

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DAN PERBANKAN DASAR KELAS X SMK

Alfi Muafida¹, Diah Zahra Amelia², Kefiena Lisandra Agustinus³, Amirul Arif⁴, Luqman Hakim⁵

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Surabaya

Email: alfi.23097@mhs.unesa.ac.id¹, diah.23143@mhs.unesa.ac.id²,

kefiena.23169@mhs.unesa.ac.id³, amirularif@unesa.ac.id³⁴, luqmanhakim@unesa.ac.id⁵

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital membutuhkan pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang didukung oleh bahan ajar yang menarik, sesuai dengan konteks, dan memenuhi kebutuhan dunia kerja. Namun, di mata pelajaran Akuntansi dan Perbankan Dasar kelas X SMK masih ada beberapa masalah, seperti bahan ajar yang kurang menarik, belum sepenuhnya berbasis kompetensi, serta belum mampu menggabungkan teori dengan praktik secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif yang dapat membantu siswa memahami konsep serta meningkatkan kemampuan analisis mereka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan model 4D yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, tahap *design* mencakup perencanaan materi, desain tampilan, serta aktivitas interaktif, tahap *develop* menghasilkan bahan ajar digital yang kemudian divalidasi oleh ahli dan diuji coba secara terbatas, sedangkan tahap *disseminate* adalah proses penyebaran bahan ajar sebagai bantuan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan dinilai layak digunakan dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi materi maupun keterkaitannya dengan kebutuhan industri. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model 4D efektif digunakan dalam pengembangan bahan ajar interaktif berbasis kompetensi dalam pembelajaran vokasi.

Kata Kunci : *bahan ajar interaktif; akuntansi dan perbankan dasar; pembelajaran SMK; bahan ajar digital.*

ABSTRACT

The rapid development of digital technology requires learning in Vocational High Schools (SMK) to be supported by instructional materials that are engaging, contextually relevant, and aligned with the demands of the workforce. However, several challenges remain in the Basic Accounting and Banking subject for Grade X SMK students, including instructional materials that are less engaging, not fully competency-based, and insufficiently integrated with practical applications. This study aims to develop interactive instructional materials that can help students understand concepts and enhance their analytical skills. The research employed a research and development (R&D) approach using the 4D model, which consists of the define, design, develop, and disseminate stages. The define stage involved analyzing learning needs and student characteristics; the design stage focused on planning content, interface design, and interactive learning activities; the develop stage produced digital instructional materials that were validated by experts and tested on a limited scale; and the disseminate stage involved distributing the materials as supplementary learning resources. The results indicate that the developed interactive instructional materials are feasible for use and improve the quality of learning, particularly in terms of content quality and relevance to industry needs. This study concludes that the 4D model is effective for developing competency-based interactive instructional materials in vocational education.

Keywords: *interactive teaching materials; basic accounting and banking; vocational high school learning; digital teaching materials.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas manusia dan menjadi dasar utama dalam pembangunan negara. Dengan pendidikan, peserta didik tidak hanya mendapatkan ilmu akademik, tetapi juga diberikan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi. Kurikulum, sebagai alat utama dalam penyelenggaraan pendidikan, berfungsi sebagai panduan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemerintah terus melakukan perbaikan kurikulum agar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan dunia kerja yang semakin rumit. Pengembangan kurikulum harus didasarkan pada budaya bangsa, kondisi masyarakat saat ini, serta visi bangsa di masa depan agar tercapai tujuan pendidikan nasional secara menyeluruh (Anas et al., 2025; Martin & Simanjorang, 2022; NASIR & MUHAMMAD, 2024). Dalam konteks pendidikan kejuruan, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki ciri khas yang berbeda dengan pendidikan umum karena berfokus pada penguasaan kompetensi kerja. Karena itu, proses belajar di SMK memerlukan bahan ajar yang tidak hanya teoritis, tetapi juga praktis dan sesuai dengan kebutuhan industri. Bahan ajar yang berkualitas diharapkan dapat mengatasi perbedaan antara kompetensi yang diajarkan di sekolah dan kompetensi yang dibutuhkan di tempat kerja.

Bahan ajar adalah segala jenis materi pembelajaran yang disusun secara teratur untuk membantu peserta didik mencapai kemampuan yang ditentukan (Kosasih, 2021; Magdalena et al., 2020; Widodo et al., 2025). Bahan ajar berperan sebagai panduan belajar, sumber data, dan alat pengukuran dalam proses belajar mengajar (Widodo et al., 2025). Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi, bahan ajar digital dan multimedia interaktif semakin digunakan dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital bisa meningkatkan semangat belajar, kebebasan belajar, dan pemahaman konsep peserta didik, terutama di bidang pendidikan vokasi (Irnayah et al., 2025; Sumatraputra et al., 2023). Arsyad (2020) menjelaskan bahwa media berbasis teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menggabungkan teks, gambar, animasi, dan interaktif (Khasanah & Pd, n.d.; Melati et al., 2023; Rosmana et al., 2024). (Ayuardini et al., 2022; Juniati et al., 2025) juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif mampu membantu peserta didik memahami konsep abstrak menjadi lebih jelas dan nyata. *Flipbook* adalah salah satu bentuk bahan ajar digital interaktif yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *flipbook* efektif digunakan sebagai bahan ajar karena mampu meningkatkan daya tarik visual dan membantu peserta didik belajar secara mandiri (Belajar et al., 2021; Keuangan & Yulaika, 2020; Pemikiran et al., 2022). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum secara khusus menggabungkan karakteristik mata pelajaran tertentu, khususnya pada bidang akuntansi dan perbankan dasar di SMK.

Berdasarkan peninjauan terhadap berbagai penelitian sebelumnya, terlihat bahwa masih ada kekurangan dalam pengembangan bahan ajar digital untuk bidang pendidikan kejuruan. Meskipun sudah banyak bahan ajar digital dan multimedia interaktif yang dikembangkan, pengembangan bahan ajar berbentuk *flipbook* khusus untuk mata pelajaran akuntansi dasar dan perbankan dasar masih terbatas. Selain itu, belum banyak bahan ajar digital yang secara jelas menggabungkan prinsip-prinsip akuntansi dan perbankan dengan situasi kerja nyata, serta disusun berdasarkan kompetensi yang sesuai dengan kurikulum vokasi. Keistimewaan dari penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar *flipbook* yang tidak hanya fokus pada aspek visual dan interaktivitas, tetapi juga disesuaikan dengan karakteristik materi akuntansi dan perbankan serta kebutuhan industri.

Dalam pembelajaran akuntansi dasar dan perbankan dasar di SMK, masih banyak ditemukan tantangan. Bahan ajar yang digunakan biasanya berupa teks, kurang menarik secara

visual, dan belum mendukung pembelajaran mandiri secara efektif. Materi akuntansi yang mencakup prinsip dasar, siklus akuntansi, dan pencatatan transaksi membutuhkan visualisasi dan contoh-contoh yang relevan dengan dunia nyata agar mudah dipahami. Sama halnya dengan materi perbankan dasar yang mencakup produk perbankan, pengelolaan dana, dan mekanisme transaksi, memerlukan pendekatan pembelajaran yang praktis. Keterbatasan bahan ajar yang relevan menyebabkan peserta didik kesulitan memahami konsep dan menghubungkannya dengan praktik di lapangan. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu dikembangkan bahan ajar digital berupa *flipbook handout*. *Flipbook handout* ini dapat menyajikan materi secara terstruktur, interaktif, dan menarik dengan menggabungkan teks, gambar, serta animasi yang sederhana. Format digital juga memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk mengakses bahan ajar kapan saja dan di mana saja, baik melalui laptop maupun smartphone. Dengan begitu, *flipbook handout* diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong pembelajaran mandiri, serta memperkuat pemahaman tentang konsep akuntansi dan perbankan dasar. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis dan menggambarkan pengembangan bahan ajar berbentuk *flipbook handout* dalam mata pelajaran akuntansi dasar dan perbankan dasar di SMK. Hasil yang diinginkan dari pengembangan ini adalah tersedianya bahan ajar digital yang layak, menarik, berbasis kompetensi, serta sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Selain itu, bahan ajar yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep, minat belajar, serta kemandirian peserta didik dalam proses belajar akuntansi dan perbankan dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) seperti yang dijelaskan oleh (Sugiono, 2016) Tujuannya adalah untuk membuat produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan. Model yang digunakan adalah model 4D, yaitu tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Pada tahap *define*, dilakukan analisis kebutuhan peserta didik analisis kurikulum, serta analisis materi mata pelajaran Akuntansi Dasar dan Perbankan Dasar untuk kelas X di SMK. Pada tahap *design*, dibuat struktur isi, desain materi berbasis kompetensi, serta tampilan dan interaktivitas dari *flipbook handout*. Di tahap *develop*, produk dibuat menggunakan perangkat lunak pendukung, kemudian diverifikasi oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media untuk menilai kecocokan isi serta tampilannya. Setelah dilakukan revisi, produk diuji coba kepada sejumlah peserta didik kelas X di SMK. Pada tahap *disseminate*, produk tersebut disebarkan sebagai bahan ajar pendukung. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dari para ahli dan angket respons peserta didik dengan *skala Likert*. Kedua alat ini sudah diuji dan diakui oleh para ahli. Data hasil penelitian dianalisis secara kuantitatif deskriptif dengan cara menghitung persentase. Produk dinyatakan layak digunakan jika mendapatkan skor minimal 61% atau lebih. Kriteria validitas yang digunakan mencakup kategori sangat valid hingga tidak valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan digital *handout* berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar dan Perbankan Dasar kelas X SMK menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu menjawab kebutuhan pembelajaran vokasi yang menuntut materi bersifat kontekstual, aplikatif, dan mudah diakses. Media ini berfungsi sebagai sumber belajar pendukung sekaligus sarana pembelajaran mandiri yang memungkinkan peserta didik memahami konsep akuntansi dan perbankan secara bertahap dan terstruktur. Produk yang dihasilkan dirancang secara sistematis dengan memperhatikan keterpaduan antara tujuan pembelajaran, penyajian materi, dan tampilan media. Struktur digital *handout* disusun secara runtut mulai dari pendahuluan, penyajian materi, hingga latihan evaluasi, cover digital *handout flipbook* ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Cover Digital Handout Flipbook

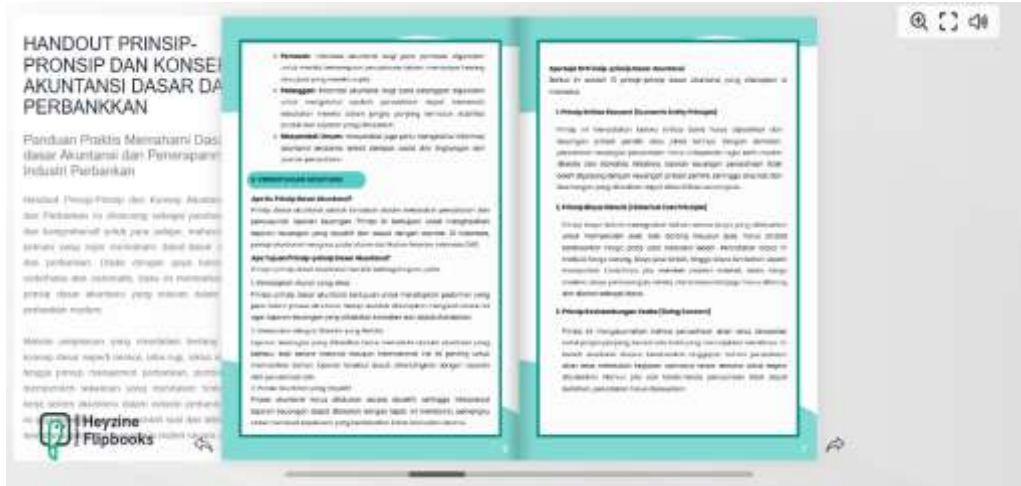
Sebagaimana yang terlihat pada Gambar 1, desain cover untuk *handout* digital berformat *flipbook* dibuat dengan tampilan yang menarik dan mencerminkan subjek Akuntansi Dasar serta Perbankan Dasar. Pada cover tersebut, terdapat judul materi pembelajaran, identitas subjek, dan gambar pendukung yang bertujuan untuk menarik perhatian awal peserta didik dan memberikan gambaran mengenai isi pembelajaran yang akan dilakukan. Selanjutnya, setelah tampilan sampul, *handout* digital juga menyertakan peta konsep serta materi pembelajaran yang berperan sebagai panduan awal untuk para peserta didik, sebagaimana disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Peta Konsep dan Materi

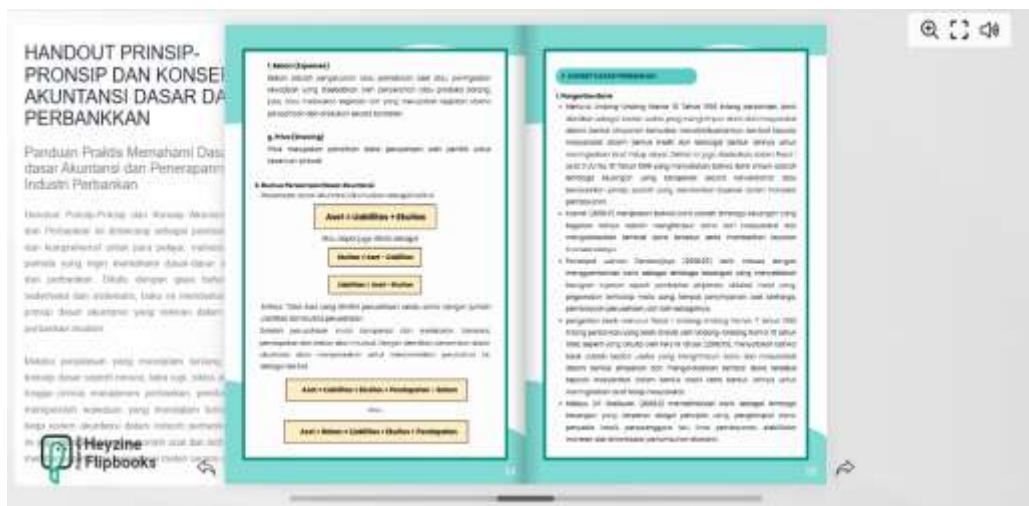
Sebagaimana yang disajikan pada Gambar 2, peta konsep dibuat untuk menunjukkan hubungan antara berbagai topik dalam materi Akuntansi Dasar dan Perbankan Dasar. Ini bertujuan agar para peserta didik dapat memahami struktur dan urutan materi secara keseluruhan. Penyampaian materi di bagian ini disusun dengan cara yang teratur dan jelas, dimulai dari dasar hingga ke penerapannya, untuk memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang

diajarkan. Setelah peserta didik mendapatkan pemahaman dasar tentang struktur dan hubungan materi melalui peta konsep, diskusi berikutnya berfokus pada penyampaian materi utama. Sebagaimana disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Materi Prinsip-Prinsip dan Konsep Akuntansi Dasar

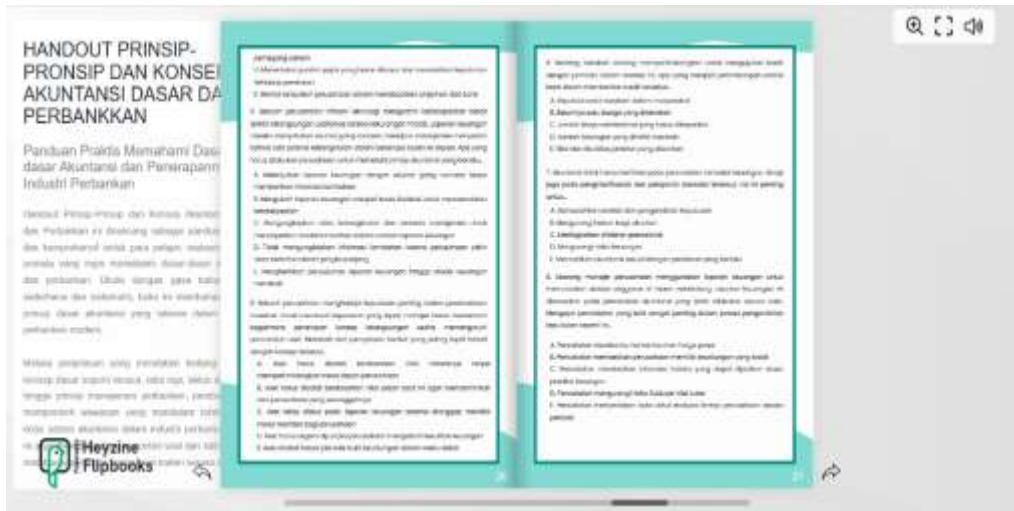
Seperti yang terlihat pada Gambar 3, materi dalam *handout* digital mengangkat topik Prinsip-Prinsip dan Konsep Dasar Akuntansi yang telah disusun dengan cara yang teratur dan mudah dipahami. Dalam bagian ini, terdapat konsep-konsep dasar akuntansi yang disertai dengan penjelasan, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami konsep dasar akuntansi sebagai fondasi untuk mempelajari topik yang lebih mendalam. Sesudah peserta didik mengerti prinsip-prinsip dasar akuntansi, materi pembelajaran akan dikembangkan lebih lanjut untuk mencakup pembahasan yang lebih luas dengan menggabungkan konsep akuntansi dan perbankan. Hal ini terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Materi Prinsip-Prinsip dan Konsep Akuntansi Dasar dan Perbankan Dasar

Seperti yang terlihat pada Gambar 4, *handout* digital menyajikan materi tentang Prinsip-Prinsip dan Konsep Akuntansi Dasar serta Perbankan Dasar yang disusun secara teratur dan dalam konteks yang sesuai. Di bagian ini, materi dijelaskan dengan fokus pada hubungan antara konsep

akuntansi dan praktik perbankan. Dengan cara ini, peserta didik dapat memahami pentingnya materi dalam konteks dunia kerja dan praktik yang sebenarnya. Setelah peserta didik belajar tentang materi utama, mereka akan menerima *handout* digital yang berisi latihan untuk mengecek seberapa baik mereka memahami konsep yang telah dipelajari. Hal ini terlihat dalam Gambar 5.



Gambar 5. Soal Uji Kompetensi

Sesuai dengan yang terlihat di Gambar 5, yaitu Soal Uji Kompetensi menyajikan sejumlah pertanyaan yang dibuat untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai prinsip-prinsip dasar akuntansi dan perbankan. Pertanyaan-pertanyaan ini disusun dalam urutan yang bertahap, dimulai dari yang paling mudah hingga yang paling sulit, serta dilengkapi dengan petunjuk penyelesaian agar peserta didik bisa melakukan penilaian diri sendiri dan mengetahui bagian-bagian materi yang perlu ditingkatkan. Setelah peserta didik menyelesaikan soal untuk uji kompetensi, penerapan konsep lewat studi kasus. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Soal Studi Kasus dan Daftar Pustaka

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 6, bagian Soal Studi Kasus menyajikan kasus nyata yang mengintegrasikan prinsip-prinsip akuntansi dan perbankan dasar, sehingga peserta didik

dapat menerapkan teori dalam konteks situasi praktis. Selain itu, *handout* juga dilengkapi dengan Daftar Pustaka yang menjadi rujukan penyusunan materi, memberikan sumber belajar tambahan bagi peserta didik untuk memperdalam pemahaman mereka. Sebagai bagian akhir dari *handout* digital ini, terdapat informasi tambahan yang membantu dalam memahami materi serta menyertakan identitas pengembang. Hal ini terlihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Glosarium dan Profil Pengembang

Seperti yang terlihat dalam Gambar 7, di bagian Glosarium terdapat definisi dari istilah-istilah penting dalam materi Akuntansi Dasar dan Perbankan Dasar. Ini membantu peserta didik untuk lebih memahami konsep yang ada. Selain itu, *handout* juga mencantumkan Profil Pengembang, yaitu informasi tentang pihak yang membuat media pembelajaran ini, yang memberikan kejelasan dan kepercayaan terhadap materi yang disajikan.

Hasil utama dari studi ini adalah pengembangan bahan ajar digital berupa *flipbook handout* yang dianggap pantas digunakan sebagai bahan pendukung untuk pembelajaran Akuntansi Dasar dan Perbankan Dasar. Kelayakan produk ini dibuktikan melalui penilaian dari para ahli materi dan media yang mengonfirmasi bahwa isi materi sesuai dengan Kurikulum Merdeka, terutama pada aspek prinsip-prinsip dan konsep mendasar dalam akuntansi serta perbankan. Di samping itu, cara penyajian materi dinilai memiliki daya tarik visual yang baik, teratur, mudah dipahami, dan cocok dengan karakter peserta didik kelas X di SMK. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggabungan materi berbasis kompetensi dengan media digital interaktif dapat meningkatkan kualitas penyajian bahan ajar dan mendukung proses belajar yang lebih efektif (Dea, 2024; Handoyo et al., 2025; Kamila et al., 2024)

Kelayakan produk yang dicapai tidak terlepas dari beberapa faktor pendukung. Pertama, penerapan model pengembangan 4D memungkinkan pengembangan dilakukan secara terencana dan teratur, mulai dari tahap definisi hingga penyebaran. Pada tahap definie, analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik menyediakan dasar yang kuat untuk menyesuaikan materi dengan kemampuan kognitif dan konteks belajar peserta didik SMK. Kedua, pemanfaatan aplikasi Canva dan *Heyzine Flipbook* menawarkan fleksibilitas dalam desain visual, navigasi, dan penyajian konten, sehingga materi yang bersifat abstrak, seperti prinsip akuntansi, siklus akuntansi, dan mekanisme perbankan, bisa disajikan dengan lebih konkret dan mudah dimengerti. Ketiga, adanya validasi dari para ahli materi dan media memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya menarik dari segi visual, tetapi juga akurat dalam substansi ilmiah dan sesuai dengan prinsip pedagogis.

Dari segi kelebihan, *handout* digital berbentuk *flipbook* memiliki sifat interaktif, fleksibel, dan dapat diakses dengan mudah melalui berbagai alat digital (Wibowo et al., 2025). Ini mendukung pembelajaran mandiri dan pembelajaran yang berbasis teknologi, sejalan dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka. Selain itu, *handout flipbook* dapat menggabungkan materi, latihan, dan kasus studi dalam satu media pembelajaran yang komprehensif, sehingga membantu peserta didik menghubungkan konsep teoritis dengan praktik. Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa batasan, termasuk uji coba produk yang masih terbatas dan belum melakukan pengukuran efektivitas pembelajaran secara eksperimen. Selain itu, penggunaan *flipbook* yang berbasis web memerlukan akses internet yang stabil, yang dapat menjadi hambatan di sekolah-sekolah dengan fasilitas dan infrastruktur jaringan yang terbatas.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital dan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik (Abdul & Elfin, 2024; Manihuruk et al., 2024; Motivasi et al., 2024). Penelitian ini juga mendukung temuan yang mengindikasikan bahwa media *flipbook* efektif dalam menyampaikan materi dengan cara visual dan interaktif (Fauzi et al., 2024; Studi et al., 2025; Yusup, 2025). Fokus dari penelitian ini berbeda karena mengembangkan *flipbook handout* yang berbasis kompetensi, khususnya untuk pelajaran Akuntansi Dasar dan Perbankan Dasar di SMK. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa bahan ajar digital yang sesuai dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran vokasi.

Hasil dari penelitian ini memiliki implikasi yang cukup berarti bagi pendidikan vokasi. Secara praktis, *flipbook* sebagai *handout* digital bisa digunakan sebagai alternatif bahan ajar yang membantu guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, relevan, dan mudah diakses. Secara pedagogis, bahan ajar ini mendukung pembelajaran mandiri, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta memperkuat pemahaman konsep dan keterampilan analitis. Secara akademis, penelitian ini menyumbangkan model pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* yang dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran vokasi lainnya, terutama yang memerlukan keseimbangan antara penguasaan teori dan praktik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan bahan ajar digital berupa *flipbook handout* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar dan Perbankan Dasar telah menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Bahan ajar ini dibuat dengan metode Research and Development (R&D), yang mencakup beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, uji coba, dan evaluasi. Dengan menggunakan teknologi Canva dan Heyzine *Flipbook*, bahan ajar ini memiliki tampilan yang menarik, mudah diakses, serta mendukung proses belajar mandiri. Secara keseluruhan, *flipbook handout* yang dibuat dianggap layak digunakan dan mampu membantu peserta didik dalam memahami prinsip dan konsep dasar akuntansi serta perbankan. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menyediakan bahan ajar digital yang meningkatkan pemahaman, minat belajar, serta keterampilan analitis peserta didik sudah tercapai. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar bahan ajar *flipbook handout* ini digunakan lebih luas dalam pembelajaran Akuntansi Dasar dan Perbankan Dasar di SMK. Penelitian berikutnya diharapkan dapat menguji efektivitas bahan ajar ini dengan mengadakan eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, serta mengembangkan fitur interaktif yang lebih beragam, seperti kuis otomatis atau integrasi dengan sistem manajemen pembelajaran (LMS). Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat memperluas pengembangan bahan ajar digital ini untuk materi akuntansi dan perbankan tingkat lanjut, atau kompetensi keahlian lain di SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, H., & Elfin, S. (2024). *Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik*. 327–337.
- Anas, M. H., Bakti, S., Nasril, Y., & Adawiyah, R. (2025). Analisis Perkembangan Kurikulum Pendidikan Nasional di Indonesia dari Kurikulum 1947 hingga Kurikulum Merdeka: Studi Literatur. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 1259–1272.
- Ayuardini, M., Info, A., & Pembelajaran, M. (2022). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembahasan Biologi*. 15(4). <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v15i4.14924>
- Belajar, M., Smp, S., & Cahaya, T. (2021). *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*. 04, 516–523.
- Dea, E. (2024). *Desain Implementasi Materi Ajar Berbasis Multimedia dan Animasi Interaktif (Studi Kasus di Sekolah Dasar SDN 014721 Empat Negeri)*. 1(6), 556–561. <https://doi.org/10.59837/jpnmb.v1i6.108>
- Fauzi, M. S., Cahyono, D., Arianto, F. C., & Mangape, G. (2024). *Pengembangan dan Evaluasi Flipbook E-Module Interaktif untuk Pengajaran Bola Voli di Sekolah Menengah Pertama*. 4(1), 2911–2920.
- Handoyo, T., Kamal, R., Islam, U., Abdurrahman, N. K. H., & Pekalongan, W. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia*.
- Irnayah, D. D., Rohmah, A. S., Syukriya, A. R., Hakim, L., & Arif, A. (2025). Meningkatkan Minat Belajar Etika Profesi Melalui Handout Digital Flipbook. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.59632/sjpp.v3i1.343>
- Juniati, S. R., Aeni, A. N., & Ismail, A. (2025). Pengembangan Media Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa terhadap Materi Organ Tubuh Manusia. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 229–242. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i2.870>
- Kamila, N., Annas, F., Oktavia, S., & Kunci, K. (2024). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 03(01), 43–49. <https://doi.org/10.57255/jemast.v3i01.586>
- Keuangan, M. D. A. N., & Yulaika, N. F. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>
- Khasanah, U., & Pd, M. I. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT)*.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 311–326.
- Manihuruk, D. M., Sutabri, T., Teknologi, S., & Darma, U. B. (2024). *Perancangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia untuk Membangun Pengalaman Belajar yang Menarik dan Interaktif*.
- Martin, R., & Simanjorang, M. M. (2022). Pentingnya peranan kurikulum yang sesuai dalam pendidikan di indonesia. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 125–134.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Motivasi, T., Siswa, B., & Negeri, S. M. P. (2024). *No Title*. 09, 342–350.
- NASIR, M., & MUHAMMAD, M. (2024). Analisis perkembangan kurikulum di Indonesia: Masa lalu, kini, dan masa depan. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 228–236. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2846>

- Pemikiran, J. J., Pengembangan, D. A. N., Dasar, S., Pembelajaran, P., Di, T., Putri, M., & Eilmelda, Y. (2022). *Analisis Efektivitas Penggunaan E -Modul Berbasis Aplikasi Flipbook*. 10(1), 39–51. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20175>
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>
- Studi, P., Ipa, P., & Garut, U. (2025). *JKPI: Jurnal Kajian Pendidikan IPA*. 5(2), 222–231. <https://doi.org/10.52434/jkpi.v5i2.42851>
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (24th ed.). ALFABETA cv.
- Sumatraputra, A. N., Tapanuli, F. M., & Maringgita, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Literasi Digital*, 3(3), 160–170. <https://doi.org/10.54065/jld.3.3.2023.599>
- Wibowo, R., Sugiarto, Y. A., Arif, A., & Surabaya, U. N. (2025). *Optimalisasi Flipbook sebagai Media Inovatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Elemen Akuntansi Lembaga Fase F Kelas XI*. 6, 24–31.
- Widodo, D. P., Judijanto, L., Riska, F. M., Febriyanti, R., & Karuru, P. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i1.739>
- Yusup, M. (2025). *Interactive Learning Innovation , Training on Creating Digital Flipbooks Using Kvisoft at SMAN 1 Hampan Perak Inovasi Pembelajaran Interaktif , Pelatihan Pembuatan Flipbook Digital Dengan Kvisoft Di SMAN 1 Hampan Perak*. 6(2), 545–551.