

PERANCANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS FLIPBOOK PADA MATA KULIAH KAJIAN INSTRUMEN KENDANG

Tri Suhatmini Rokhayatun¹, Setya Rahdiyatmi Kurnia Jatilinaru², Ipuk
Widyastuti³, Farid Azzani Prasanaya⁴

Jurusan Karawitan, FSP, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia¹²³⁴

E-mail: setyarkj30@gmail.com²

Abstract

The limitation of learning capacity in offline learning after the Covid-19 pandemic or the new normal era has had an impact on changing the learning method from practical courses to blended learning, including in the Kendang Instrument Study course. The unavailability of various blended learning materials and learning media for practical courses at the Karawitan Department of ISI Yogyakarta is a supporting factor for the importance of this research being conducted. The purpose of this study was to design a flipbook-based interactive e-module for Kajian Instrumen Kendang course. This study uses the theory of symbol systems, e-learning, and the classification of learning media. This research is a Research and Development (R&D) research because this research uses ADDIE principles, namely Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluate. Data collection was carried out using a literature study and discography which was then processed using a quantitative approach and the presentation was described using a qualitative approach. The results of this study include scientific articles and flipbook-based interactive e-modules. The Technology Readiness Level (TKT) of this research is expected to reach level 5 with interactive e-module products in Kajian Instrumen Kendang course.

Keywords: E-module, flipbook, learning media.

Abstrak

Pembatasan kapasitas belajar pada pembelajaran luring pasca pandemi Covid-19 atau era *new normal* berdampak pada perubahan metode pembelajaran mata kuliah praktek menjadi *blended learning*, termasuk pada mata kuliah Kajian Instrumen Kendang. Belum tersedianya materi dan media pembelajaran *blended learning* yang variatif bagi mata kuliah praktek di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta menjadi faktor pendukung pentingnya penelitian ini dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah merancang e-modul interaktif berbasis *flipbook* pada mata kuliah Kajian Instrumen Kendang. Penelitian ini menggunakan teori sistem simbol, *e-learning*, dan klasifikasi media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) karena penelitian ini menggunakan prinsip ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development or Production* (Pengembangan), *Implementation or Delivery* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Pengumpulan data dilakukan dengan studi

pustaka dan diskografi kemudian diolah dengan pendekatan kuantitatif dan penyajiannya dideskripsikan melalui pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini antara lain artikel ilmiah dan e-modul interaktif berbasis *flipbook*. Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) penelitian ini diharapkan mampu mencapai level 5 dengan produk e-modul interaktif mata kuliah Kajian Instrumen Kendang.

Kata Kunci : E-modul, *flipbook*, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Pembatasan kapasitas kelas dalam pembelajaran *offline* pasca pandemi Covid-19 atau era *new normal* mempengaruhi perubahan metode pembelajaran menjadi *blended learning*. *Blended learning* adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode dan strategi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran (Istiningsih & Hasbullah, 2015). Istiningsih dan Hasbullah mengemukakan bahwa *blended learning* mempunyai 3 komponen pembelajaran yang dicampur menjadi satu, yaitu 1) *online learning*, 2) pembelajaran tatap muka, dan 3) belajar mandiri (Istiningsih & Hasbullah, 2015). Oleh karena itu, pembelajaran pada *new normal* membutuhkan media yang mendukung proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat tentu mempertimbangkan aspek SDM, lingkungan, sistem, sarana, bahan/materi, ruang, dan waktu. Belum tersedianya media pembelajaran bagi perkuliahan daring, terutama pada mata kuliah praktek dengan mempertimbangkan efektifitas, efisiensi, lingkungan, subyek, dan metode tentu menjadi poin penting dalam memilih atau memanfaatkan media pembelajaran daring yang saat ini tersedia dengan sangat beragam (Jatilinear, 2021). Media dan materi pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan, kapasitas, dan daya serap mahasiswa, sehingga belum tersedianya materi dan media pembelajaran *blended learning* yang variatif bagi mata kuliah praktek di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta, khususnya mata kuliah Kajian Instrumen Kendang, menjadi faktor pendukung

pentingnya penelitian ini dilakukan. Media pembelajaran yang sudah ada pada mata kuliah Kajian Instrumen Kendang berbentuk web dengan menggunakan *google site*. Namun, media tersebut sangat bergantung pada koneksi internet sehingga jika mahasiswa terkendala koneksi atau kouta maka tidak dapat mengakses materi pada web tersebut. Oleh karena itu, pembuatan e-modul interaktif berbasis *flipbook* ini perlu dilakukan agar proses *blended learning* pada mata kuliah Kajian Instrumen Kendang dapat berjalan dengan baik, khususnya pada penyampaian dan penyerapan materi kepada mahasiswa.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana merancang e-modul interaktif berbasis *flipbook* pada mata kuliah Kajian Instrumen Kendang? Apa saja yang harus diperhatikan dan dipersiapkan dalam merancang e-modul interaktif berbasis *flipbook* pada mata kuliah praktek karawitan? Tujuan penelitian ini adalah merancang e-modul interaktif berbasis *flipbook* pada mata kuliah Kajian Instrumen Kendang. E-modul menjadi sesuatu yang penting

untuk dikembangkan dalam dunia pembelajaran *blended learning* di era digital saat ini.

Data yang digunakan pada penelitian ini berupa teks atau sumber tertulis, baik itu buku maupun jurnal. Sumber-sumber tersebut digunakan sebagai pijakan dan data dalam menunjang penelitian ini. Berikut adalah beberapa pustaka yang digunakan:

Dony Sugianto, Ade Gafar Abdullah, Siscka Elvyanti, dan Yuda Muladi (2013) dalam jurnal berjudul “Modul Virtual: Multimedia *Flipbook* Dasar Teknik Digital” menyampaikan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga mempengaruhi kemajuan inovasi media pembelajaran. Dalam penelitiannya, peneliti mengkaji hasil perancangan, pembuatan dan implementasi modul virtual pembelajaran dasar digital dengan tujuan menguji kesesuaian produk untuk memenuhi kesesuaiannya sebagai perangkat pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul virtual menarik, mudah dipahami dan

mudah digunakan. Model *flipbook* dan virtual sesuatu yang ditawarkan juga dalam penelitian yang peneliti lakukan, tetapi bentuk e-modul bagi mata kuliah praktek karawitan menjadi hal pembeda yang jelas terlihat, terutama dari produk akhir penelitian ini.

Muhammad Ramli dalam bukunya *Media dan Teknologi Pembelajaran* (2012) mengemukakan hal-hal terkait media pembelajaran mulai dari konsep dasar, klasifikasi, jenis media, objek, model, lingkungan, pemeliharaan dan pusat sumber belajar. Ramli memaparkan secara rinci mengenai jenis media pembelajaran, baik audio, visual, audio-visual, grafis, dan fotografi. Hal-hal yang disampaikan Ramli relevan dengan perancangan e-modul interaktif berbasis *flipbook* pada penelitian yang peneliti lakukan. Namun, pada penelitian ini penulis menggabungkan media berupa audio, visual, audio-visual, foto dan tertulis menjadi satu kesatuan dalam e-modul interaktif. lain itu, penelitian ini menggabungkan antara media dan teknologi yang dapat digunakan pada suatu pembelajaran daring.

Soffi Widyanești Priwantoro, Syariful Fahmi, dan Dwi Astuti (2018) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Dipadukan Dengan Geogebra Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Mata Kuliah Program Linier” menyampaikan bahwa desain e-modul berbasis quisoft Flipbook Maker yang dikombinasikan dengan geogebra menjadi media pembelajaran alternatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yang sama dengan peneliti, yaitu studi perkembangan, tetapi studi oleh Soffie dan kawan-kawan menggunakan model perkembangan Borg dan Gall sebagai model perkembangan, sedangkan studi ini menggunakan ADDIE. Soffie menyatakan bahwa kebutuhan untuk membuat media berbasis multimedia kvisoft dengan geogebra sangat diperlukan agar mahasiswa memiliki media pembelajaran sebagai sumber belajar yang mandiri, efisien dan efektif serta untuk memahami konsep materi mata kuliah program linier. Penelitian ini juga menggunakan langkah-langkah valid dengan uji

kelompok, uji lapangan dan menyusun produk akhir. Selain bahan atau bahan yang berbeda, alat atau perangkat lunak yang berbeda juga digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa topik penelitian ini berbeda atau tidak sama dengan penelitian - penelitian sebelumnya, sehingga penelitian, “Perancangan E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Mata Kuliah Kajian Instrumen Kendang” ini layak untuk dilakukan.

Penulis menggunakan beberapa teori dalam penelitian ini sebagai landasan penelitian, antara lain teori sistem simbol, *e-learning*, dan klasifikasi media pembelajaran. Teori simbol menjelaskan tentang dampak media terhadap pembelajaran dan pertama kali digagas oleh G.Salomon pada tahun 1977. Menurut G. Salomon (1997) dalam Ambar (2018) setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu dan efektivitas sebuah media bergantung pada

kesesuaian dengan peserta didik, isi, dan tugas (Kurniawati, 2021). Teori *e-learning* menggambarkan prinsip-prinsip ilmu kognitif pembelajaran multimedia yang efektif dengan menggunakan teknologi pendidikan elektronik sehingga pemilihan multimedia yang sesuai dapat meningkatkan pembelajaran. Klasifikasi media pembelajaran menentukan metode serta teknik perwujudannya. Klasifikasi media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk., dalam (Arsyad, 2008: 81-101) antara lain 1) media berbasis manusia, yaitu merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi; 2) media berbasis cetakan (buku teks, jurnal, majalah, dan lembar lepas); 3) media berbasis visual (gambar/foto atau perumpamaan); 4) media berbasis audio-visual, yaitu menggabungkan penggunaan suara dan (video, film, slide bersama tape); 5) media berbasis komputer.

Berikut adalah peta jalan penelitian dalam tiga tiga tahun ke depan terkait dengan perancangan e-

modul pada mata kuliah praktek di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta:



Gambar 1. Peta Jalan Penelitian

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) karena model yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan prinsip ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development or Production* (Pengembangan), *Implementation or Delivery* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dan diskografi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan

pendekatan kuantitatif dan penyajiannya dideskripsikan melalui pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif mencakup penggunaan subjek yang dikaji dan kumpulan data empiris melalui studi kasus, pengalaman pribadi, instropeksi, perjalanan hidup, wawancara, teks-teks hasil pengamatan, historis, interaksional dan visual (Crozier et al., 1994). Metode ini menghasilkan data deskriptif yang dibutuhkan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang e-modul interaktif berbasis *flipbook*.

Selain pengumpulan data dan pengolahan data, penelitian ini menggunakan model ADDIE pada tahapan prosesnya. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry sejak tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016) dengan melakukan analisis masalah dan kebutuhan, mendesain metode pembelajaran yang dipandang tepat, mengembangkan metode, melaksanakan metode yang telah dirancang, dan melakukan evaluasi terkait pelaksanaan metode apakah

efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sari, 2018).

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan studi pustaka terkait materi dan aplikasi pendukung perancangan e-modul berbasis *flipbook*. Pada pengolahan data penulis menggunakan metode ADDIE yang implementasinya pada perancangan materi, struktur *flipbook*, *layout*, aplikasi, dan desain. Tahapan selanjutnya adalah merealisasikan rancangan menjadi e-modul interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook*

Berdasarkan dengan adanya hasil observasi dan wawancara yang dilakukan (Lionar, 2017) bahwa dapat diketahui hingga pada saat ini metode pengajaran yang menggunakan modul sudah sangat lumrah dan sering dilakukan oleh para pengajar pada semua mata kuliah. Pada modul tersebut berisikan konten yang tidak adanya inovasi dan tampilan visual yang biasa saja. Padahal nyatanya, konten dalam pembelajaran memiliki

peranan yang penting dalam membentuk nilai-nilai karakter positif pada diri mahasiswa. Selain itu, tujuan pembuatan modul juga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa hingga kepada penumbuhan karakter mahasiswa menjadi lebih baik.

Inovasi menjadi hal yang penting dalam pengembangan modul, tujuan dengan meningkatkan hasil belajar dan penumbuhan karakter mahasiswa tidak akan tercapai apabila metode pengajaran yang disampaikan konvensional. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Lionar, 2017) pula menyatakan bahwa dosen atau pengajar yang menerangkan dengan metode konvensional memberikan kesan yang kurang memuaskan bagi mahasiswa dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, inovasi dalam pengembangan modul pembelajaran dapat menjadi indikator dalam perkuliahan seperti adanya peningkatan pada hasil belajar mahasiswa dan adanya penguatan karakter pada mahasiswa. Dosen sebagai pengajar tentunya memiliki kemampuan untuk mengembangkan

modul yang baik dan benar, maka dari itu sudah seharusnya dosen mempersiapkan pengembangan modul yang lebih interaktif dan inovatif yaitu salah satunya dengan adanya e-modul berbasis *flipbook*.

Menurut (Yulinar, 2019) kelebihan dari media pembelajaran ini adalah sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri karena dibantu dengan penggunaan *smartphone*, mahasiswa juga tidak jenuh membaca materi yang dipelajari meskipun dalam bentuk buku, dan penggunaan media ini dapat digunakan tanpa adanya jaringan internet. Kelebihan dari media pembelajaran *digital book* ini juga adalah mempermudah proses belajar mengajar baik untuk mahasiswa maupun pengajar atau dosen itu sendiri, dimana menghemat biaya dengan adanya *smartphone* yang mana tidak perlu lagi menggunakan buku pelajaran dan dapat digunakan dimana saja dan kapanpun. Artinya bahwa media pembelajaran dengan *digital book* tepatnya pada perancangan *flipbook* tentunya memberikan kemudahan juga kepada mahasiswa yang sedang

mengikuti pembelajaran pada mata kuliah Kajian Instrumen Kendang.

Perancangan E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook*

Pembuatan media pembelajaran dengan e-modul berbasis *flipbook* yang dikembangkan dengan tujuan untuk memfasilitasi dosen dan mahasiswa secara individu maupun kelompok memiliki 3 komponen besar yang terdapat dalamnya yaitu, media audio, media visual dan audio visual. Dalam pengembangan media pembelajaran berupa *flipbook* menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap perancangan dalam pengembangan e-modul interaktif berbasis *flipbook* dilakukan guna untuk merancang produk yang dikembangkan, isi produk, dan adanya pembuatan instrumen pada penelitian. Menurut Seels dan Richey dalam

(Arsyad, 2017) rancangan dalam pembuatan e-modul adalah dimulai dengan pembuatan isi e-modul secara umum, yang mana pada bagian awal e-modul berisikan tampilan awal modul (*cover*) dan sampul sub judul. Sedangkan pada bagian isi berisikan penjelasan mengenai materi terkait, latihan soal, bagian penutup berisikan glosarium serta daftar pustaka. Pada bagian uraian materi, peneliti merancang penyusunan materi yang mana adanya kombinasi pada materi, gambar dan ilustrasi. Pemilihan gambar disesuaikan dengan isi materi guna untuk menguatkan pemahaman mahasiswa. Setelah adanya penyelesaian rancangan, peneliti membuat e-modul dengan basis *flipbook* dan membuat rancangan instrumen untuk divalidasi oleh para ahli mengenai materi pada mata kuliah Kajian Instrumen Kendang.

Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook*

Menurut (Asmi, Surbakti, & C, 2018) tahap pengembangan e-modul dilakukan sesuai dengan langkah pengembangan dalam model Borg and Gall. Langkah

pengembangannya juga disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan. Adapun tahapan dalam pengembangannya meliputi analisis kebutuhan bahan ajar, mendesain bahan ajar yang akan dirancang melalui adanya persiapan *prototype* bahan ajar, mengembangkan *draft* awal modul melalui adanya proses validasi oleh tim *teaching*, implementasi, dan mengevaluasi bahan ajar yang dikembangkan serta dilakukan perbaikan secara berkelanjutan. Berikut desain pengembangan e-modul.



Gambar 2. Desain Pengembangan E-Modul

Pada tahap pengembangan penulis memilih dan menentukan rancangan isi atau materi e-modul yang sudah dikembangkan dari materi sebelumnya. Proses selanjutnya adalah validasi bersama dengan tim *teaching* dan ketua rumpun mata

kuliah untuk kemudian mendapat ulasan baik guna penyusunan materi. Materi yang dibuat tidak hanya berbasis pada teks saja tetapi juga dalam bentuk audio-visual sehingga pada tahapan ini dibutuhkan waktu yang cukup lama. Materi-materi tersebut kemudian menjadi bahan untuk disatukan ke dalam *e-modul* berbasis *flipbook*.

Ada cukup banyak *software online* pembuat *flipbook*, antara lain PUBHTML5, Flippingbook, Flip Builder, Flip HTML5, Anyflip, Flipsnack, Yumpu, LucidPress, dan 1stFlip. *Software-software* tersebut mudah digunakan dan sangat membantu dalam proses pembuatan *flipbook* karena sebagian besar pembuatannya melalui *converting* otomatis dari file berbentuk PDF. Hanya saja tentu berbagai fitur-fitur tambahannya hanya bisa diakses oleh akun premium atau berbayar. Pada proses ini penulis mencoba membuat *flipbook* menggunakan *flippingbook.com*, *fliphtml5*, dan *Istflip*. *Software* pertama dan kedua dapat diakses langsung melalui *online*, sedangkan *software* ketiga dapat juga diakses secara *online* dengan

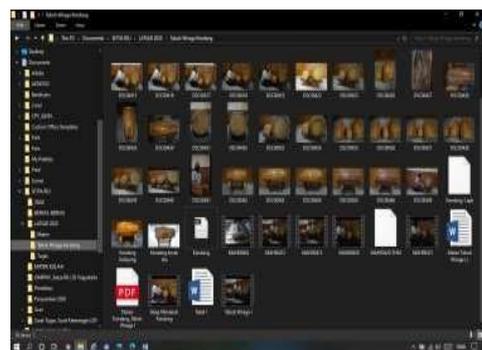
menginstallnya pada PC/laptop. Berikut adalah proses perancangan e-modul berbasis *flipbook* pada mata kuliah Kajian Instrumen I (Kendang).

1. Membuat rancangan materi pembelajaran



Gambar 3. Rancangan Materi Pembelajaran

2. Membuat bahan ajar dalam teks dan audio-visual



Gambar 4. Bahan Ajar Pembelajaran

2.1 Membuat bahan ajar dalam bentuk word/PPT kemudian save dalam bentuk Pdf



Gambar 5. Bahan Ajar dalam Bentuk Word/PPT

Setelah itu, melakukan revisi e-modul sesuai dengan masukan. Langkah selanjutnya adalah proses validasi yang mana dilakukan untuk uji kelayakan e-modul interaktif berbasis *flipbook* pada mata kuliah Kajian Instrumen Kendang. Hasil validasi tersebut akan dianalisis secara kuantitatif atau dalam bentuk angka/persentase. Sehingga dengan demikian persentase hasil kelayakan e-modul interaktif berbasis *flipbook* dapat dinilai sesuai dengan kriteria.

Implementasi dan Evaluasi E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook*

Pada tahap implementasi, e-modul yang telah divalidasi akan diuji coba pada mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Kajian Instrumen Kendang. Peneliti akan menyebarkan hasil dari e-modul interaktif yang berbasis *flipbook* yang telah disarankan oleh ahli validasi. Pertama, peneliti mempersiapkan e-

modul yang akan diuji coba kepada mahasiswa, kemudian dilakukan penyebaran e-modul. Setelah dipersiapkan dengan baik, mahasiswa dapat menggunakan e-modul dengan basis *flipbook*. Dimana pada saat bersamaan, peneliti dapat mengobservasi penggunaan e-modul basis *flipbook* terhadap mahasiswa.

Tahap akhir yang dilakukan yaitu adalah tahap evaluasi, yang mana dilakukan guna untuk meninjau penggunaan dari e-modul interaktif berbasis *flipbook*. Dengan adanya tahap evaluasi, para ahli dapat melihat materi, media, bahasa, dan angket respon dari mahasiswa yang memberikan penjabaran mengenai atas kelayakan penggunaan e-modul interaktif berbasis *flipbook* dalam pembelajaran yang kemudian dievaluasi pengembangannya pada e-modul berikutnya.

KESIMPULAN

Buku ajar dapat berperan sebagai sumber belajar serta alat bantu belajar karena memuat berbagai materi, ilustrasi, dan penilaian, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara

optimal (Lestari, 2021). Oleh karena itu, e-modul interaktif berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Kajian Instrumen Kendang menjadi salah satu sarana yang baik dalam proses *transfer knowledge* kepada mahasiswa. Media ini dirancang dengan bertolak pada pengembangan media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya yaitu berbasis *google site*. Pada media pembelajaran sebelumnya, akses terbatas pada jaringan internet atau harus online, sedangkan pada media e-modul yang dirancang ini aksesnya dapat dilakukan secara *offline* sehingga lebih fleksibel dalam pengaksesannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmi, A. R., Surbakti, A. N., & C, H. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Materi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwajaya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1), 1-10.
- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Crozier, G., Denzin, N., & Lincoln, Y. (1994). Handbook of Qualitative Research. *British Journal of Educational Studies*, 42(4), 409. <https://doi.org/10.2307/3121684>
- Denzin, Norman K., Y. S. L. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. Pustaka Pelajar.
- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.79>
- Jatiliuar, S. R. K. (2021). Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Smartphone pada Mata Kuliah Praktek di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta. *Sajojo*, 1(1), 11–19.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5.
- Lestari, Dwi Junianti., Alis Triena P., Fuja Siti Fujiawati., Arif Permana Putra. (2021). Rancangan Buku Ajar Sejarah Tari Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 6, (2).
- Lionar, U. (2017). Identifikasi Nilai Multikulturalisme dalam Buku Teks Pelajaran Sejarah Indonesia Kurikulum 2013.

Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial,
26(1).

Mulyatiningsih, E. (2016).
Pengembangan Model
Pembelajaran. *Academia.Edu*.

Sari, I. P. (2018). Implementasi
Model ADDIE dan Kompetensi
Kewirausahaan Dosen Terhadap
Motivasi Wirausaha
Mahasiswa. *Ekonomi
Pendidikan Dan
Kewirausahaan*, 6. No.1, 83–94.
[https://doi.org/http://dx.doi.org/
10.26740/jepk.v6n1](https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26740/jepk.v6n1)

Ramli, Muhammad. (2012). *Media
dan Teknologi Pembelajaran*.
Banjarmasin: IAIN Antasari
Press.

Rasyid, Magfirah., Azis, Andi
Asmawati., dan Saleh, Andi
Rahmat Saleh. (2016).
Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis
Multimedia dalam Konsep
Sistem Indera Pada Siswa Kelas
XI SMA. *Jurnal Pendidikan
Biologi Universitas Negeri
Makasar*, Vol. 7.

Yulinar. (2019). *Pengembangan
Media Pembelajaran Flipbook
Kvisoft Berbasis Androind
Kelas X SMAN 4 Jeneponto*.
Makassar: UIN Alauddin
Makassar.