

## **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FLIP BOOK* PADA MATERI *SPREADSHEET* PADA KELAS X SMK**

Alfina Firda Sakti<sup>1</sup>, Erika Dewi Nur Ngaini<sup>2</sup>, Setyo Irman Fa'urachmad<sup>3</sup>, Luqman Hakim<sup>4</sup>,  
Amirul Arif<sup>5</sup>.

<sup>12345</sup> Universitas Negeri Surabaya

Email: [alfina.23104@mhs.unesa.ac.id](mailto:alfina.23104@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [erika.23120@mhs.unesa.ac.id](mailto:erika.23120@mhs.unesa.ac.id)<sup>2</sup>,  
[setyo.23039@mhs.unesa.ac.id](mailto:setyo.23039@mhs.unesa.ac.id)<sup>3</sup>, [luqmanhakim@unesa.ac.id](mailto:luqmanhakim@unesa.ac.id)<sup>4</sup>, [amirularif@unesa.ac.id](mailto:amirularif@unesa.ac.id)<sup>5</sup>

### **ABSTRAK**

Peningkatan mutu proses belajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memerlukan adanya inovasi dalam media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan perhatian, pemahaman, dan partisipasi peserta didik, terutama pada materi *Spreadsheet*. Permasalahan yang dihadapi adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam mendukung pembelajaran *Excel* bagi peserta didik kelas X SMK. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran *Spreadsheet* yang berbasis aplikasi *Flip Book* dan merancang langkah-langkah pengajaran *Excel* yang sistematis dan mudah dipahami. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*), yang mencakup tahap analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan, pengujian, dan implementasi (*define, design, develop, dan disseminate*). Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flip Book* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kondusif, sehingga mendorong partisipasi dan pemahaman peserta didik dalam materi *Spreadsheet*. Di samping itu, pemanfaatan media berbasis teknologi ini mendukung proses pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis *Flip Book* berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Kontribusi dari penelitian ini di bidang pendidikan adalah memberikan alternatif pengembangan media pembelajaran digital yang praktis, khususnya dalam pengajaran komputer di SMK, serta memperluas studi mengenai penggunaan teknologi *Flip Book* sebagai alat pembelajaran yang inovatif.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran; *Flip Book*; *Spreadsheet*.

### **ABSTRACT**

*Improving the quality of the learning process in Vocational High Schools (SMK) requires innovation in effective instructional media to enhance students' attention, understanding, and participation, particularly in Spreadsheet learning. The problem identified in this study is the limited availability of engaging and interactive learning media to support Excel instruction for Grade X students. This study aims to develop Spreadsheet learning media based on a Flip Book application and to design systematic and easy-to-understand Excel instructional steps. The research employed a Research and Development (R&D) method, encompassing needs analysis, product design, development, testing, and implementation stages. The findings indicate that Flip Book-based learning media create a more engaging, interactive, and conducive learning environment, thereby increasing students' participation and comprehension of Spreadsheet material. Furthermore, the use of technology-based media supports a more efficient and effective learning process. The study concludes that Flip Book-based instructional media innovation contributes positively to improving learning quality and students' learning outcomes. The contribution of this research to the field of education lies in providing a practical alternative for developing digital learning media, particularly in computer instruction at vocational schools, and in expanding studies on the use of Flip Book technology as an innovative instructional tool.*

**Keywords :** *Learning Media; Flip Book; Spreadsheets.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dan berinovasi. Globalisasi dan transformasi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Sekolah tidak lagi hanya berfungsi sebagai tempat transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana untuk membentuk keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan literasi teknologi. Sistem pendidikan dituntut untuk mampu menyiapkan peserta didik agar siap menghadapi tantangan zaman yang dinamis dan kompetitif. Dalam konteks tersebut, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang secara adaptif dan kontekstual dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui pemilihan strategi, metode, dan media pembelajaran yang tepat (Hanaris, 2023; Jufri et al., 2023; Syifaurrehman et al., 2025). Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, menyesuaikan gaya belajar peserta didik, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Pendidikan memainkan peran penting dalam mendorong kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah upaya yang disadari dan terencana, bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, sehat, berpengetahuan, berkompeten, kreatif, mandiri, serta mampu berperan aktif sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan, membentuk sikap dan watak seseorang, serta menciptakan peradaban bangsa yang bermartabat, demi mencerdaskan kehidupan masyarakat dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya (Ambarsari & Darmiyati, 2022; Suwardani, 2020; Wakit, 2024). Meningkatkan kualitas pendidikan tidak terlepas dari perubahan dalam proses belajar di dalam kelas. Pembelajaran yang berkualitas diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna, sehingga tujuan pendidikan bisa tercapai secara maksimal. Salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif adalah pemilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan ciri khas materi dan peserta didik (Masdar et al., 2024; Shabrina et al., 2025).

Penelitian (Ali et al., 2025; Jannah & Masnawati, 2024; Melati et al., 2023) menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi bisa meningkatkan semangat belajar, minat, dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran berbasis komputer dianggap mampu menampilkan materi secara visual, terstruktur, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik memahami konsep yang rumit. Penelitian (Ali et al., 2025; Rais et al., 2024; Sarah, 2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti video pembelajaran, simulasi, dan aplikasi berbasis komputer memengaruhi positif keterlibatan peserta didik dan efektivitas pembelajaran, terutama pada pelajaran yang bersifat praktis dan berproses, seperti *Spreadsheet* dan akuntansi komputer. Dalam rangka penerapan Kurikulum Merdeka, pembelajaran tentang *Spreadsheet* menjadi salah satu materi penting yang bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam menggunakan komputer serta memahami cara pengolahan data dan proses akuntansi dengan bantuan teknologi, dengan Microsoft Excel sebagai aplikasi yang paling umum digunakan di sekolah.

Berdasarkan pengamatan dan temuan di beberapa sekolah, pembelajaran *Spreadsheet* di laboratorium komputer masih menghadapi berbagai masalah. Sebagian peserta didik kurang tertarik dan tidak fokus dalam mendengarkan materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan karena materi yang diajarkan dan cara belajar yang kurang efektif dilingkungan peserta didik, meskipun

guru sudah menunjukkan langsung bagaimana menggunakan Microsoft Excel. Selain itu, peserta didik masih salah dalam menggunakan ponsel selama pelajaran berlangsung, sehingga peserta didik kurang aktif dan kesulitan memahami materi serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Salah satu cara untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan menerapkan inovasi dalam proses belajar, terutama melalui pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Dengan memanfaatkan media berbasis teknologi, dikombinasikan dengan berbagai model pembelajaran seperti diskusi kelompok, proyek, simulasi, atau permainan edukatif, diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar, minat peserta didik, serta memudahkan pemahaman tentang konsep *Spreadsheet* yang sifatnya praktis dan aplikatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan solusi pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran *Spreadsheet* agar dapat meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran *Spreadsheet* di sekolah, menjadi acuan bagi guru dalam memilih media dan metode pembelajaran yang efektif, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional melalui pembelajaran berbasis teknologi yang bermakna.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (Amin et al., 2025). Pada tahap *define*, dilakukan analisis mengenai kebutuhan pembelajaran *Spreadsheet* termasuk karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik dalam belajar berbasis Microsoft Excel. Tahap *design* berfokus pada perancangan *Flip Book* pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran, penyusunan materi *Spreadsheet* latihan soal, desain tampilan, dan instrumen penelitian. Tahap *develop* mencakup pembuatan *Flip Book* berbasis digital, validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengevaluasi kecocokan isi, bahasa, serta desain, serta uji coba terbatas kepada peserta didik guna mengetahui daya tarik dan efektivitas media, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar perbaikan produk. Pada tahap *disseminate*, *Flip Book* diterapkan dalam proses pembelajaran dan kemudian disebarluaskan sebagai media pendukung pembelajaran *Spreadsheet*. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik kelas X SMK yang dipilih berdasarkan kebutuhan pembelajaran *Spreadsheet* dan ketersediaan fasilitas laboratorium komputer. Penelitian dilaksanakan di SMK yang menjadi lokasi penelitian pada semester dan tahun ajaran yang sedang berlangsung. Materi yang dikembangkan dalam *Flip Book* mencakup pengenalan *Spreadsheet*, fungsi dasar Microsoft Excel, pengolahan data, serta penerapan *Spreadsheet* dalam akuntansi dasar sesuai dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi dari ahli materi dan media, angket respon peserta didik, serta tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Validitas instrumen dilakukan melalui validasi isi oleh para ahli. Data penelitian dianalisis dengan metode kuantitatif deskriptif. Data hasil validasi ahli dan respon peserta didik dianalisis dengan menghitung persentase skor untuk menentukan tingkat kelayakan dan daya tarik *Flip Book*, sedangkan data hasil belajar dianalisis untuk mengetahui pencapaian dan peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis ini digunakan sebagai dasar penilaian kelayakan dan efektivitas *Flip Book* sebagai media pembelajaran *Spreadsheet*.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *Flip Book* melalui metode *Research and Development (R&D)* dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*)

memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran *Spreadsheet*, yang dapat dijelaskan melalui keterkaitan logis antara permasalahan awal pembelajaran, strategi pengembangan media, dan respons peserta didik.

- Pada tahap *define*, analisis kebutuhan menemukan bahwa materi *Spreadsheet* yang bersifat prosedural, abstrak, dan membutuhkan ketelitian tinggi menyebabkan peserta didik kurang memahami dan kurang tertarik belajar ketika hanya menggunakan metode tradisional dan buku cetak. Hal ini diperkuat oleh karakteristik peserta didik yang lebih suka belajar dengan materi yang visual dan digital, serta membutuhkan media pembelajaran yang fleksibel dan bisa diakses sendiri. Temuan ini menjadi dasar untuk menentukan tujuan pengembangan dan ciri-ciri *Flip Book* yang fokus pada visualisasi, langkah-langkah yang terstruktur, serta navigasi yang mudah sesuai dengan Kurikulum Merdeka.
- Tahap *design* menerjemahkan kebutuhan tersebut menjadi rancangan *Flip Book* yang terorganisasi. Rancangan ini mencakup penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan materi *Spreadsheet* dari konsep dasar hingga penerapan, menyediakan latihan soal bertahap, dan desain antarmuka yang sederhana dan menarik. Dengan demikian, secara teoritis, rancangan ini mampu mengurangi beban berpikir peserta didik dan membantu proses belajar menjadi lebih terarah.
- Pada tahap *develop*, rancangan tersebut diubah menjadi prototipe *Flip Book* digital, yang dilengkapi dengan gambar visual, contoh kontekstual, latihan mandiri, dan fitur interaktif.
- Setelah diverifikasi oleh ahli materi dan ahli media, produk ini dinilai layak dalam hal isi, bahasa, tampilan, dan fungsi. Hal ini menunjukkan bahwa *Flip Book* telah memenuhi standar pedagogis dan teknis sebagai bahan ajar. Uji coba terbatas terhadap peserta didik menunjukkan peningkatan keterlibatan, ketertarikan belajar, dan kemudahan memahami materi. Ini menunjukkan bahwa penyajian visual dan interaktif mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif.
- Tahap *disseminate* menyebarluaskan penggunaan *Flip Book* dalam pembelajaran *Spreadsheet* untuk kelas X SMK. Materi yang disajikan mencakup pengenalan *Spreadsheet*, fungsi dasar Microsoft Excel, pengolahan data, dan penerapan dalam akuntansi dasar. Dengan demikian, *Flip Book* tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung belajar di kelas, tetapi juga bisa digunakan sebagai sarana belajar mandiri oleh peserta didik.

Dalam konteks tersebut, *Flip Book* yang dibuat digunakan sebagai bahan ajar karena secara konseptual memenuhi ciri-ciri bahan ajar yang dirancang secara terstruktur untuk mendukung dan memudahkan proses belajar. Bahan ajar adalah segala jenis materi yang disusun khusus untuk membantu dan memudahkan kegiatan belajar mengajar (Aminuddin et al., 2021; Ardiningrum et al., 2023; Burhan et al., 2021; Faidah, 2015). Bahan ajar mencakup berbagai media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ide, atau konsep kepada peserta didik agar mereka bisa mencapai kompetensi atau hasil belajar yang ditetapkan. Bahan ajar bisa berbentuk fisik seperti buku atau berbentuk digital seperti modul elektronik atau video pembelajaran (Lestari et al., 2025; Susilawati et al., 2021). Tujuan utama menggunakan bahan ajar adalah memudahkan guru menyampaikan materi secara efektif dan membantu peserta didik memahami pelajaran lebih baik serta menguasai materi yang diajarkan (Lastri, 2023; Ramadhani et al., 2024). Karena itu, memilih bahan ajar yang tepat sangat penting karena mempengaruhi kualitas proses belajar mengajar serta keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

Bahan ajar memainkan peran penting dalam menjaga kelancaran dan efektivitas proses belajar mengajar. Dengan menentukan materi yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, proses belajar dapat berlangsung lebih efisien, efektif, dan menarik. Ketersediaan berbagai jenis bahan ajar, mulai dari buku, modul, hingga media digital, memungkinkan peserta didik belajar

dengan cara yang beragam dan menyenangkan. Bahan ajar yang baik harus relevan, mudah diakses, serta sesuai dengan kemampuan peserta didik sehingga dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan dalam proses belajar. Memilih bahan ajar yang sesuai akan membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Metode pembelajaran ialah cara atau strategi yang digunakan guru dalam mengelola aktivitas di kelas agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Metode ini berfungsi sebagai alat pemicu, teknik pengajaran, serta alat bantu dalam mencapai tujuan. Metode seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi sudah terbukti efektif jika digunakan dengan benar (Hidayat, 2022; Rahmadhani et al., 2025). Aplikasi *Flip Book* memungkinkan peserta didik belajar sendiri dengan fleksibel, baik di mana saja dan kapan saja. Materi dalam *Flip Book* dirancang rapi dan disertai contoh soal serta tugas untuk membantu peserta didik memahami materi. Selain itu, *Flip Book* bisa dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti kuis, yang bisa meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Penyajian materi dalam bentuk *Flip Book* bertujuan untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan efektif, sehingga kombinasi metode ini diharapkan bisa meningkatkan pemahaman peserta didik tentang *Spreadsheet*, melatih keterampilan menyelesaikan masalah, serta memicu minat belajar mereka.

Penggunaan media *Flip Book* dalam pembuatan materi ajar memberikan banyak manfaat dalam proses belajar. *Flip Book* adalah format digital yang menyerupai buku fisik namun dilengkapi dengan fitur tambahan seperti animasi, video, dan suara yang membuat pengalaman belajar peserta didik lebih efektif (Damayanti, 2025; Erminawati et al., 2022). Untuk menganalisis respons peserta didik terhadap media ini, perlu dipertimbangkan beberapa faktor, seperti karakteristik peserta didik, dampak terhadap pemahaman materi, motivasi belajar, serta tantangan yang mungkin dihadapi. *Flip Book* memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman peserta didik karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan dinamis dibandingkan buku teks biasa. Elemen multimedia seperti animasi, video, dan suara membantu peserta didik memahami materi yang rumit dengan lebih mudah dan menarik.

Temuan utama penelitian ini adalah bahwa *Flip Book* yang dikembangkan dapat berhasil meningkatkan kualitas belajar karena memperbaiki keterlibatan dan kemandirian peserta didik dalam belajar. Hal ini terjadi karena desain media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, penggunaan elemen visual-interaktif, serta kemudahan akses belajar. Namun, penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan, seperti ketergantungan pada perangkat dan jaringan internet, serta belum dilakukan pengukuran dampak penggunaan *Flip Book* terhadap aspek emosional dan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara jangka panjang.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian (Amir, 2025; Juniati et al., 2025; PUTRI ARDIAN, 2024) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran digital interaktif, seperti *Flip Book* dan e-modul, efektif meningkatkan pemahaman dan semangat belajar, terutama pada materi yang bersifat prosedural dan aplikatif. Penelitian ini tidak bertentangan, melainkan menjelaskan lebih lanjut fungsi *Flip Book* sebagai media belajar mandiri yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru dalam membuat bahan ajar elektronik yang sesuai dengan konteks dan inovatif, serta memberikan kontribusi teoretis dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Flip Book* untuk mendukung pembelajaran *Spreadsheet* yang efektif dan relevan dengan tuntutan pendidikan di era abad ke-21.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Media *Flip Book* pada pembelajaran *Spreadsheet* mampu membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang bersifat

praktis dan aplikatif, serta mendukung penerapan metode pembelajaran seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi secara lebih efektif. Penyajian materi yang sistematis, visual, dan interaktif menjadikan pembelajaran lebih menarik, sehingga bahan ajar elektronik dinilai praktis, efektif, dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Sehubungan dengan temuan tersebut, disarankan agar guru lebih aktif mengembangkan dan memanfaatkan bahan ajar elektronik berbasis *Flip Book* sebagai media pendukung pembelajaran *Spreadsheet*. Penggunaan aplikasi *Flip Book* yang mudah dioperasikan dan tersedia secara gratis dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media *Flip Book* dengan materi yang lebih luas, fitur interaktif yang lebih beragam, serta melibatkan subjek penelitian yang lebih banyak dan waktu uji coba yang lebih panjang, sehingga hasil penelitian yang diperoleh menjadi lebih komprehensif dan berkelanjutan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Ambarsari, D., & Darmiyati, A. (2022). Implementasi pembelajaran akidah akhlak dalam memebentuk karakter siswa di MI. Tarbiyatussibyan telukjambe timur karawang. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 371–378.
- Amin, B., Huda, N., Hermina, D., & Fajriati, A. A. (2025). Desain Konseptual Berbasis Research And Development Model 4D Dalam Pengembangan Kurikulum PAI Adaptif Bagi Peserta Didik Dengan Disabilitas Intelektual. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 249–259.
- Aminuddin, H., Nurhikmah, N. H., Haling, A., & Rosihan, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 12 Makassar. *Patria Artha Technological Journal*, 5(1), 58–63. <https://doi.org/10.33857/patj.v5i1.402>
- Amir, F. (2025). Pengembangan E-Modul Praktikum berbasis Advance Organizer berbantuan Flipbook. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 212–230.
- Ardiningrum, P. H., Permata, D. P. F., Damayanti, E. A., & Febriani, S. P. (2023). Studi Pustaka: Pola Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Akuntansi Tahun 2020-2023. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 3(5).
- Burhan, A., Rifki, A. A., Yusuf, N. A., Nurulita, A., Hidayanti, F., Sudirman, S., & Anwar, C. R. (2021). Bahan Ajar Pelatihan Sederhana Untuk Media Pembelajaran Berbasis Labseries 2020. *Journal Lepa-Lepa Open Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 152–156.
- Damayanti, K. (2025). *PENGEMBANGAN FLIPBOOK BERBASIS DISCOVERY LEARNING TUMBUHAN SUMBER KEHIDUPAN DI BUMI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV MI MIFTAHUL HUDA NGRECO*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI.
- Erminawati, E., Arief, Z. A., & Gatot, M. (2022). *Monograf Pengembangan Multimedia Flipbook Buku Cerita Anak*.
- Faidah, S. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker*. IAIN Syekh Nurjati.
- Hanaris, F. (2023). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa: Strategi dan pendekatan yang efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Hidayat, D. F. (2022). Desain metode ceramah dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 8(2), 356–371. <https://doi.org/10.55148/inovatif.v8i2.300>
- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat

- Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 173–183. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). *Strategi pembelajaran: Menggali potensi belajar melalui model, pendekatan, dan metode yang efektif*. Ananta Vidya.
- 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>
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar e-modul dalam proses pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Lestari, C. A. A., Lestari, A. D., Magfirah, I., & Susilawati, S. (2025). Peran bahan ajar, media dan sumber belajar: Kunci sukses dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *At-Thullab: Jurnal Mahasiswa Studi Islam*, 7(1), 1–21. <https://doi.org/10.20885/tullab.vol7.iss1.art1>
- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto, W. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>
- 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>
- PUTRI ARDIAN, P. A. (2024). *PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS CANVA BERBANTUAN HEYZINE FLIPBOOK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 5 CAMPALAGIAN*. UNIVERSITAS SULAWESI BARAT.
- Rahmadhani, A., Adelya, D., Ayu, D. R., & Al-fikri, H. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN METODE CERAMAH, DISKUSI, DAN TANYA JAWAB PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS TINGGI (Kelas VI) SDN 80/I Batang Hari. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 228–240.
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa di Lingkungan Sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46–52. <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol3.Iss4.1332>
- Ramadhani, N. A., Hamzah, R. A., La Kabi, M., & Matdoan, A. (2024). Kajian Literatur Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Ilmiah Insan Mulia*, 1(2), 57–62. <https://doi.org/10.59923/jiim.v1i2.282>
- Sarah, S. (2024). Analisis metode pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa menengah pertama kelas IX SMP Muhammadiyah 22 Pamulang. *SEMNASFIP*.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Susilawati, S. A., MP, S. S., Muhammad Musiyam, M. T., & Wardana, Z. A. (2021). *Pengantar pengembangan bahan dan media ajar*. Muhammadiyah University Press.
- Suwardani, N. P. (2020). *“QUO VADIS” PENDIDIKAN KARAKTER: dalam Merajut Harapan Bangsa yang Bermartabat*. Unhi Press.
- Syifaurrehman, S., Fiqriani, M., Karoma, K., & Idi, A. (2025). Strategi Mengajar yang Efektif dan Peran Guru Sebagai Kunci Pembelajaran Bermakna. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(1), 244–254. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i1.364>
- Wakit, S. (2024). Tujuan Pendidikan. *Pengantar Pendidikan*, 10.