

Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* Materi *Indonesian Cake* untuk Siswa SMK Tata Boga Kelas XI

Talitha Tiara Ramadhani*, Sri Handajani, Mauren Gita Miranti, Andika Kuncoro Widagdo

Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan *E-modul* berbasis *flipbook* juga mengetahui kelayakan *E-modul Indonesian cake* untuk siswa SMK Tata Boga serta menghasilkan respons siswa terhadap *E-modul* berbasis *flipbook* materi *Indonesian cake*. Pengembangan *E-modul* berbasis *flipbook* menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tiga tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), validasi *E-modul Indonesian cake* berbasis *flipbook* dilakukan kepada tiga orang validator materi dan dua orang ahli media. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi untuk mengetahui kelayakan *e-modul* dan angket respons siswa. Uji coba dilakukan kepada 34 siswa kelas XI Tata Boga 1. Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi materi dan media dengan nilai rata - rata persentase 94.78% dan 93.16% termasuk dalam interpretasi sangat layak dengan revisi. Respons siswa memiliki rata – rata persentase 92.75% dengan interpretasi sangat baik. Dari hasil penelitian ini dapat disarankan bahwa bahan ajar ini bisa digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, *E-modul*, *Flipbook*, *Indonesian Cake*, Bahan Ajar

DOI:

<https://doi.org/10.47134/jtp.v2i3.1462>

*Correspondence: Talitha Tiara Ramadhani

Email: talitha.19064@mhs.unesa.ac.id

Received: 18-02-2025

Accepted: 25-02-2025

Published: 01-03-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to determine the results of the development of a flipbook-based E-module, assess the feasibility of the Indonesian cake E-module for culinary students at vocational high schools (SMK), and gather students' responses to the flipbook-based E-module Indonesian cake materials. The development of the flipbook-based E-module used the ADDIE development model, which includes three phases: Analysis, Design and Development. Validation of the Indonesian Cake flipbook-based E-module was conducted by three of validators and two media experts. The instruments used were validation questionnaires to assess the feasibility of the E-module and student response questionnaires. The trial was conducted with 34 students from class XI Tata Boga 1. The results showed that content and media validation had average percentage scores of 94.78% and 93.16%, respectively, which are categorized as very feasible with revisions. Student responses had an average percentage score of 92.75%, categorized as very good. Based on these findings, it's recommended that this teaching material can be used in the learning process.

Keywords: Development, E-module, Flipbook, Indonesian Cake, Study Materials

Pendahuluan

Sebuah pencapaian pada setiap jenjang pendidikan termasuk pendidikan kejuruan dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah program pendidikan, termasuk kurikulum, silabus, bahan ajar, metode dan media, alat bantu pengajaran yang digunakan, dan alokasi waktu, semuanya berkontribusi pada pencapaian pendidikan dalam berbagai tingkatan. Faktanya, pembelajaran konvensional kurang tepat jika masih digunakan pada masa sekarang karena bahan ajar yang digunakan guru selama mengajar berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar, pendidik perlu menyiapkan beberapa hal antara lain yaitu, fasilitas yang memadai, kesesuaian model pembelajaran yang diterapkan, sarana prasarana, serta bahan ajar agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan terstruktur dan materi yang akan disampaikan oleh pendidik dapat diterima oleh siswa dengan baik Dewi (2023).

Menurut Kosasih (2021), bahan ajar adalah segala bentuk bahan ajar yang digunakan proses belajar mengajar yang berupa materi pengetahuan, keterampilan dan sikap guna memudahkan guru dan siswa saat melaksanakan proses pembelajaran. Bahan ajar juga dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan atau pengalaman siswa. Hal ini kemudian dipertegas bahwa modul dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indra. Penggunaan modul diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Dengan adanya modul memungkinkan penyampaian informasi tidak hanya verbal atau tulisan namun bisa dengan gabungan keduanya menurut Kosasih, E., dalam Fanani (2022).

Yunita Lastri (2023) menyatakan bahwa e-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran. *E-modul* yang dikembangkan dalam bentuk *flipbook* diharapkan mampu menciptakan rasa tertarik pada siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. *E-modul* tersebut dituangkan dalam bentuk *flipbook*. Menurut Novita (2021) *flipbook* dapat disajikan ke dalam format elektronik yang di dalamnya mampu menampilkan simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan melalui observasi terhadap siswa kelas XI Tata Boga di SMK Negeri 2 Jombang dengan cara memaparkan materi *Indonesian Cake* pada mata pelajaran produk *cake* dan kue Indonesia dengan bahan ajar yang diberikan oleh guru mata pelajaran tersebut. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa masih ditemukan siswa yang belum memahami materi terkait dengan baik dikarenakan media bahan ajar yang diberikan oleh guru mata pelajaran tersebut kurang menimbulkan reaksi

yang interaktif dan siswa cenderung merasa jenuh dengan tampilan bahan ajar berupa *powerpoint* dan *handout* yang monoton. Selain itu, terdapat kurangnya sarana prasarana dari bahan ajar yang disediakan oleh pihak sekolah membuat peneliti ingin mengembangkan inovasi sehingga pada kesempatan ini, dengan harapan peneliti ingin memberikan inovasi baru serta memecahkan permasalahan dalam proses belajar mengajar siswa SMK Negeri 2 Jombang dengan mengembangkan *E-modul* yang berbasis *flipbook* dan mampu menarik siswa untuk dapat lebih bersemangat belajar dan juga memahami serta menerapkan ilmu yang terkait. *E-modul* ini dirasa sangat praktis penggunaannya dan tidak mengeluarkan biaya yang berlebihan sehingga tidak menjadikan keluhan baru pada siswa perihal biaya untuk mencetak bahan ajar. Dengan diterapkannya *E-modul* dalam proses belajar, diharapkan siswa mampu belajar secara mandiri dan lebih fokus dalam memahami materi yang dipaparkan oleh peneliti melalui media belajar yang baru.

Metode

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* menurut (Sugiyono, 2016). Di mana pada penelitian pengembangan ini menghasilkan inovasi yang baru dan keefektifannya. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari fase analisis (*analysis*), fase desain (*design*), fase pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Dalam penelitian pengembangan ini hanya sampai tahap pengembangan (*development*), Karena keterbatasan biaya dan waktu. Teknik pengumpulan data didapatkan peneliti melalui penelitian ini menggunakan lembar validasi, lembar validasi kelayakan media, lembar validasi kelayakan materi, dan lembar angket respons siswa.

Objek penelitian ini adalah *e-modul* berbasis *flipbook* materi *Indonesian cake*, subjek penelitiannya adalah siswa tata boga kelas XI SMKN 2 jombang. Teknik pengumpulan data didapatkan peneliti melalui penelitian ini menggunakan lembar validasi, lembar validasi kelayakan media, lembar validasi kelayakan materi, dan lembar angket respons siswa. Uji kelayakan dilakukan secara *offline* dengan menyebarkan angket kepada validator dan siswa, jenis angket yang digunakan adalah angket terbuka dengan menggunakan skala likert yang memiliki 5 pilihan sesuai dengan konten pertanyaan. Masing-masing jawaban memiliki skor yang berbeda. Skor penilaian tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

Kategori Kelayakan	Skor dalam persen
Sangat tidak baik/sangat tidak sesuai	1
Tidak baik/tidak sesuai	2
Cukup baik	3
Baik/sesuai	4
Sangat baik/sangat sesuai	5

Hasil validasi dari para validator dan penilaian siswa terhadap kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook* akan dianalisis menggunakan rumus. Rumus yang akan digunakan untuk menghitung skor penilaian secara keseluruhan sebagai berikut:

$$\text{Persentasi (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor perhitungan}}{\text{skor kriteria}} \times 100 \%$$

(Ridwuwan, 2014)

Skor yang telah didapatkan dengan rumus kemudian diinterpretasikan hasilnya dengan kriteria interpretasi validasi yang disajikan pada Tabel 2.

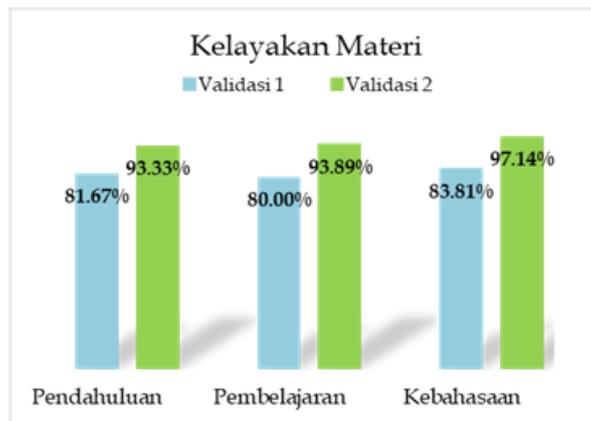
Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media, Materi, dan Respons Siswa

No.	Skor dalam persen	Kategori kelayakan
1.	0 – 2%	Sangat Tidak Layak
2.	>20% - 40%	Tidak Layak
3.	>40% - 60%	Kurang Layak
4.	>60% - 80%	Layak
5.	>80% - 100%	Sangat Layak

Hasil dan Pembahasan

1. Kelayakan Ahli Materi

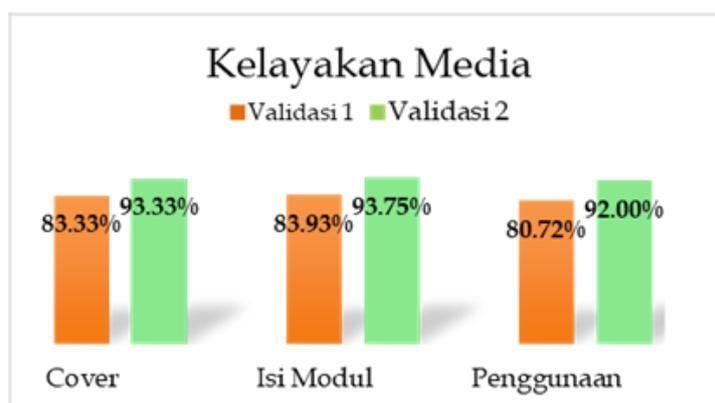
Validasi yang dilakukan pertama kali adalah validasi materi, yang dilakukan oleh 2 dosen dari Universitas Negeri Surabaya dan 1 guru Mata Pelajaran produk *cake* dan kue Indonesia dari SMK Negeri 2 Jombang. Kelayakan ini dilakukan sebanyak dua kali sebagai bentuk keabsahan yang nantinya dilakukan pengesahan antara kedua belah pihak. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil validasi materi pembelajaran sebelum direvisi (diagram biru) dan sudah direvisi (diagram hijau), dengan rata-rata total ketiga aspek di angka 94,79%. Dibandingkan dengan rata-rata nilai validasi pada *e-modul* yang belum direvisi memperoleh 81,83%, hasil validasi meningkat sebanyak 12,96%, dan menempatkan materi ini dalam kategori sangat layak.



Secara keseluruhan, hasil validasi ini menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek, baik pendahuluan, pembelajaran, maupun kebahasaan. Dari 23 poin penilaian validitas, rata-rata skor yang didapat adalah 94,78%, dengan interpretasi Sangat Layak. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Riduwan, 2015) yang menyatakan bahwa hasil intrepretasi modul elektronik dinyatakan layak bila persentase kelayakan $\leq 61\%$. Sesuai dengan penelitian terdahulu bahwa bahan ajar yang hasilnya memenuhi standar kelayakan maka dianggap valid (Fahmidah, 2021). Skor ini mencerminkan bahwa *e-modul* tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga dapat diandalkan sebagai bahan ajar yang efektif dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

2. Kelayakan Ahli Media

Validasi yang selanjutnya adalah validasi media, yang akan meninjau secara spesifik mengenai tampilan dan estetika *e-modul* dalam sudut pandang ahli. Media akan divalidasi oleh 2 orang validator yang merupakan dosen prodi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Surabaya. Proses validasi dilakukan setelah validator melihat dan meninjau *e-modul Indonesian cake* khususnya dari segi desain modul. Validasi diberikan dari penilaian yang terbagi dalam 3 aspek, yaitu aspek *cover*, aspek isi modul, dan aspek penggunaan. Setelah bahan ajar dilihat oleh masing-masing validator, dilakukan penilaian dan revisi dari para validator.



Secara keseluruhan, hasil validasi dari aspek *cover*, isi modul, dan penggunaan menunjukkan bahwa *e-modul* ini memiliki kualitas yang sangat baik dalam hal desain, konten multimedia, dan kemudahan penggunaan. Kelayakan media mendapat persentase skor rata-rata sebesar 93,16%, dengan interpretasi sangat layak.

3. Respons Siswa

Pengambilan data berupa respons siswa ini, peneliti mengadopsi, peneliti mengadopsi angket (Prasyta, 2023). Setelah *e-modul* sudah dinyatakan layak oleh validator materi dan validator media, *e-modul* ini digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran di SMKN 2 Jombang, khususnya siswa kelas XI Tata Boga. Uji coba dilakukan dengan 34 siswa kelas XI dengan penggunaan *e-book Indonesian cake* sebagai bahan ajar dalam pembelajaran kelas *Cake* dan *Kue Indonesia*. Pembelajaran menggunakan modul ini sebagai bahan ajar utama yang diakses oleh siswa, yang mengikuti kegiatan belajar mengajar hingga latihan soal yang ada pada *e-modul*. *E-modul* yang telah di validasi oleh para ahli yang kemudian di revisi sesuai saran dan dinyatakan layak, maka tahap berikutnya dilakukan uji coba kepada siswa. Siswa mengisi angket respons siswa yang dibagikan melalui *link google form*, dan dapat diakses secara online dari. Angket ini terdiri dari 3 aspek, yakni aspek *cover*, aspek isi dan tujuan, dan akses penggunaan.



Persentase rata-rata dari respons siswa adalah 92,25% yang didapat dari umpan balik setelah menerima pembelajaran dengan media *e-modul*. Angket terdiri dari 3 aspek dan 28 pertanyaan untuk menerima respons siswa setelah menggunakannya. Dalam penelitian yang dilakukan dengan menggunakan *e-modul* sebagai bahan ajar, umpan balik dari siswa dikumpulkan melalui angket untuk mengevaluasi berbagai aspek dari modul tersebut. Pengambilan data berupa respons siswa ini, peneliti mengadopsi, peneliti mengadopsi angket (Prasyta, 2023). Berdasarkan hasil yang diperoleh, pada aspek *cover*, *e-modul* mendapatkan skor sebesar 91,65%. Hal ini menunjukkan bahwa desain *cover e-modul* dipandang sangat menarik oleh siswa, dengan tampilan yang informatif dan estetis.

Selanjutnya, pada aspek isi dan tujuan *e-modul*, yang mencakup elemen-elemen seperti glosarium, tata cara, dan tampilan, bahan ajar ini memperoleh skor sebesar 93,33%. Skor tinggi ini menunjukkan bahwa siswa sangat menghargai kualitas materi yang disajikan dalam *e-modul*. Glosarium yang disediakan juga sangat membantu siswa dalam memahami istilah-istilah yang mungkin baru atau asing bagi mereka. Selain itu, tata cara penggunaan modul, serta tampilan visual yang dilengkapi dengan gambar dan video, dinilai memadai untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis bahkan ketika harus belajar mandiri.

Pada aspek penggunaan, yang meliputi operasional dan aksesibilitas *e-modul*, skor yang diperoleh sebesar 91,76% menunjukkan bahwa *e-modul* ini dianggap sangat mudah dioperasikan oleh siswa. *E-modul* juga dinilai dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat, baik itu laptop, *smartphone*, maupun tablet, sehingga memudahkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Hal ini sejalan dengan penelitian (Bella Safira, 2019), bahwa siswa mengalami kemudahan dan menerima materi pembelajaran sehingga siswa mendapatkan peningkatan hasil pada saat pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, hasil umpan balik dari siswa menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan telah memenuhi ekspektasi mereka dalam hal desain, isi, dan kemudahan penggunaan. Dengan skor-skor tinggi di semua aspek, *e-modul* ini dianggap sebagai bahan ajar yang efektif, menarik, dan mudah diakses, serta mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan *e-modul* pada materi *Indonesian cake* dapat disimpulkan bahwa, *e-modul* berbasis *flipbook* yang dikembangkan untuk materi *Indonesian cake* bagi siswa kelas XI SMK Tata Boga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan desain yang menarik, penyajian materi yang sistematis, serta fitur interaktif yang memudahkan siswa dalam memahami dan mengakses pembelajaran. Modul telah dikembangkan sesuai dengan metode ADDIE sampai pada tahap yang ke-3 dan hasilnya dapat diakses dari internet melalui *link* berikut <https://online.flipbuilder.com/dwaxh/rqky/>. Kelayakan materi dan media menunjukkan bahwa *e-modul* ini adalah sangat layak untuk digunakan. Respons siswa menunjukkan respons yang sangat baik.

Daftar Pustaka

- Andi Prastowo. 2016. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik". Jakarta: Fajar Inter Pratama Mandiri
- Angel, Vera. 2023. "Pengembangan Bahan ajar Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Kue dari Adonan Pie untuk Siswa SMK". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Aprilia, T., Sunardi, Djono. 2017. "Penggunaan Media Sains Flipbook dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar". Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan. Vol. 15(2) : hal. 74 – 82.
- Bella Safira, P. &. (2019). Impelementasi Media Pembelajaran Videoscribe pada Mata Pelajaran Akuntansi di Era Industri 4.0. 21 - 24.
- Cahyadi, R. A. H. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model". Halaqa: Islamic Educational Journal. Vol. 3(1) : 35. DOI: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- Dewi, D. K., 2023. "Pengembangan E-modul Berbasis Flip PDF Corporate Edition Pada Kompetensi Dasar Puff Pastry Siswa Kelas XII SMK". Journal of Creative Student Research (JCSR), 1(2).
- Dewi, Dian Kusuma. 2023. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Profesional Pada KD Sweet Bread di SMKN 1 Lamongan". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Djamarah, S. B. dan Zein, Aswan. 2010. "Strategi Belajar Mengajar". Jakarta : Rineka Cipta.
- Fahmidah, Aufa Nur.2021. "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTSN 5 Tulungagung". UIN SATU Tulungagung Repository.
- Fanani, Aziz. 2022. "Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPS dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Gugus DR Sutomo Mandiraja Banjarnegara". Skripsi tidak diterbitkan. Purwokerto: Pss Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Fatria, F., dan Listari. 2017. "Penerapan Bahan ajar Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". Jurnal: Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra. Vol. 2(1) : hal. 94 - 109.
- Febrianti, F. A. 2022. "Pengembangan Digital Book Berbasis Flip Pdf Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains siswa". Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol. 4(2) : hal. 102 - 115.
- Fitri, Anisa. 2019. "Pengembangan E-Modul Berbantuan Sigil Software pada Materi Relasi dan Fungsi". Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Hadam, S., Rahayu, N., & Nur, A. A. 2017. "Strategi Implementasi Revitalisasi SMK (10 Langkah Revitalasi SMK) [Implementation Strategy for Vocational School Revitalisation]". Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- Hakam, M. S. A. A., dan Untari, R. S. 2021. "Pengembangan E-modul Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK". *Academia Open*. Vol. 4 : hal. 6 – 11.
- Hakim, L. N., Wedi, Agus dan Praherdhiono, Henry. 2020. "Elektronik Module untuk memfasilitasi siswa belajar materi Cahaya dan Alat Optik di Rumah". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol. 3(3) : hal. 239 – 250.
- Hamdani. 2011. "Strategi Belajar Mengajar". Bandung: Pustaka setia.
- Handasah, R., & Catur, F. D. 2022. "Pengembangan Bahan ajar Digital Flipbook Berbasis Problem Solving pada Materi Struktur Atom Ditingkat Sekolah Menengah Atas". *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*. Vol. 7(1) : hal 42 – 47.
- Haryanti, F. dan Saputro, B. A., 2016. "Pengembangan modul matematika berbasis discovery learning berbantuan flipbook maker untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi segitiga". *Kalamatika: Jurnal pendidikan matematika*. Vol. 1(2) : hal. 147 – 161.
- Hermawan, M. A. 2021. "Analisis Respon Siswa Terhadap Pengembangan Bahan ajar Videoscribe Berpendekatan STEM Materi Termodinamika". *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. Vol. 2(2) : hal. 138 - 142.
- Hermawan, Nita Sunarya dan Muhtadi, Ali.2020. "Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI IPA SMA". *Jurnal At-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang kerang*, 57-69.
- Ilmiawan, Arif. 2018. "Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)". *JISIP*, 102-106.
- Kosasih, E. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara".
- Kristina, H., Suryana, & Muhammad, A. N. 2022. "Upaya Guru Mengatasi Kendala dalam Pembelajaran Matematika Selama Pandemi COVID-19 di Kelas V SDN 14 Sungai Raya". *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 2(1) : hal. 61 – 71.
- Kuncahyono. 2018. "Pengembangan E-Modul (Model Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*. Vol. 2(2) : hal. 219 – 231.
- Lestari, N. D., Ariani, N. R. D., & Ashadi. 2014. "Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Divisions (Stad) dan Team Assisted Individualization (Tai) Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas XI Semester Ganjil Smk Sakti Gemolong Tahun Pelajaran 2013/2014". *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol. 3(1).

- Lukitarini, R., Wiryokusumo, I., dan Suhari, S. 2020. "Pengembangan media vidio gerak tari sparkling Surabaya pada mata pelajaran seni budaya bagi siswa SMP". Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. Vol. 5(1) : hal. 67-75.
- Mujahidah, R. Z., dan Hamidah, S. 2017. "Peningkatan Kompetensi Kue dari Sagu dengan Bantuan Video Pada Siswa Kelas XI Patiseri SMK N 6 Yogyakarta". Journal of Culinary Education and Technology. Vol. 6(6).
- Mulyasa. 2009. "Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah". Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. 2009. "Menjadi Guru Professional, Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan". Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nafisah, F. T. 2022. "Pengaruh Penerapan Media Audio Visual Melalui Whatsapp Group dalam Pembelajaran Daring Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MI An Nashriyah Rembang Tahun Pelajaran 2021/2022". Skripsi tidak diterbitkan. Kudus: Universitas Islam Negeri Sunan Kudus.
- Nasution, S. 2013. "Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar". Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ningtiyas, T.W., Setyosari, P., dan Praherdiono, Henry. 2019. "Pengembangan Media Pop-up Book untuk Mata Pelajaran IPA Bab Siklus Air dan Peristiwa Alam sebagai Penguatan Kognitif Siswa". JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. Vol. 2(2) : hal. 115 - 120.
- Noviyanita, W. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Maker pada Materi Program Linear Kelas X SMK". Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. Vol. 6(2) : hal. 41 – 49.
- Nurrita, T. 2018. "Pengembangan Bahan ajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". MISYKAT: Jurnal Ilmu – Ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah, dan Tarbiyah. Vol. 3(1) : hal. 171 – 187.
- Pangestika, B. S. dan Wahyudi, T. N. 2019. "Impelementasi Media Pembelajaran E-modul pada Mata Pelajaran Akuntansi di Era Industri 4.0". Seminar Nasional Pendidikan Pengembangan Kualitas Pembelajaran Era Generasi Milenial 2019. ISSN: 2503 – 4855 21 - 24.
- Prasyta, Erinna Ayu. 2023. "Pengembangan E-Modul Program Flipbook pada KD Pembersihan dan Sanitasi Peralatan dan Ruang bagi Siswa SMK Tata Boga". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rahayu, C. S., 2022. "Pengembangan E-modul Cake Perkawinan Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Cake Dan Kue Indonesia Di SMKN 8 Surabaya". Jurnal Tata Boga. Vol. 11(3) : hal. 116 – 123.

-
- Rahma, F. I. 2019. "Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar". Jurnal Studi Islam. Vol. 14(2) : hal. 87 – 99.
- Rahmawati, D., Sri, W., Yushardi,. 2017. "Pengembangan Bahan ajar Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP". Jurnal Pembelajaran Fisika. Vol, 6(4) : hal. 326 - 332.
- Rahmawati, Dwi. 2020. "Pengembangan Bahan ajar E-Modul dengan Menggunakan Sigil Software pada Materi Pembelajaran Fisika". Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ramli, M. 2015. "Hakikat Pendidik dan Peserta Didik". Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam. Vol. 5(1): hal. 61 – 85.
- Riduwan. 2014. "Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian: untuk Mahasiswa S-1, S-2, dan S-3". Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, R. H. 2014. "Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Selvia, Juliana. 2022. "Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation pada Materi Barisan dan Deret di SMKN 1 Bengkulu Selatan". Diploma thesis. Bengkulu: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Setiawan, H. R., Arwin, J. R., Abu, Y. R. 2021. "Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam menggunakan Model Pengembangan ADDIE". Jurnal Kumparan Fisika. Vol. 4(2): hal. 112-119.