

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *ANDROID* PADA
KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN HASIL PERKEBUNAN
DI SMK PPN LEMBANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri



Oleh :

Sopa Zahra

NIM 1602248

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2020

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *ANDROID* PADA
KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN HASIL PERKEBUNAN
DI SMK PPN LEMBANG**

Oleh:

SOPA ZAHRA

1602248

Skripsi yang diajukan untuk
Memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidika Teknologi dan Kejuruan

© Sopa Zahra

Universitas Pendidikan Indonesia

2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difotokopi, dan cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *ANDROID* PADA
KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN HASIL PERKEBUNAN
DI SMK PPN LEMBANG

Disetujui dan Disahkan Oleh:

Pembimbing 1



Dr. Sri Handayani, M.Pd.

NIP. 196609301997032001

Pembimbing II



Mustika Nuramalia H., S.TP., M.Pd.

NIP. 198401252012122002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri
Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Yatti Sugiarti, MP.

NIP. 196312071993032001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan E-Modul Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Hasil Perkebunan di SMK PPN Lembang**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau diklaim oleh pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,

Sopa Zahra

NIM. 1602248

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia, sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Sri Handayani, M.Pd, sebagai dosen Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas waktu serta masukan yang sangat bermanfaat.
2. Mustika Nuramalia H., S.TP., M.Pd. sebagai dosen Pembimbing II yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan saran, arahan, dan semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Yatti Sugiarti, M.P., Dwi Lestari Rahayu, S.TP, M.Si., dan Shinta Maharani, S.T.P., M.Sc., sebagai dosen penguji yang telah memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Winda Widia Agustina, S.Pd., sebagai validator instrumen ahli materi sekaligus guru mata pelajaran Produksi Pengolahan Komoditas Perkebunan dan Herbal di jurusan APHP SMK PPN Lembang yang telah meluangkan waktunya untuk menilai media pembelajaran *e-modul* berbasis *android* dan memberikan masukan untuk pengembangan media tersebut.
5. H. Mohamad Milky R, S.T., sebagai validator instrumen ahli media yang telah meluangkan waktunya untuk menilai media pembelajaran *e-modul* berbasis *android* dan memberikan masukan untuk pengembangan media tersebut.
6. Enjang Tatang Suhendi, M.Pd., sebagai validator instrumen ahli bahasa yang telah meluangkan waktunya untuk menilai media pembelajaran *e-modul* berbasis *android* dan memberikan masukan untuk pengembangan media tersebut.

7. Peserta didik kelas XII APHP 1 dan XII APHP 2 SMK PPN Lembang yang telah membantu keterlaksanaan penelitian dan memberikan semangatnya selama pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh Dosen dan Staff Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri FPTK UPI yang telah memberikan tuntutan dan ilmunya kepada penulis.
9. Kedua orang tua tercinta Elin Herlina dan Roni Paslah serta seluruh keluarga besar yang selalu menjaga, menyayangi, mendidik, membimbing, memberikan semangat, dan selalu mendo'akan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
10. Teman seperjuangan Sri Lina Brilianty, Anggi Nurmalasari, Bonita Firdiana, Susi Indriani Lumbantoruan, Euis Sri Mulyati, Gea Azoya Apriarani, Dila Rahma Putri, yang selalu berbagi suka dan duka, semangat, dan motivasi agar penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
11. Teman-teman mahasiswa angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan, semangat dan pengalaman bersama selama masa perkuliahan.
12. Seluruh pihak yang telah membantu serta memotivasi penulis selama menyusun skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah ikhlas membantu penulis dalam menyelesaikan studi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat atas amalan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Aamiin.

Bandung, Agustus 2020

Penulis

ABSTRAK

Sumber belajar peserta didik kelas XI Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP) SMK PPN Lembang masih sangat terbatas sehingga menyebabkan peserta didik tidak memiliki buku pegangan untuk belajar mandiri. Terdapat 56% peserta didik mendapatkan nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi menerapkan hasil perkebunan karet, kelapa, kelapa sawit yang disebabkan oleh kurang menariknya proses pembelajaran yang hanya menggunakan media *power point* dan diselipkan beberapa video. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran, mengetahui kelayakan media pembelajaran, dan mengetahui hasil belajar peserta didik setelah melakukan uji coba produk *e-modul* berbasis *android*. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Perangkat lunak yang digunakan untuk menghasilkan produk aplikasi *e-modul* berbasis *android* ini adalah *microsoft powerpoint, iSpring, canva, website 2APK, dan java set up*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-modul* berbasis *android* ini dinyatakan “Sangat Layak” oleh ahli media, dan dinyatakan “Layak” oleh ahli materi dan ahli bahasa. Responden menyatakan bahwa media pembelajaran ini “sangat layak” untuk dikembangkan. KKM pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Komoditas Perkebunan dan Herbal adalah 78. Hasil belajar peserta didik dilihat dari nilai yang didapatkan pada latihan soal sebanyak 23 responden memperoleh nilai 100, sedangkan pada *quiz* sebanyak 27 responden mendapatkan nilai melampaui KKM dan 7 responden belum melampaui KKM.

Kata kunci: *e-modul, media, hasil belajar, iSpring*.

ABSTRACT

Student Learning Resources XI Agribusiness processing agricultural products (APHP) SMK PPN Lembang is still very limited, causing learners do not have a handbook for independent study. There are 56% of learners get a value less than Minimal submission criteria (KKM) on material applying rubber plantation, coconut, palm oil caused by less interesting learning process that only use power point media and inserted some video. The purpose of this research is to develop learning media, know the feasibility of learning media, and know the learning outcomes of students after conducting an android-based e-module product trial. The development of this learning media uses ADDIE's development model (analyze, design, development, implementation, evaluation). The software used to produce the products of this Android-based e-module application is Microsoft PowerPoint, iSpring, Canva, website 2APK, and Java set up. The results of this study showed that this android-based e-module learning media was "very decent" by the media experts, and was declared "feasible" by material experts and linguists. Respondents stated that the learning media was "very worthy" to be developed. KKM on the subject of plantation and Herbal processing production is 78. Students' learning results are seen from the value gained in the practice of 23 respondents with a value of 100, while the quiz of 27 respondents received a value exceeding the KKM and 7 respondents not exceeding the KKM.

Keywords: e-modules, media, learning outcomes, iSpring.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	9
2.2 <i>E-Modul</i>	11
2.2.1 Definisi <i>E-Modul</i>	11
2.2.2 Karakteristik <i>E-Modul</i>	11
2.2.3 Komponen-komponen <i>E-Modul</i>	13
2.2.4 Cara Membuat <i>E-Modul</i>	15
2.3 <i>Ispring</i>	16
2.4 Hasil Belajar.....	17
2.4.1 Hasil Belajar Kognitif	18
2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19

2.5 Penelitian Terdahulu	20
2.6 Posisi Penelitian	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian.....	23
3.2 Partisipan.....	23
3.3 Populasi dan Sampel	23
3.4 Prosedur Penelitian	24
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.6 Instrumen Penelitian	26
3.7 Analisis Data	31
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Temuan.....	34
4.2 Pembahasan.....	64
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	73
5.1 Simpulan	73
5.2 Implikasi.....	74
5.3 Rekomendasi.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Skema Analisis Kebutuhan <i>E-Modul</i>	16
Gambar 3.1. Desain Penelitian Metode R&D Model ADDIE	24
Gambar 4.1. <i>Storyboard E-Modul</i> Berbasis <i>Android</i>	39
Gambar 4.2. Cara Membuat <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Android</i>	43
Gambar 4.3. Cara Memasukkan <i>Quiz</i> dan Materi	45
Gambar 4.4. Tampilan Utama	46
Gambar 4.5. Tampilan Menu Utama <i>E-Modul</i>	47
Gambar 4.6. Tampilan KI/KD, Bantuan, dan Profil Pengembang	48
Gambar 4.7. Sub Menu <i>E-Modul</i>	49
Gambar 4.8. Tampilan Materi <i>E-Modul</i>	50
Gambar 4.9. Tampilan Soal Latihan	51
Gambar 4.10. Tampilan Lembar Kerja Praktikum	51
Gambar 4.11. Tampilan Ujian Materi (<i>Quiz</i>)	53
Gambar 4.12. Hasil Validasi Ahli Media	54
Gambar 4.13. Hasil Validasi Ahli Materi	56
Gambar 4.14. Hasil Validasi Ahli Bahasa	58
Gambar 4.15. Hasil Validasi Soal	59
Gambar 4.16. Respon Peserta Didik	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	20
Tabel 3.1. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	27
Tabel 3.2. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	28
Tabel 3.3. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	29
Tabel 3.4. Kisi-kisi Lembar Validasi Soal	30
Tabel 3.5. Kisi-kisi Kuesioner Peserta Didik.....	30
Tabel 3.6. Kriteria Skala Nilai Ahli Media	32
Tabel 3.7. Kriteria Skala Nilai Ahli Materi	32
Tabel 3.8. Kriteria Skala Nilai Ahli Bahasa.....	32
Tabel 3.9. Kriteria Skala Nilai Soal Test	33
Tabel 3.10. Interpretasi Nilai Persentase Tanggapan Peserta Didik	33
Tabel 4.1. Hasil Revisi dan Saran Ahli Media.....	54
Tabel 4.2. Komentar, Saran dan Kesimpulan Ahli Media	55
Tabel 4.3. Hasil Revisi dan Saran Ahli Materi	57
Tabel 4.4. Komentar, Saran dan Kesimpulan Ahli Materi.....	57
Tabel 4.5. Komentar, Saran dan Kesimpulan Ahli Bahasa.....	58
Tabel 4.6. Hasil Revisi dan Saran Peserta Didik	61
Tabel 4.7. Saran Peserta Didik.....	62
Tabel 4.8. Data Hasil Latihan Soal Peserta Didik.....	63
Tabel 4.9. Data Hasil Quiz Peserta Didik	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Ahli Media	80
Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Materi.....	84
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	88
Lampiran 4. Lembar Validasi Soal	92
Lampiran 5. Lembar Validasi Respon Peserta Didik.....	96
Lampiran 6. <i>Flow Chart</i>	100
Lampiran 7. <i>Storyboard</i>	101
Lampiran 8. Soal Ujian dan Soal Latihan	105
Lampiran 9. Data Hasil Respon Peserta Didik	115
Lampiran 10. Data Peserta Didik yang Mengisi Soal <i>Quiz</i>	121
Lampiran 11. Data Peserta Didik yang Mengisi Soal Latihan.....	122
Lampiran 12. Lembar Soal Latihan dan <i>Quiz</i>	123
Lampiran 13. Surat Balasan Penerimaan Penelitian	125

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Amri, Sofan. (2015). *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Volume 2*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada.
- Badan Standar Pendidikan Nasional (BSPN). (2008). *Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran*. Retrieved Maret 25, 2020, from staf.cs.ui.ac.id
- Burhan, Nurgiyantoro. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Cahyanti, A. D. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Dengan iSpring Suite 8*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Damayanti, E. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media iSpring Suite 8 Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X SMA Negeri 5 Pontianak*. Artikel Penelitian. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., dan Adiarta, A. (2018). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Bagi Para Guru di SMK Ti Udayana. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. Vol. 1 No. 2.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hermawati, Kuswari. (2010). Modul Pelatihan iSpring Presenter. *Modul Online Jurusan Pendidikan Matematika: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Hidayatullah, M.S. & Rakhmawati L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1): 53-88.
- Himmah, F. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *iSpring Suite 8* Pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII. *E-Journal Unesa*, 5(2):73-82.
- Husniah, Mirotul. (2018). Pengembangan *E-Modul* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Turen. *Tesis*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Kadek, A. P. (2017). Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMK N 3 Singaraja). *Jurnal KARMAPATI 6, no 1, 3*.
- Kancana, Wayan, dan Sumartana. (2003). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional
- Marlina, Rustiyarso, Parijo. (2014). Pengaruh Keterbatasan Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lumar. *Artikel Penelitian*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Prastowo, Andi. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pritakinanthi, A. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang. In *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Priyanthi, Kadek Aris, and Dkk. (2017). “Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMK N 3 Singaraja).” *Jurnal Karmapati 6, no. 1*.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rahmani, N.F. (2014). *Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I.Y.* Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahmantiwi, W. B. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Modul Pada Materi Himpunan Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII Semester Genap. In *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safei, Muh. (2011). *Media Pembelajaran*. Makassar: UIN Press.
- Sambodo, R. A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Andoid untuk Siswa Kelas XI SMA/MA. In *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Seels, B. B., & Richey, E. C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of The Field*. Wasngington DC: AECT.
- Shabiri, H. (2005). Strategi Belajar Mengajar *Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Siahaan, Sudirman. (2003). E-Learning (Pembelajaran Elektronik Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, No. 042.
- Solihudin, T. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Web Untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Fisika Pada Materi Listrik Statis dan Dinamis SMA. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisik*. Vol.3 No. 2, 51-56.
- Suarsana, I.M. dan G.A. Mahayukti. (2013). “Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa”. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 2 (2): 26
- Sudjana, Nana. (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukaryadi. (2018, Maret 25). *Pemanfaatan E-Modul Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Mandiri*. Retrieved Maret 25, 2020, from <https://www.sman1karanggede.sch.id/2020/03/25/pemanfaatan-e-modul-sebagai-alternatif-media-pembelajaran-mandiri/>
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No.2.
- Taufik, Ali. (2019). Perspektif Tentang Perkembangan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh di Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur. *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual*, Vol.3 No.2.
- Ulfayani, Izmi. (2010). Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Virus Kelas X SMA Makassar Mulya. *Skripsi*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Wibowo, E. (2018). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Mengguakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. In *Skripsi*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan.
- Yuliana. (2020). Corona Virus Diseases (Covid-19); Sebuah Tinjauan Literatur. *Wellness and Healthy Magazine*, Vol. 2 No.1.
- Yuniasih, N., Ririn, N.A., dan Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *iSpring* Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan*, Vol. 8 No.2, 85-94.