oleh siswa, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Rofiyadi & Handayani (2021) yang menyatakan bahwa e-modul interaktif berbasis android layak digunakan karena memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan fleksibel sehingga mudah diakses kapan saja dan dimana saja. Didukung juga oleh penelitian Tanama *et al.*, (2023) yang menyatakan bahwa aspek kesesuaian dengan isi media telah sesuai. Peneliti lain menurut Damastuti & Etruly (2023) bahwa tampilan e-modul dan kemudahan dalam mengakses, mendukung untuk belajar mandiri dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi bahasa menunjukkan bahwa aspek kebahasaan, keterbacaan, kesesuaian kaidah, dan keefektifan bahasa memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam e-modul sudah jelas, mudah dipahami oleh siswa, serta sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV. Hal tersebut didukung oleh penelitian Susilowati *et al.*, (2023) yang menyatakan bahwa hasil validasi bahasa memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak, sehingga bahasa yang digunakan dinilai sesuai dan mudah dipahami oleh siswa. Sejalan dengan pendapat Rambe & Ristiono (2022) bahwa e-modul yang dikembangkan sudah menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Hasil validasi materi memperoleh rata-rata presentase sebesar 92,8% berdasarkan penilaian ahli materi dosen dan ahli materi guru dengan kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi disampaikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Materi juga disusun secara berurutan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Wijaya *et al.* (2023) yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Penelitian tersebut juga menyatakan bahwa e-modul yang dikembangkan termasuk kedalam kategori "Sangat Layak".

Tahap Implementation (Implementasi)

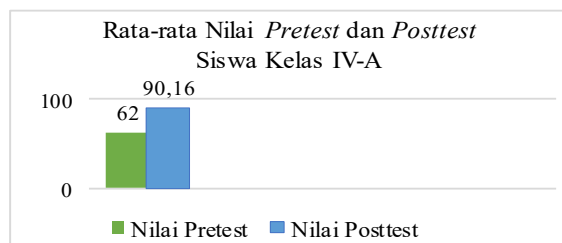
Tahap Implementasi dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2026 di kelas IV SDN Sirnagalih 04. Sebelum pembelajaran menggunakan e-modul, siswa mengerjakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Kegiatan Jual Beli untuk Memenuhi Kebutuhan. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* yang sudah di revisi berdasarkan masukan para ahli. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa mempelajari materi yang disajikan dalam e-modul, mengamati gambar, video pembelajaran, serta mengerjakan latihan soal yang tersedia.

Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, siswa mengerjakan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Selain itu, siswa dan guru diberikan angket respons untuk mengetahui kepraktisan e-modul yang digunakan. Hasil angket menunjukkan bahwa respons siswa memperoleh presentase sebesar 86,63% dengan kategori "Sangat Praktis" dan respons guru sebesar 90% dalam kategori "Sangat Praktis".

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa dan guru memberikan respons yang baik terhadap penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran. Respons tersebut dipengaruhi oleh tampilan e-modul yang menarik dan materi yang mudah dipahami. Siswa menjadi lebih tertarik dan aktif selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Oktavia *et al.* (2020) yang menunjukkan bahwa guru dan siswa memberikan respons yang positif terhadap e-modul yang dikembangkan. Respons tersebut diperoleh karena tampilannya yang menarik, penyajian materi yang jelas, serta mudah digunakan, sehingga memperoleh kategori sangat praktis.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas e-modul menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* yang dilakukan berdasarkan analisis hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan e-modul. Nilai rata-rata meningkat dari 62 menjadi 90,16. Hasil data yang diperoleh dari kedua tes tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas e-modul. Perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* disajikan pada gambar berikut.



Gambar 8. Diagram Perbandingan Nilai

Perhitungan uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,769 dengan N-Gain Score sebesar 76,86%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori “Tinggi” dan pada kriteria “Sangat Efektif”. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi Kegiatan Jual Beli untuk Memenuhi Kebutuhan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sirnagalih 04. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Simanungkalit *et al.* (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena e-modul yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi memberikan pengalaman belajar yang menarik karena memanfaatkan teknologi. Permata & Mustaji (2021) menyatakan bahwa peran e-modul dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena e-modul memberikan pengalaman belajar yang baru dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

E-modul menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, kelebihan e-modul ini dapat digunakan kapan saja, dimana saja dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Selaras dengan pendapat Mutmainnah *et al.*, (2021) bahwa juga mengatakan kelebihan e-modul dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, sehingga dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. *Kvisoft Flipbook Maker* yaitu dapat mendukung proses belajar mengajar. Aplikasi ini tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga bisa menambahkan animasi, video, dan audio (Zuhelmi, 2021). Sedangkan kekurangan dari e-modul ini yaitu memerlukan persiapan yang baik dan membutuhkan waktu yang cukup lama serta harus terhubung dengan internet saat digunakan, selaras dengan pendapat Adyani & Ampera (2021) kekurangan *Flipbook Maker* adalah membutuhkan perencanaan yang matang serta waktu yang relatif lama dalam proses pengembangan dan modifikasi media.

Kesimpulan

Pengembangan e-modul menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi Kegiatan Jual Beli untuk Memenuhi Kebutuhan layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul memperoleh nilai 96,83% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, 92,8% dari ahli materi dosen dan guru, dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu, respons guru memperoleh nilai 90% dan respons siswa 86,63% dengan kategori “Sangat Praktis”. E-modul juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 62 pada pretest menjadi 90,16 pada posttest serta memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,769 dengan kategori “Tinggi”. Dengan demikian, e-modul menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran materi Kegiatan Jual Beli untuk Memenuhi Kebutuhan di kelas IV Sekolah Dasar.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya pada pihak sekolah, guru, siswa, dosen pembimbing, dan validator yang telah membantu.

Referensi

- Adyani, W., & Ampera, D. (2021). *20 flawless: jurnal pendidikan tata rias, volume 2 nomor 2 tahun 2021*. 2, 20–30.
- Amin, M., Adawiyah, R., Fata, A. K., & Qodrati, R. (2023). Jual Beli Dengan Sistem Arisan Kabupaten Kota Waringin Timur Desa Samuda. *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah ISSN*, 2, 33–48. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/muamalah/article/view/7037/3258>
- Aperta, M., & Amini, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Bebasis Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD*. 5, 1025–1032.
- Candrawaty, Dyah, A., Damariswara, R., & Aka, Kuku, A. (2022). Analisis Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7456–7465.
- Dalilah, A., Sukmanasa, E., & Sundari, F. S. (2022). Pengembangan E-Book Berbasis Flipbook Maker Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Perubahan Lingkungan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(4), 1063–1071.
- Damastuti, P., & Etruly, N. (2023). Uji Validasi E-modul Mata Kuliah Proses Produksi Furnitur Guna Optimalisasi Interactive Learning Bagi Mahasiswa. 32(1), 165–176.

- Mutmainnah, Aunurrahman, W. (2021). *Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Madrasah Tsanawiyah*. 5(3), 1625–1631.
- Najuah., Suhendro., L. P., & Winna, W. (2020). *Modul Elektronik Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*.
- Nurhasanah, & Setiani, Y. (2024). *Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Pemahaman Siswa Terhadap Soal Cerita*. 5(1), 14–21.
- Oktavia, A, S., Djumingin, S., & Munirah. (2020). *Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis Web di SMK Negeri 2 Wajo*.
- Permata, W. A., & Mustaji. (2021). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Teks Eksposisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 2 Maospati Magetan*. 1–7.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/44014/37456>
- Ramadhina, S. R., Pranata, K., & Muhammadiyah. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 7265–7274.
- Rambe, K., & Ristiono. (2022). *Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Smartphone tentang Materi Sistem Ekskresi pada Manusia untuk Peserta Didik*. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 17(2).
- Rofiyadi, Y. A., & Handayani, S. L. (2021). *Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6, 54–60.
<https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/VN/article/view/1222/686>
- Simanungkalit, S., Mailani, E., Manurung, I. F. U., Winara, & Afriadi, P. (2025). *Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Case Method Pada Pembelajaran Bangun Datar Kelas V SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16.
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/54778/20314>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*. 3(2), 85–100.
- Susilowati, R., Permana, I., & Safitri, N. (2023). *Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Flipbook Pada Materi Pengukuran Luas Persegi dan Persegi Panjang*. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.
- Tanama, J., Degeng, I, N, S., & Sitompul, N, C. (2023). *Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI Johan*. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 71–83.
- Widiari, L. E. R., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2023). *Efektivitas E-Modul Berbasis RADEC untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Bab Wujud Zat dan Perubahannya*. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 18–27.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/59281/25969>
- Wijaya, W. D., Deddy, S., & Sundari, F. S. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flip PDF Professional Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Subtema 2 Perpindahan Panas*. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 5534–5544.
- Zuhelmi. (2021). *Pemanfaatan Kvisoft Flipbook Maker dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 217–226.