

## **Implementasi SDG's Melalui Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker di SD**

**Ira Tania Tarigan<sup>1</sup>, Abdurahman Adisaputera<sup>2</sup>, Daulat Saragih<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Medan

Email : [iratarigan8@gmail.com](mailto:iratarigan8@gmail.com)

---

**Keywords:**

SDG's,  
E-Modul,  
Kvisoft Flipbook Maker,

**Abstack:** *This research is motivated by the goals of SDG's for the world of education. The implementation of SDG's through the development of an e-module based on Kvisoft Flipbook Maker in SD is an innovation that utilizes technology in learning. This study aims to conduct a literature review related to the development of kvisoft flipbook maker-based e-modules in elementary schools. The method chosen in this research is the literature review method. Data collection was carried out by reviewing related research articles related to the development of kvisoft flipbook maker-based e-modules in elementary schools which were then analyzed and concluded according to the research objectives. Data obtained from the Google Scholar database. Based on the research, it states that e-modules based on Kvisoft Flipbook Maker are learning media that can attract students' interest in learning. The kvisoft flipbook maker-based e-module can be opened anytime and anywhere without an online internet, so that students can independently carry out learning activities.*

**Kata Kunci:**

SDG's,  
E-Modul,  
Kvisoft Flipbook Maker,

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi tujuan SDG's bagi dunia pendidikan. Implementasi SDG's melalui pengebangan e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* di SD merupakan inovasi pemanfaat teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literatur terkait dengan pengembangan e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* di SD. Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode literatur *riview*. Pengumpulan data dilakukan dengan *meriview* artikel-artikel penelitian terkait yang terkait dengan pengembangan e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* di SD yang kemudian dianalisis dan disimpulkan sesuai dengan tujuan penelitian. Data diperoleh dari database *Google Scholar*. Berdasarkan penelitian menyatakan e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* merupakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. E-modul bebrbasis *kvisoft flipbook maker* dapat dibuka kapan dan dimana saja tanpa *online* internet, sehingga siswa dapat secara mandiri melakukan kegiatan belajar.

---

**Article History:**

Received: 27-03-2023

Online : 05-04-2023



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



### A. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan akan mempengaruhi kualitas suatu negara. Tinggi rendahnya kualitas pendidikan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor misalnya dari siswa, pengajar, sarana prasarana, dan faktor lingkungan. Dalam UU No 20/2003 pendidikan adalah usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik akan aktif mengembangkan potensi diri sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi turut berperan dalam memajukan pendidikan. Berkembangnya teknologi memudahkan guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, salah satunya dalam mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar dapat dikembangkan dengan media elektronik. E-modul merupakan salah satu perangkat lunak yang bisa dipakai untuk membuat tampilan bahan ajar lebih menarik. Keunggulan modul elektronik yaitu : mampu menciptakan dan meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar mandiri karena modul elektronik terintegrasi dengan teknologi yang mampu menyediakan informasi berupa tulisan, gambar, suara, gambar bergerak, maupun video guna memperjelas materi didalam modul dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan cara mengikuti petunjuk program yang ada di dalam modul elektronik. Menurut Yasa (dalam Maharcika dkk., 2021 : 167) penggunaan modul elektronik sangat berkontribusi dalam meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar bagi siswa pada proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan implementasi *Sustainable Development Goal* (SDGs) dalam dunia pendidikan. SDG's merupakan tujuan pembangunan berkelanjutan. Salah satu dari 17 tujuan yang dihasilkan yaitu mengenai pendidikan berkualitas. Pendidikan memiliki peran penting dalam dalam mencapai pembangunan berkelanjutan. Kebijakan Pendidikan di Indonesia adalah meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pendidikan, sarana pendukung pendidikan, peningkatan layanan pendidikan dan memperkuat dan mengembangkan pendidikan karakter (Muslim dkk., 2021 : 170).

Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pengembangan e-modul yaitu dengan *Kvisoft Flipbook Maker*. Menurut Ihsan (dalam Fitri & Pahlevi, 2020 : 285) e-modul dengan *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan perangkat lunak yang memiliki berbagai fitur editing dan mampu membuat halaman buku dibolak-balikkan sehingga menghasilkan e-modul yang menarik. Dengan begitu siswa akan lebih tertarik untuk belajar. Pembelajaran menggunakan e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* sudah banyak diterapkan oleh peneliti sebelumnya yang disertai dengan keberhasilannya saat penelitian. Salah satu penelitiannya penelitian yang dilakukan oleh Maharcika dkk (2021 : 173) modul elektronik berbasis *Flipbook Maker* membuat siswa lebih tertarik dalam pelajaran TIK. Kemudian pada penelitian Fitri & Pahlevi (2020 : 290) aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* membuat LKPD lebih menarik pada setiap soal yang di sajikan. Kemudian pada penelitian Wibowo & Pratiwi (2018 : 154) aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* layak digunakan dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk mempelajari hasil penelitian-penelitian mengenai penerapan e-modul sebagai salah satu implementasi SDG's di SD yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian ini bertujuan mengungkapkan bagaimana kelayakan dan efektifitas e-modul sebagai media pembelajaran di SD. Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan e-modul.

### A. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pembahasan dari hasil literatur melalui beberapa sumber artikel ilmiah yang relevan dengan penelitian sebelumnya sebagai sumber dan bukti pendukung yang berkaitan dengan pembahasan pada penelitian. Data diperoleh dari database *Google Scholar* dengan analisis data menggunakan metode deskriptif analisis, yakni penguasaan secara teratur data yang diperoleh kemudian diberikan penjelasan sehingga mudah dipahami oleh pembaca.

### B. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Sustainable Development Goals (SDG's)

Sustainable Development Goals (SDG's) berasal dari definisi yang diberikan oleh Perdana Menteri Norwegia Gro Harlem Brundtland dalam laporan "Our Common Future" pada tahun 1987 yang mengungkapkan masalah pertumbuhan masyarakat tentang keterbatasan sumber daya dan distribusinya. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/Sustainable Development Goals (TPB/SDGs) adalah Agenda 2030 yang merupakan kesepakatan pembangunan berkelanjutan berdasarkan hak asasi manusia dan kesetaraan. TPB/SDG's berprinsip universal, integrasi dan inklusif, untuk meyakinkan bahwa tidak ada satupun yang tertinggal atau disebut *No One Left Behind*.

Program SDG's ini berisi 17 tujuan yaitu (1) mengatasi dan mengakhiri kemiskinan yang terjadi dimanapun, (2) menyudahi kelaparan dan memenuhi kebutuhan pangan dalam meningkatkan sumber gizi, (3) menjamin hidup yang sehat dan sejahtera untuk seluruh umur, (4) pendidikan berkualitas, adil, merata dan peluang belajar untuk sepanjang hayat bagi seluruh usia, (5) ekualitas gender, (6) memastikan tersedianya air bersih serta sanitasi kelanjutan bagi semua, (7) akses terjangkau, dan modern bagi semua, (8) memperkenalkan perkembangan ekonomi yang berkelanjutan, pekerjaan produktif, inklusif, dan memastikan pekerjaan yang layak bagi semua, (9) inovasi industry serta infrastruktur, (10) mengurangi tidak setaranya pada negara, (11) menjadikan perkotaan serta pemukiman yang ditinggali manusia aman, nyaman, (12) konsumsi dan produksi berkelanjutan, (13) untuk mengatasi perubahan iklim serta dampaknya, (14) melestarikan perairan (laut), (15) memulihkan, memberika perlindungan, pada ekosistem dan mengelola hutan, membalikkan degradasi lahan serta menghentikan hilangnya beberapa keanekaragaman, (16) menyediakan akses keadilan bagi semua, (17) merevitalisasi pada kemitraan global serta memperkuat cara pengimplementasiannya, serta 169 target yang merupakan target untuk program gerakan global selama 15 tahun ke depan yang berlaku dari tahun 2016 hingga 2030 mendatang, untuk mengatasi kemiskinan, melindungi lingkungan, meningkatkan kualitas pendidikan, dan mengurangi kesenjangan (Safitri dkk., 2022 : 7100).

#### 2. Penerapan Implementasi SDG's di Indonesia

Penerapan SDG's pendidikan berkualitas di Indonesia salah satunya berada di Yogyakarta. Dalam rangka mencapai SDG's ke 4 telah disusun beberapa target yang terdiri dari: (1) menjamin akses pengasuhan anak usia dini, pendidikan dasar dan menengah, serta pendidikan kejuruan termasuk universitas yang terjangkau dan berkualitas; (2) menghilangkan disparitas gender; (3) membangun dan meningkatkan fasilitas pendidikan yang ramah anak; dan (4) meningkatkan jumlah guru berkualitas (Muslim dkk., 2021:183).

### 3. Modul

Penelitian ini merujuk SDG's dengan target meningkatkan fasilitas pendidikan yang ramah anak. Saat mengajar di sekolah guru menggunakan bahan ajar cetak, salah satunya berupa modul. Modul merupakan media belajar mandiri yang memiliki arahan sehingga dapat digunakan untuk belajar sendiri (Sulistiyowati dan Putri, 2018 : 2). Menurut Kelana (2019 : 3) modul adalah bahan ajar yang dirancang pendidik dalam bentuk tertentu sehingga dapat dibaca dan dipelajari oleh siswa secara mandiri. Semakin pesatnya perkembangan teknologi, saat ini modul yang berbentuk cetak dapat dikomversi ke dalam bentuk modul elekteknik. Modul elektronik atau e-modul memiliki bentuk seperti modul cetak, namun dalam penggunaannya menggunakan alat elektronik. Keunggulan modul elektronik yaitu : mampu menciptakan dan meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar mandiri karena modul elektronik terintegrasi dengan teknologi yang mampu menyediakan informasi berupa tulisan, gambar, suara, gambar bergerak, maupun vidio guna memperjelas materi didalam modul dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan cara mengikuti petunjuk program yang ada di dalam modul elektronik. Menurut Yasa (dalam Maharcika dkk., 2021 : 167) penggunaan modul elektronik sangat berkontribusi dalam meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar bagi siswa pada proses pembelajaran.

Modul dalam pembelajaran bertujuan menanamkan kemandirian siswa dalam belajar tanpa adanya guru karena guru hanya berperan sebagai fasilitator. Menurut Fahrurrozi (2020 : 76) modul memiliki berbagai manfaat bagi guru maupun siswa. Bagi siswa, modul bermanfaat sebagai : (1) melatih siswa secara mandiri dalam proses belajar; (2) siswa lebih fleksibel dalam penggunaan waktu karena dapat dipelajari di dalam kelas maupun diluar jam pelajaran; (3) menggali kemampuan diri sendiri dengan menyelesaikan latihan yang ada pada modul; (4) kesempatan menguji kemampuan siswa saat mengerjakan latihan yang terdapat di dalam modul; (5) dapat membelajarkan diri sendiri; (6) siswa tidak canggung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya. Bagi guru, modul bermanfaat sebagai (1) tidak hanya mengandalkan buku teks; (2) bertambahnya wawasan yang di dapat dari berbagai referensi; (3) meningkatnya ilmu dan pemahaman guru saat membuat bahan ajar; (4) meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa karena proses belajar mengajar tidak hanya berlangsung saat tatap muka; (5) angka kredit akan bertambah saat buku diterbitkan. Karakteristik e-modul menurut Kemendikbud (2017 : 3) yaitu:

- a. *Self instructional* yaitu siswa dapat belajar secara mandiri,
- b. *Self contained* yaitu kompetensi yang dipelajari termuat di dalam modul,
- c. *Stand alone* yaitu modul tidak berkaitan dengan media yang lain,
- d. *Adaptif* yaitu sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi,
- e. *User friendly* yaitu modul mampu menjadi sahabat bagi penggunanya,
- f. Konsisten dalam penulisan, spasi, dan tata letak,
- g. Penggunaannya dengan teknologi komputer
- h. Multimedia yaitu dapat digunakan pada media elektronik,
- i. Menggunakan berbagai fitur pada aplikasi software,
- j. Desain memperhatikan prinsip pembelajaran.

#### 4. *Kvisoft Flipbook Maker*

Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pengembangan e-modul yaitu dengan *Kvisoft Flipbook Maker*. Menurut Maharcika dkk (2021:2) *Krisoft Flipbook Maker* adalah aplikasi yang mempunyai fungsi editing yang bermanfaat untuk menambahkan link, audio, video, gambar, dan objek multimedia dan berbagai fitur untuk mengatur *background* (latar belakang) dengan tema-tema tertentu sehingga dapat membuat buku lebih menarik. Menurut Wibowo & Pratiwi (2018 : 149) aplikasi *Krisoft Flipbook Maker* adalah perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan proses belajar mengajar karena dalam perangkat ini dapat ditambahkan video, gambar, animasi bergerak, dan audio yang bisa menjadi media interaktif yang mampu menarik minat siswa sehingga proses pembelajaran tidak membosankan.

#### 5. Pembelajaran Menggunakan E-Modul Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* di SD

Berdasarkan hasil penelusuran database Google Scholar aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* ditemukan banyak penelitian mengembangkan e-modul sebagai media pembelajaran dari berbagai jenjang pendidikan. Penelitian ini hanya membatasi atau mereview pengembangan e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada jenjang SD saja. Di antara penelitian-penelitian berhasil didapat dan direview pengembangan e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* sebagai berikut :

1. Putri dkk (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan E-modul Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian dari ahli materi dan ahli desain mendapat persentase 80,5% dan 84,5% dalam kategori “layak” sedangkan hasil penelitian dari calon pengguna (guru) dan respon siswa mendapat persentase 95,7% dan 90,5% dalam kategori “praktis”. Maka e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar telah memenuhi kriteria layak dan praktis digunakan sebagai sumber belajar di sekolah.
2. Maharcika dkk (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Modul Elektronik (E-modul) Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas IV SD/MI”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) uji validitas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, rata-rata keseluruhan validasi sebesar 95,56% yang berada pada interval 81%-100% yang menunjukkan berada pada kategori sangat valid. 2) rata-rata respon guru dan siswa terhadap modul elektronik (e-modul) sebesar 87,19% berada pada interval 81%-100% dengan kategori sangat praktis. Kesimpulannya bahwa penelitian ini menghasilkan e-modul yang valid dan praktis.
3. Oktaviani & Arini (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar”. Hasil riset validasi pakar media didapatkan persentase sebesar 86,6% dengan kategori sangat layak. Hasil spekulasi siswa pada uji kelompok kecil sebesar 86,80%, dan uji kelompok besar didapatkan persentase sebesar 87,40%, sehingga media pembelajaran dinyatakan sangat layak.
4. Oktaviana dkk (2019) dengan judul “Efektivitas Penerapan E-Modul Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Satuan Panjang Kelas 3 Sd”. Hasil penelitian menunjukkan nilai efektivitas oleh respon guru mendapat skor 90% dengan kriteria “sangat baik” dan juga respon siswa rata-rata skor 79,27% dengan kriteria “Layak”, berdasarkan hasil tersebut maka disimpulkan bahwa penerapan e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* efektif digunakan pada materi satuan panjang mata pelajaran matematika kelas 3 SD.

## Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 1092-1100

5. Ningtyas dkk (2020) dengan judul “Pengembangan E-Modul Bangun Datar Sederhana Berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Untuk Siswa Kelas III”. Hasil penelitian dinyatakan layak atau valid dengan skor 85,82 %. Hasil dari angket respon sebesar skor 3,78 yang menunjukkan kategori baik. Hasil keefektifan dengan tes evaluasi pada siswa kelas III memperoleh nilai sebesar 90,47. Sehingga e-modul ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
6. Kelas dkk (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV Sdn Bahagia 04”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-modul berbasis flipbook maker “sangat layak” dari hasil perhitungan ahli materi dengan rata-rata skor 96%, ahli media dengan rata-rata sebesar 94%, dan ahli bahasa dengan rata-rata sebesar 86%. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh hasil “sangat baik” dengan respon siswa dengan rata-rata skor 94,4%. Sedangkan pada uji coba kelompok besar siswa mendapatkan rata-rata skor 87,8% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-modul berbasis flipbook maker yang dikembangkan pada peserta didik kelas IV “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi gaya dan gerak.
7. Asyani (2020) dengan judul “Pengembangan E-Modul Masa Pandemi Covid-19 Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Tema Keteraturan Yang Menakjubkan Kelas 6 SD/MI”. Hasil penelitian menyatakan menunjukkan bahwa pengembangan e-modul masa pandemi covid-19 berbasis *kvisoft flipbook maker* tema keteraturan yang menakjubkan kelas 6 SD/MI menggunakan model pengembangan R&D level 1 (meneliti tanpa menguji) yang menghasilkan desain teruji. E-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* tema keteraturan yang menakjubkan secara keseluruhan memiliki penilaian sangat layak dengan persentase kelayakan 87% dari ahli materi, 85,7 % dari ahli media, dan 90% dari praktisi pendidikan. Uji keterbacaan yang direspon siswa mendapat kriteria sangat layak dengan persentase kelayakan 91%. Dengan demikian, e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* ini layak digunakan sebagai bahan ajar mandiri dalam pembelajaran daring.
8. Agustin, (2020) dengan judul “Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V SD/MI”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan E-modul oleh validator ahli materi dan bahasa mendapatkan presentase 85,7% dengan kriteria “sangat layak”, dari validator ahli IT mendapatkan presentase 96,9% dengan kriteria “sangat layak. kemudian dari respon peserta didik skala kecil mendapatkan 98,9% dengan kriteria “sangat menarik” pada skala besar mendapatkan 96,5% dengan kriteria “sangat menarik” dan respon pendidik mendapatkan 85,3% dengan kriteria “sangat menarik” dengan demikian produk yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dan menunjang dalam proses pembelajaran.

## Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 1092-1100

9. Putri (2020) dengan judul “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Kearifan Lokal Tradisi Betangas Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Untuk Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini adalah: (1) Modul elektronik untuk siswa kelas V Sekolah Dasar berbasis kearifan lokal dengan tema “ Panas dan Perpindahannya”. (2) Tingkat kevalidan modul elektronik berbasis keraifan lokal tradisi betangas menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* untuk kelas V Sekolah Dasar yang diperoleh dari validator ahli materi dengan nilai 3,7 termasuk kategori sangat valid dengan presentase 92,5%, validator ahli media dengan nilai 3,75 termasuk kategori sangat valid dengan presentase 93,75%, validator ahli bahasa dengan nilai 3,75 termasuk kategori sangat valid dengan presentase 93,75%. (3) Tingkat kepraktisan modul yang dikembangkan dengan ahli praktisi yang dilakukan oleh 3 orang guru kelas V Sekolah Dasar diperoleh nilai 3,8 termasuk kategori sangat praktis.
10. Fasha (2022) dengan judul “Pengembangan Modul Interaktif Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI”. Hasil penelitian dari validator ahli media mendapatkan persentase 85,15% dengan kriteria “Sangat Layak”, dari validator ahli materi mendapatkan persentase 81,25% dengan kriteria “Sangat Layak” dan dari validator ahli bahasa mendapatkan persentase 88,27% dengan kriteria “Sangat Layak”. Kemudian hasil uji coba peserta didik skala kecil mendapatkan persentase 88% dengan kriteria “Sangat Layak” dan hasil uji coba peserta didik skala besar mendapatkan hasil persentase 80,44% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan respon pendidik mendapatkan 91,7% dengan kriteria “Sangat Menarik”.

Berdasarkan hasil review pada beberapa penelitian di atas dapat diketahui bahwa semua e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* mendapat respon positif dari peserta didik ditingkat SD. Hal ini diperkuat oleh beberapa hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media yang menyatakan kelayakan e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* sebagai media pembelajaran di SD. Pengembangan e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* layak untuk dipertimbangkan sebagai media alternatif dalam pembelajaran di SD maupun sebagai media pembelajaran di luar sekolah.

### C. SIMPULAN DAN SARAN

#### Simpulan

*Krisoft Flipbook Maker* merupakan perangkat lunak yang menunjang kegiatan belajar karena memiliki fitur-fitur yang dapat digunakan dalam memodifikasi perangkat pembelajaran sehingga memiliki tampilan yang menarik karena dapat ditambahkan video, gambar animasi gerak, dan audio. *Krisoft Flipbook Maker* bila digunakan dalam proses pembelajaran dapat menambah pengalaman siswa menggunakan beragam media karena tidak hanya menggunakan buku cetak dan lebih menarik minat siswa untuk belajar. Aplikasi ini juga dapat dibuka kapan dan dimana saja tanpa online internet, sehingga siswa dapat secara mandiri melakukan kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan tujuan SDG's yang ke-4 pendidikan berkualitas, adil, merata dan peluang belajar untuk sepanjang hayat bagi seluruh usia dengan target pada penelitian ini yaitu meningkatkan fasilitas pendidikan yang ramah anak.

## Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram  
Mataram, 05 April 2023  
ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023  
pp. 1092-1100

### Saran

Era globalisasi berkembang dengan pesat dengan adanya teknologi berbasis digital. Dunia menuntut Pendidikan mengikuti perkembangan teknologi dalam meningkatkan kualitas Pendidikan khususnya dalam pembelajaran dalam mendukung SDG's. Peneliti berharap dengan adanya review pada penelitian sebelumnya dalam pengembangan e-modul berbasis kvisoft flipbook maker khususnya di SD, guru dapat berinovasi mengembangkan bahan ajar yang dimodifikasi secara elektronik sehingga siswa memiliki modul tambahan yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

### UCAPAN TERIMA KASIH

- Terima kasih kepada Universitas Negeri Medan dimana tempat saya melanjutkan Pendidikan Magister pada program Pascasarjana Pendidikan Dasar S-2
- Terima kasih kepada SD Negeri 106817 Sidodadi yang mengizinkan saya melakukan penelitian ini
- Terima kasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah memberi kesempatan bagi saya dalam memaparkan penelitian.

### REFERENS

Agustin, D. (2020). *Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V SD/MI*. 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>

Anak Agung Meka Maharcika, Ni Ketut Suarni, & I Made Gunamantha. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i2.240](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240)

Fahrurrozi, M. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Universitas Hamzanwadi Press.

Fasha, W. A. (2022). Pengembangan Modul Interaktif Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.

Fitri, E. R., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 281–291. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p281-291>

Kelana, P. (2019). *Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains*. Lekkas.

Kelas, D. I., Sdn, I. V, Utami, A., Santi, P., & Prasetya, G. M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Gaya Dan Gerak*. 9(2), 88–101.

Kemendikbud. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*. 1–57.

Muslim, A. Q., Suci, I. G. S., & Pratama, M. R. (2021). Analisis Kebijakan Pendidikan Di Jepang, Finlandia, China Dan Indonesia Dalam Mendukung Sustainable Development Goals. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 170. <https://doi.org/10.25078/aw.v6i2.2827>

Ningtyas, A. S., Triwahyuningtyas, D., & Rahayu, S. (2020). Pengembangan E-Modul Bangun Datar Sederhana Berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Siswa Kelas III Ayu. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Oktaviana, N., Nayazik, A., Arga, H., & Rani, D. (2019). Efektivitas Penerapan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Volume XX, Nomor XX, Maret 2018 motivasi guru dalam menerapkan media interaktif khususnya pada mata pelajaran matematika agar pembelajaran menjadi lebih efektif digunakan, sama halnya bagi siswa b. *Joined Journal*, 2.

## Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 1092-1100

Oktaviani, S., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice untuk Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.970>

Putri, E. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis kearifan Lokal Tradisi Betangas Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154.

<https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>

Putri, I. P., Yuniasih, N., Sakdiyah, S. H., & Malang, U. K. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 523–530.

Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096–7106. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>

Sulistiyowati, P., & Putri, N. M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Kelas IV Tema 3 Subtema 1. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p1-6>

Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>