



## LAPORAN AKHIR PENELITIAN 2023

HIBAH \$ {penyelenggara}, Universitas Muhammadiyah Jakarta

Tahun Usulan \$ {tahun\_usulan}, Tahun Pelaksanaan \$ {tahun\_pelaksanaan}

## 1. Judul \*)

<b>\$_{judul}</b>
-------------------

## 2. Topik \*)

<b>\$_{topik}</b>
-------------------

## 3. Bidang Ilmu \*)

<b>\$_{bidang_ilmu}</b>
-------------------------

## 4. Identitas Tim Peneliti \*)

5. Peran	Nama	Sinta ID / NIM	Fakultas	Bidang Studi
Ketua Pengusul	\$_{nama_ket}	\$_{sinta_id_ketua}	\$_{fakultas_ketua}	\$_{bid_studi_ketua}
Anggota Dosen 1	\$_{nama_ang1}	\$_{sinta_id_ang1}	\$_{fakultas_ang1}	\$_{bid_studi_ang1}
Anggota Dosen 2	\$_{nama_ang2}	\$_{sinta_id_ang2}	\$_{fakultas_ang2}	\$_{bid_studi_ang2}

Peran	Nama	NIDN	Universitas
Anggota Dosen Luar UMJ 1	\$_{nama_dsn1}	\$_{nidn1}	\$_{universitas_dsn1}
Anggota Dosen Luar UMJ 2	\$_{nama_dsn2}	\$_{nidn2}	\$_{universitas_dsn2}

Peran	Nama	NIM
Anggota Mahasiswa 1	\$_{nama_mhs_1}	\$_{nim_1}
Anggota Mahasiswa 2	\$_{nama_mhs_2}	\$_{nim_2}

## 6. Pengesahan Usulan \*)

Tanggal Pengajuan	Tanggal Persetujuan	Nama Pimpinan Pemberi Persetujuan	Jabatan	Nama Lembaga/Fakultas
\$_{tanggal_pengajuan_prop1}	\$_{tanggal_prop_disetujui1}	\$_{nama_ketua}	\$_{jbt_ketua}	\$_{nama_lbg}

Tanggal Pengajuan	Tanggal Persetujuan	Nama Pimpinan Pemberi Persetujuan	Jabatan	Nama Lembaga/Fakultas
\$_{tanggal_pengajuan_prop2}	\$_{tanggal_prop_disetujui2}	\$_{nama_dekan}	\$_{jbt_dekan}	\$_{nama_fakultas}

Note: \*) jangan diisi/dirubah

7. Riwayat Penelitian Ketua Pengusul \*)

**{riwayat}**

**Judul, tuliskan judul usulan penelitian**

JUDUL USULAN

Pengembangan Media *Kvisoft Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris

**Internalisasi AL ISLAM dan KEMUHAMMADIYAHAN dalam Penelitian maksimal 500 kata**

AL ISLAM dan KEMUHAMMADIYAHAN

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Ayat pertama yang turun dalam alQuran merupakan arahan kepada manusia agar mau belajar dan membaca apa yang ada di alam sekitar. Salah satunya belajar bahasa Inggris. Bahasa internasional ini menjadi keharusan bagi siswa sekolah menengah atas. Kemampuan berbahasa Inggris dibutuhkan dalam perkembangan abad ini. Iqra' bermakna juga mempelajari apa yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

**Ringkasan penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi latar belakang penelitian, tujuan dan tahapan metode penelitian, luaran yang ditargetkan.**

RINGKASAN

Bahasa Inggris merupakan keterampilan yang harus dimiliki setiap siswa. Tantangan jaman membuat kompetensi ini digunakan dalam berbagai bidang; belajar, mencari informasi, dan pekerjaan masa depan. Karena pentingnya bahasa internasional ini, maka perlu ditunjang dengan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan tersebut. Salah satunya modul yang sudah banyak dikembangkan dalam dunia pendidikan. Tetapi modul yang ada masih bersifat konvensional, belum menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengaplikasiannya. Oleh karena itu, perlu dilakukan terobosan kombinasi teknologi dan pembelajaran seperti yang dirancang dalam penelitian ini. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Kvisoft Flipbook Maker* dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa kelas X SMA Yadika 12 Depok. Perpaduan teknologi dan pembelajaran dapat dilihat dari media *Kvisoft Flipbook Maker*. Metode yang digunakan mengacu pada riset pengembangan model 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate) yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Pengumpulan data dilakukan dengan survai. Instrumen penelitian divalidasi oleh pakar ahli media dan ahli bahasa Inggris yang terdiri dari akademisi dan praktisi. Jumlah subjek penelitian sebanyak 30 orang siswa kelas X SMA Yadika 12 Depok. Hasil validasi media diperoleh rata-rata 4.4 berkategori sangat baik. Hasil uji validitas bahasa diperoleh rata-rata 4.7 berkategori sangat baik. Hasil validitas materi diperoleh rata-rata 4.3 berkategori sangat baik. Hasil penelitian berdasarkan skor N-Gain memperoleh nilai 77% dengan kategori tingkat tinggi pada kelas eksperimen dan memperoleh nilai 36% dengan kategori rendah pada kelas kontrol. Kesimpulan penelitian ini adalah e-modul menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* efektif untuk meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris secara mandiri. Luaran penelitian berupa artikel dalam "*The Social Perspective Journal*" dan e-modul "*E-Modul for English Skills*".

**Kata kunci maksimal 5 kata**

KATA KUNCI

Kata\_kunci\_1; *kvisoft flipbook maker*; keterampilan; bahasa Inggris; modul elektronik

**Latar belakang penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi latar belakang dan permasalahan yang akan diteliti, tujuan khusus, dan urgensi penelitian.**

LATAR BELAKANG

Penelitian ini didasari oleh pentingnya bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa asing yang digunakan dalam segala kesempatan lisan dan tulisan ini sering ditemukan oleh

masyarakat umum. Bahasa Inggris merupakan jenis komunikasi internasional yang diajarkan di sekolah mulai dari level dini hingga perguruan tinggi. Sebagai lingua franca yang disebutkan oleh Seidhofer, maka bahasa Inggris memiliki empat keterampilan yaitu membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis. Membaca dan menyimak memerlukan kosa kata dan struktur bahasa yang baik. Berbicara dan menulis memerlukan kemampuan mengorganisasikan ide dalam mengungkapkan makna supaya jelas dan dimengerti audiens [1]. Masing-masing keterampilan tersebut memiliki tingkat tantangan yang berbeda-beda.

Bahasa Inggris yang diajarkan di sekolah saat ini masih bersifat konvensional. Media yang digunakan berupa buku paket dan papan tulis sebagai alat bantu mengajar. Kurang bervariasinya media menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi dan praktik bahasa Inggris [2]. Siswa merasa bosan dan tidak termotivasi. Padahal bahasa Inggris merupakan bahasa yang tidak asing lagi bagi anak-anak jaman sekarang mengingat seluruh aspek kegiatan terutama media sosial menggunakan bahasa Inggris. Seiring perkembangan jaman itu pula, munculnya kecanggihan dalam bidang teknologi. Penggunaan digitalisasi dalam dunia pendidikan dirasakan sangat masif pada musim pandemi covid-19 kemarin hingga saat ini. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan teknologi yang dapat memudahkan pengguna dalam mengakses bahan pembelajaran maupun mengkreasi media pembelajaran [3].

Kemudahan yang ditawarkan teknologi saat ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri [4]. Tetapi siswa tidak memiliki strategi yang pas jika tidak diarahkan oleh guru di sekolah sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dalam pelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran dengan bantuan atau arahan biasanya diberikan dalam bentuk modul petunjuk belajar namun modul yang berkembang saat ini masih bersifat konvensional. Artinya, bahan modul masih menggunakan kertas yang tebal, sulit diakses secara digital, dan sulit untuk dibawa kemana-mana. Sementara ada banyak aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan guru dalam mengembangkan modul yang bersifat elektronik (e-modul) supaya kesulitan-kesulitan tersebut dapat teratasi. Salah satunya aplikasi *kvisoft flipbook maker* yang dapat disusun secara sistematis dan terstruktur.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan *kvisoft flipbook maker* untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa secara mandiri di SMA Yadika 12 Depok. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, maka pendekatan pemecahan masalah dilakukan dengan tahapan menganalisis kebutuhan siswa, merancang media e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker*, menerapkan produk, dan menganalisis hasilnya. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Kvisoft Flipbook Maker* dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa kelas X SMA Yadika 12 Depok. Agar apa yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi pembelajaran bahasa Inggris di SMA Yadika 12 Depok dan sekolah lainnya.

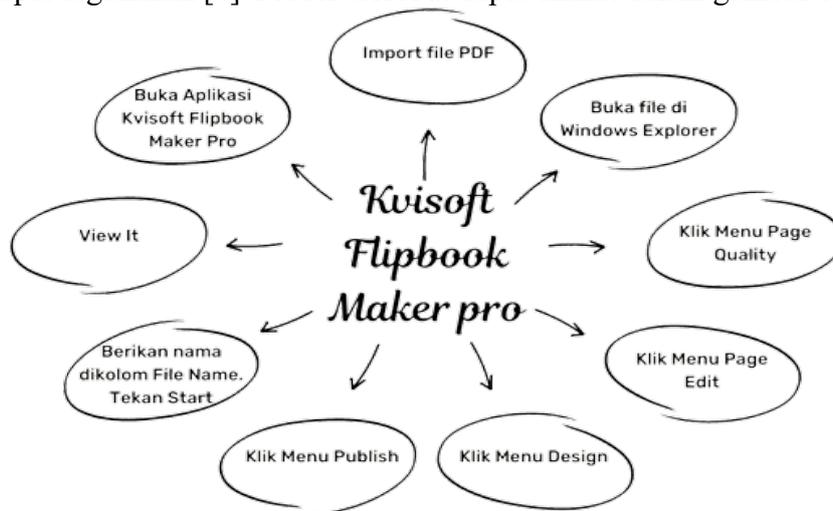
**Tinjauan Pustaka** tidak lebih dari 1000 kata dengan mengemukakan *state of the art*. Wajib Menampilkan peta jalan (*road map*) dalam bidang yang diteliti (*ketua peneliti*). Bagan dan *road map* dibuat dalam bentuk JPG/PNG yang kemudian disisipkan dalam isian ini. Sumber pustaka/referensi primer yang relevan dan dengan mengutamakan hasil penelitian pada jurnal ilmiah dan/atau paten yang terkini. Disarankan penggunaan sumber pustaka 10 tahun terakhir.

#### TINJAUAN PUSTAKA

E-modul identik dengan perangkat elektronik yang terintegrasi secara keseluruhan untuk melakukan fungsi *hard drive*, *flash drive*, dan memori penyimpanan data lainnya [5]. Dalam bahasa lain, e-modul merupakan variasi dari modul tradisional yang mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi [6] [7]. Sementara aplikasi *kvisoft flipbook maker* merupakan format yang dirancang untuk mengubah file pdf menjadi e-modul. Dengan fitur-fitur yang disediakan oleh *kvisoft flipbook maker*, peneliti dapat dengan mudah mengatur tata letak, font, warna teks, dan efek transisi [8]. Dari sisi pengguna, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan alat yang menarik, membangkitkan motivasi dan minat belajar. E-modul juga bersifat interaktif yang dapat dibawa kapan saja dan dimana saja sehingga proses belajar mandiri siswa dapat berjalan secara efektif.

Pembuatan *kvisoft flipbook maker* tersebut mengikuti langkah *import file*, buka *file* di *windows explorer*, klik menu *page quality*, klik menu *page edit*, klik menu *design*, klik menu *publish*, berikan

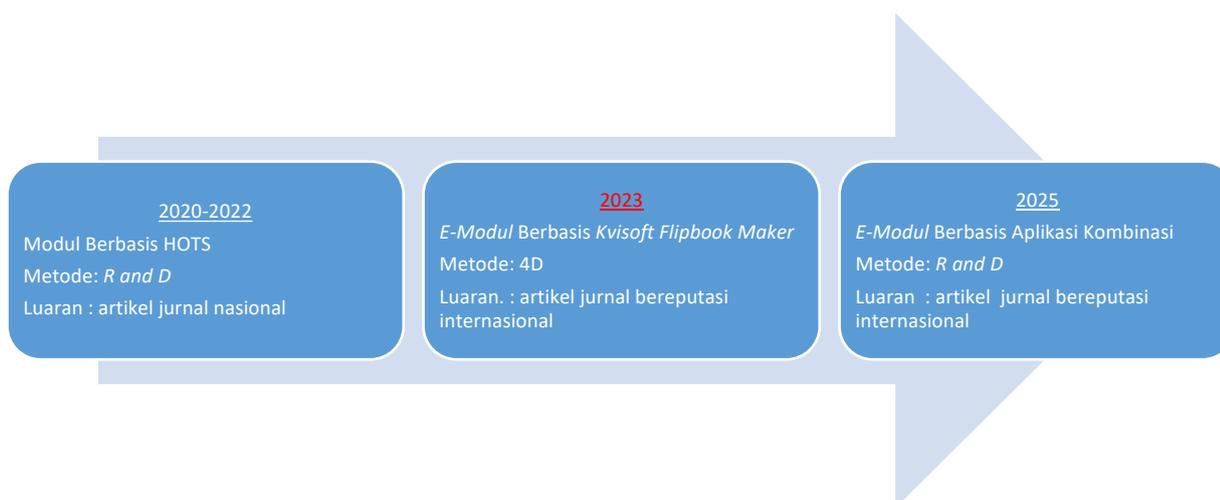
nama di kolom file *name*, tekan *start*, *view it*, buka aplikasi *kvisoft flipbook maker pro*, dan *kvisoft flipbook maker* dapat digunakan [9]. Proses tersebut dapat dilihat dalam gambar berikut ini:



Gambar 1. Tahapan *Kvisoft Flipbook Maker*

Penggunaan e-modul dalam pembelajaran sebenarnya bukan sesuatu yang baru. Penelitian yang relevan memperlihatkan betapa banyak riset yang dilakukan dengan memaparkan hasil berupa peningkatan belajar menggunakan e-modul. Peningkatan belajar dalam program sks di Surabaya, [10] penggunaan e-modul dalam *project based learning* [11], penggunaan e-modul dalam pembelajaran daring [12]. Sementara penggunaan *kvisoft flipbook maker* dilakukan dalam bidang teknik elektronika [13], peningkatan hasil belajar matematika [14], dan untuk pengembangan LKPD [15]. Berdasarkan hasil penelitian tersebut belum ditemukan pengembangan *kvisoft flipbook maker* untuk keterampilan bahasa Inggris siswa SMA secara mandiri. Hal ini merupakan state of the art dan kebaruan dari riset yang disusun untuk tahun 2023.

Pada tahun 2020 telah dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis HOTS untuk Kelas VII di MTs Al-Falah”. Metode penelitian saat itu mengacu pada model R and D atau riset pengembangan. Tahun 2023 ini, peneliti melanjutkan pembahasan riset dengan judul “Pengembangan Media *Kvisoft Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris”. Metode yang digunakan adalah riset pengembangan 4D. Tahun 2025 dilakukan penelitian dengan tema pengembangan e-modul dalam keterampilan bahasa Inggris dengan aplikasi yang berbeda dan bervariasi. Road map penelitian tersebut dapat dilihat dalam gambar berikut ini:

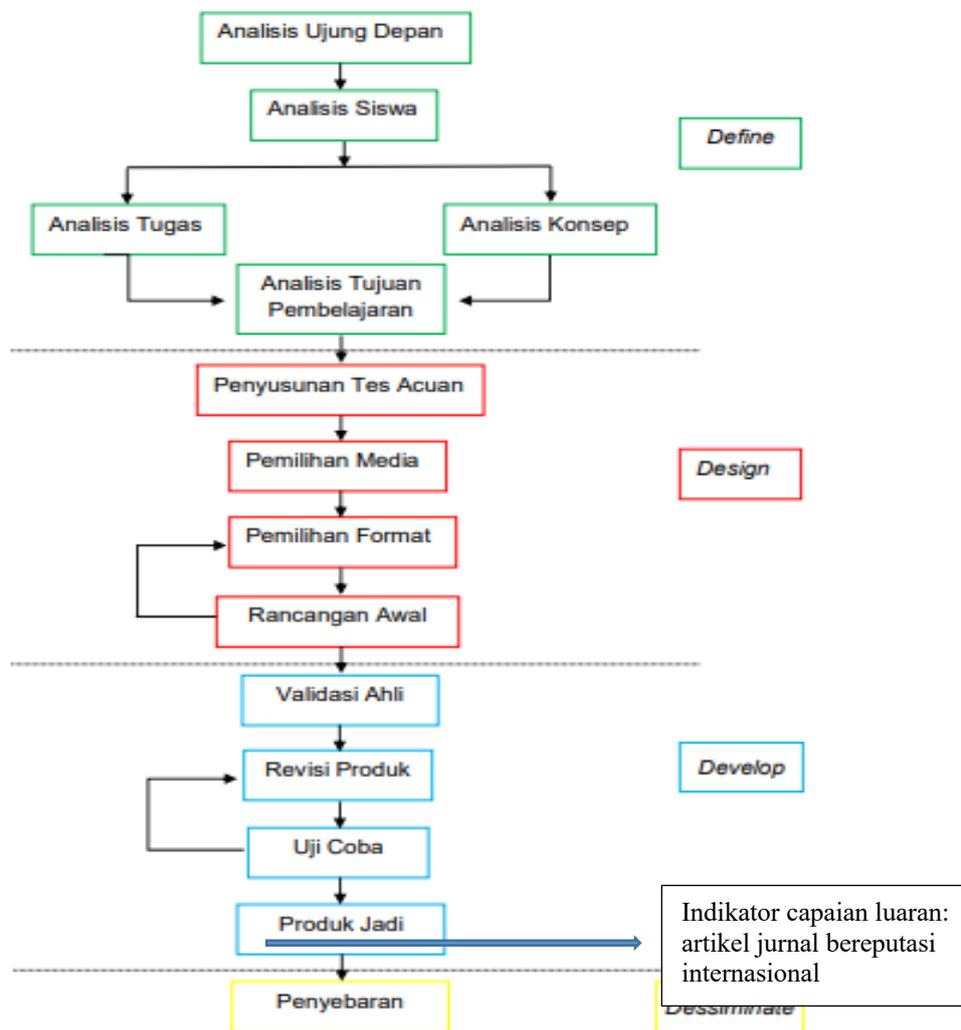


Gambar 2. Road Map Penelitian

**Metode** atau cara untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan ditulis tidak melebihi 600 kata. Bagian ini dilengkapi dengan diagram alir penelitian yang menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan dan yang akan dikerjakan selama waktu yang diusulkan. Format diagram alir dapat berupa file JPG/PNG. Bagan penelitian harus dibuat secara utuh dengan penahapan yang jelas, mulai dari awal bagaimana proses dan luarannya, dan indikator capaian yang ditargetkan. Di bagian ini harus juga mengisi tugas masing-masing anggota pengurus sesuai tahapan penelitian yang diusulkan.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah riset pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel [16]. Riset pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk [17] yang dapat digunakan oleh mitra dalam hal ini SMA Yadika 12 yang beralamat di Jl. Limo Raya No. 20 Meruyung, Depok, Jawa Barat. Langkah penelitian 4D tersebut dapat dilihat dalam gambar berikut ini:

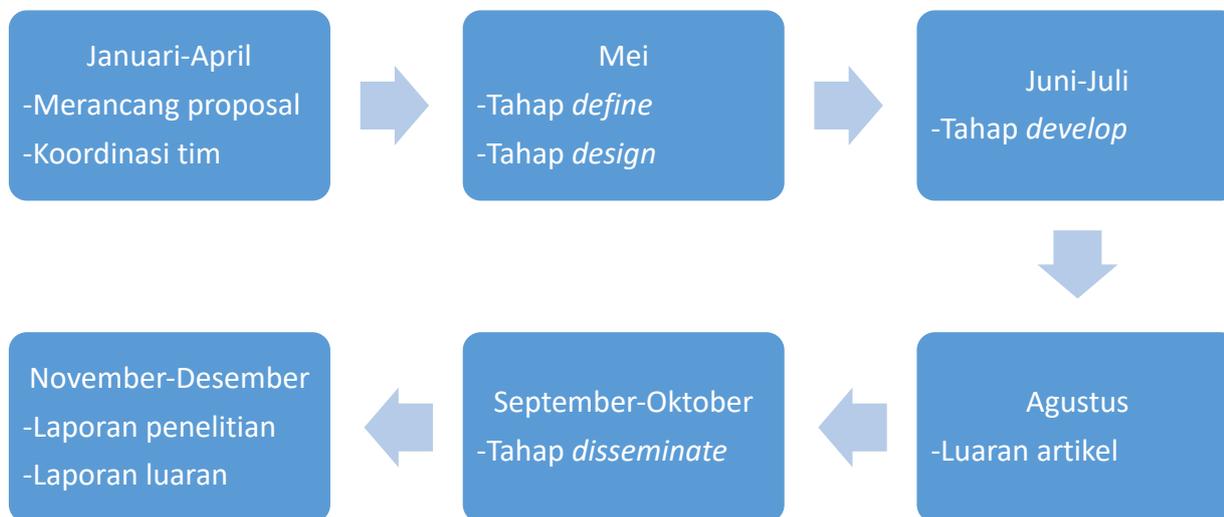


Gambar 3. Tahap Penelitian 4D dan Indikator Capaian

Pada langkah *define*, peneliti melakukan analisis siswa, analisis tugas, konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Pada tahap *design* peneliti mendesain tes acuan, pemilihan media, format, dan rancangan awal. Pada tahap *develop*, peneliti mengembangkan produk dengan validasi ahli terlebih dahulu kemudian revisi produk, uji coba, dan produk jadi. Tahap *disseminate* merupakan langkah akhir dengan menyebarkan produk yang ada. Hasil uji coba dalam langkah *develop* akan dijadikan luaran berupa artikel jurnal "The Social Perspective" [18]. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Yadika 12 Depok yang berjumlah 30 orang. Instrumen yang disusun divalidasi oleh ahli media

dan ahli bahasa Inggris. Pengumpulan data melalui angket yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Langkah penelitian yang sudah dilakukan dimulai dari Januari-April 2023 menyusun proposal, Mei 2023 melakukan tahap *define dan design*, Juni-Juli melakukan tahapan *develop*. Agustus menulis luaran artikel sebagai hasil dari proses uji coba produk. September-Oktober melakukan *disseminate* dan hasil. November-Desember merampungkan laporan penelitian, dan luaran. Diagram alir penelitian tersebut dapat dilihat dalam gambar berikut ini:



Gambar 4. Diagram Alir Penelitian 2023

**Tindak Lanjut**, uraikan tindak lanjut dari pelaksanaan penelitian dalam Pengabdian kepada Masyarakat dan Pengajaran. Narasikan maksimal dalam 500 kata

**TINDAK LANJUT**

Pengembangan media *kvisoft flipbook maker* dapat dilakukan dalam bentuk pelatihan yang diberikan kepada guru di SMA Yadika 12 Depok dalam membuat media *Kvisoft Flipbook Maker*. Pelatihan juga digunakan untuk media pembelajaran mata pelajaran lain yang dibutuhkan. Tim akan membagi tugas, sebagai narasumber, teknisi, dan dokumentasi. Hasil pelatihan dipantau selama 3 bulan agar mendapatkan hasil dan *follow up*.

**Jadwal Penelitian** disusun dengan mengisi membuatnya dalam bentuk tabel dengan memperbolehkan penambahan baris sesuai banyaknya kegiatan.

**JADWAL PENELITIAN**

Tahun ke-1

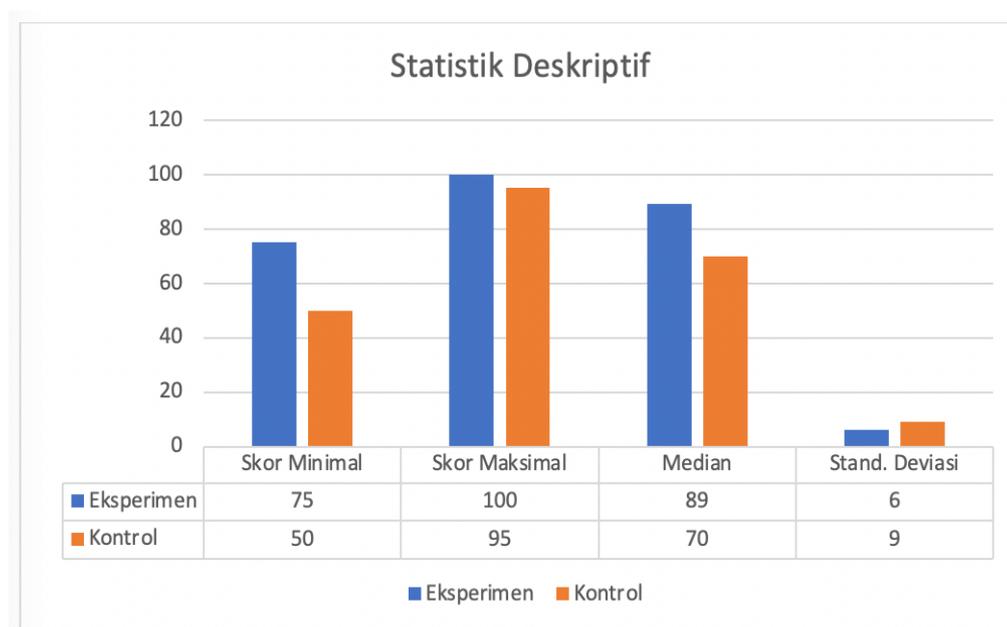
No	Nama Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Merancang proposal												
2	Koordinasi tim												
3	Koordinasi mitra												
4	Penguploadan proposal												
5	Melakukan tahapan <i>define</i>												
6	Melakukan tahapan <i>design</i>												
7	Melakukan tahapan <i>develop</i>												
8	Menulis luaran artikel												
9	Melakukan tahapan <i>disseminate</i>												



Tabel 2. Validasi Materi

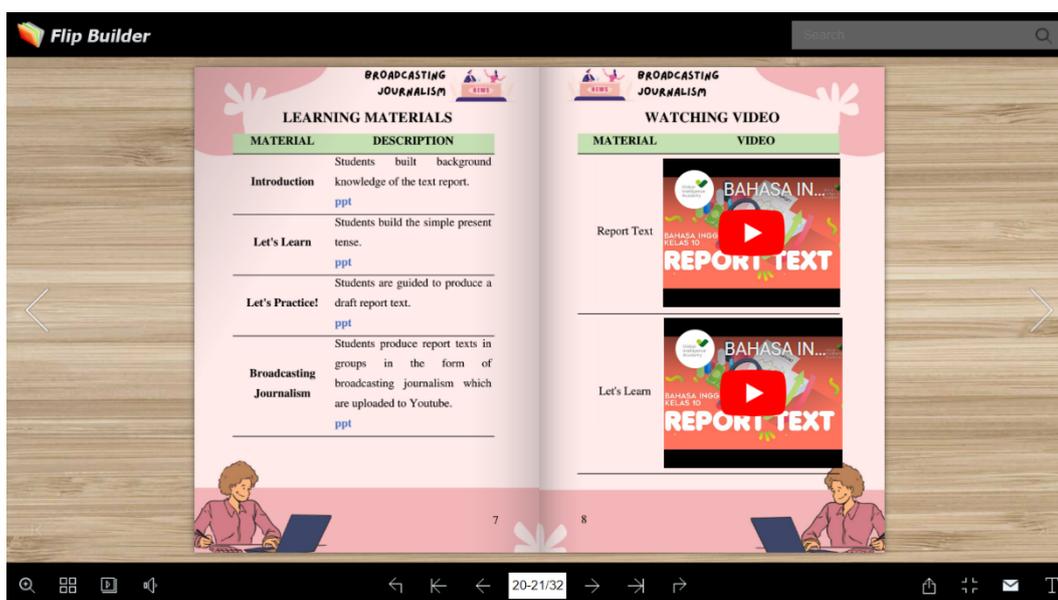
Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Item	Mean	Keterangan
Isi	58	13	4.4	Sangat Layak
Penyajian	37	9	4.1	
Penilaian	4	1	4	
<b>Total</b>	<b>99</b>	<b>23</b>	<b>4.3</b>	

Sementara hasil statistik deskriptif dapat dilihat dalam grafik berikut ini:



Gambar 6. Statistik Deskriptif

Produk yang sudah melalui proses uji coba tersebut dapat dilihat dalam gambar berikut ini:



Gambar 7. Tampilan Materi Pembelajaran

#### 4. Disseminate

Tahap *disseminate* merupakan langkah akhir dengan menyebarkan produk yang ada. Hasil uji coba dalam langkah *develop* dijadikan luaran berupa artikel jurnal “*The Social Perspective*” [18].

Luaran Penelitian (Wajib dilengkapi LOA jika belum terbit, Screen shoot poster yang diupload dan modul bahan ajar)

#### LUARAN WAJIB

Luaran wajib yang dihasilkan adalah artikel dalam jurnal “*The Social Perspective Journal*”. Awalnya direncanakan untuk dimuat dalam jurnal “*The Journal of Education Research*” namun karena faktor waktu maka diputuskan memuat di jurnal “*The Social Perspective Journal*”. Bukti LOA artikel adalah:



Gambar 8. Bukti Submit Jurnal

#### LUARAN TAMBAHAN

Luaran berikutnya adalah “*E-modul for English Skills*” seperti yang sudah dilampirkan dalam simlitabmas.umj, berikut cover e-modulnya:



Gambar 9. *E-modul for English Skills*

**Kesimpulan**, tidak lebih dari 500 kata

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul dengan media *Kvisoft Flipbook Maker* efektif dalam meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris secara mandiri. Hal ini terlihat dari hasil validasi media diperoleh rata-rata 4.4 berkategori sangat baik. Hasil uji validitas bahasa diperoleh rata-rata 4.7 berkategori sangat baik. Hasil validitas materi diperoleh rata-rata 4.3 berkategori sangat baik. Hasil penelitian berdasarkan skor N-Gain memperoleh nilai 77% dengan kategori tingkat tinggi pada kelas eksperimen dan memperoleh nilai 36% dengan kategori rendah pada kelas control.

Penggunaan Bahasa Inggris merupakan keterampilan yang harus dimiliki setiap siswa. Tantangan jaman membuat kompetensi ini digunakan dalam berbagai bidang; belajar, mencari informasi, dan pekerjaan masa depan. Karena pentingnya bahasa internasional ini, maka perlu ditunjang dengan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan tersebut. E-modul for English Skills ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMA di kelas X SMA Yadika 12 Depok. Modul tersebut merupakan aplikasi penggunaan IT dalam dunia pendidikan.

**Ucapan Terima Kasih**, ditujukan kepada Rektor UMJ, LPPM UMJ atas pendanaan dan fasilitasnya. Kepada Fakultas, Program Studi kami mengucapkan terima kasih atas dukungan fasilitasnya sehingga penelitian ini berjalan dengan baik.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Rektor UMJ, LPPM UMJ atas pendanaan dan fasilitas yang telah diberikan. Terima kasih juga kepada PPS UMJ khususnya program studi Magister Teknologi Pendidikan yang sudah mendukung terlaksananya penelitian ini.

**Daftar Pustaka** disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan penelitian yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Seidlhofer, B. 2005. English as a Lingua Franca. *ELT Journal*. <https://doi.org/10.1093/elt/cci064>
- [2] Wawancara Guru SMA Yadika. 2022. Permasalahan Belajar Bahasa Inggris di SMA Yadika, 02 Desember 2022.
- [3] Suryani, A. dan Soedarso. 2022. Educational Factors Enabling the New Students to Survive and Thrive. *International Journal of Evaluation and Research in Education*. 11 (3). 1226-1239.
- [4] Putra, R. A., Kamil, M., & Pramudia, J. R. 2017. Penerapan Metode Pembelajaran Mandiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. 13 (1).
- [5] Mulyasa, E. 2019. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosda.
- [6] Prastowo, A. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (5th ed.). DIVA Press.
- [7] Arsyad, P. D. A. 2015. *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); Revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [8] Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. 2013. Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *INVOTEC*, 9. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- [9] Kvisoft Flipbook Maker. <https://kvisoft-flipbook-maker.software.informer.com>. Diakses 14 April 2023.
- [10] Sholikhah, SH., dkk. Penggunaan Modul Digital dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Program Percepatan SKS di Wilayah Surabaya. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*. 10 (1). 73-82.
- [11] Lalili, I., Usmeldi. 2019. Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learnig pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 3 (3).
- [12] Khatimah, N. 2020. Efektivitas Penggunaan Media E-Modul dalam Pembelajaran Daring. <https://purbalingga.kemenag.go.id/efektifitas-penggunaan-media-e-modul-dalam-pembelajaran-daring/>
- [13] Zulhelmi. 2021. Pemanfaatan Kvisoft Flipbook Maker dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 5 (20). DOI: <http://doi.org/10.23887/jipp/v5i2.31209>
- [14] Femalia, DH., Ahmad S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang, dan Persegitiga serta Hubungan Pangkat Dua dengan Akar Pangkat Dua di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Education Studies*. 4 (1).
- [15] Fitri, ER. 2021. Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 9 (2).

16. [16] Thiagarajan, S., Semmel, M. I., & Semmel, D. S. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*.
17. [17] Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.*  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1>
18. [18] *The Journal of Education Research*.  
<https://www.tandfonline.com/action/journalInformation?show=aimsScope&journalCode=vjer20>

**Realisasi Anggaran Belanja** disusun dengan format tabel dengan memperbolehkan penambahan baris sesuai kebutuhan.

#### REALISASI ANGGARAN BELANJA

No	Jenis Pembelanjaan	Komponen	Item	Satuan	Volume	Biaya Satuan	Total	
1	Alat dan bahan	Foto copy	Berkas	OP	2	250.000	500.000	
		Konsumsi	Makanan sekolah	OP	2	100.000	200.000	
			Revisi	OP	2	100.000	200.000	
2	Kumpulan data	Validasi	Validator 1 (D)	OH	2	100.000	200.000	
			Validator 2 (Y)	OH	3	100.000	300.000	
		Izin	Admin SK (F)	OP	2	100.000	200.000	
3	Analisis data	Konsultasi	Narasumber (A)	OH	1	100.000	100.000	
			Narasumber (M)	OH	2	100.000	200.000	
			Narasumber (S)	OH	3	100.000	300.000	
			Narasumber (An)	OH	8	100.000	800.000	
			Transportasi	OP	7	100.000	700.000	
4	Laporan/luaran	Jurnal	Submit artikel	Oter	1	500.000	500.000	
			Editing	Oter	1	250.000	250.000	
			Proposal	Editing	OP	1	250.000	250.000
			Laporan	Editing	OP	1	350.000	350.000
			Modul	Modul	OP	1	250.000	250.000
			Poster	Editing	OP	1	300.000	300.000
			Makanan	OP	2	200.000	200.000	
			Terjemah	OP	1	250.000	250.000	
			Pengetikan artikel	OP	1	250.000	250.000	
			Grammarly	OP	1	250.000	250.000	
			Dokumentasi	OP	1	250.000	250.000	
			Transportasi	OP	2	250.000	500.000	
		Form mitra	OH	1	200.000	200.000		
5	Inkind	Fasilitas	UMJ	OP	1	2.500.000	2.500.000	
	Total						10.000.000	

\*Total dana penelitian sesuai dengan pagu anggaran pada setiap usulan simlitabmas

## Lampiran 1. Surat Kesiediaan Melaksanakan Penelitian

Lampiran Surat Kesiediaan Melaksanakan Penelitian

### SURAT KESEDIAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Ketua Peneliti	: Dr. Ansharullah, M. Ag., MA.
NIDN	:
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Anggota Peneliti 1	: Dr. Widia Winata, M. Pd.
Anggota Peneliti 2	: Dr. Dirgantara Wicaksono, M. Pd.
Anggota Mahasiswa	: Bilais Salsabila S. Safa
Judul proposal Penelitian	: Pengembangan Media Kuisoft Maker untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris

Dengan ini menyatakan kesediaan untuk melaksanakan penelitian, memenuhi laporan akhir dan luaran wajib pada hibah penelitian internal Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Jakarta pada Tahun Anggaran 2022. Jika tidak melaksanakan maka saya akan mengembalikan dana dan mendapatkan sanksi sesuai ketentuan dalam Panduan Penelitian ini.

Jakarta, 12 Juni ..... 2023

Peneliti,



METERAI  
TEMPEL  
10000  
CA 133AKX466398830

Dr. Ansharullah, M. Ag., M. Pd.  
(Ketua Peneliti)

\*isi form diatas, bubuhkan materai dan tanda tangan basah ketua peneliti, dengan tinta biru. Kemudian scan dan tempelkan pada laman lampiran ini sebagai satu kesatuan dari usulan penelitian.

