

Pengembangan Handout Digital Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur Berbasis Flipbook Menggunakan Aplikasi Flip PDF Corporation

Revalina Nadia Putri¹, Riana Lutvia Sari², Luqman Hakim³, Amirul Arif⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: revalina.23002@mhs.unesa.ac.id¹, riana.23188@mhs.unesa.ac.id²,
luqmanhakim@unesa.ac.id³, amirularif@unesa.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar handout yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta pelatihan perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur pada fase F. Handout ini memanfaatkan teknologi flipbook yang disediakan oleh Flip PDF Corporation, memungkinkan penyajian materi dalam format digital dengan berbagai fitur multimedia, seperti video, audio, dan animasi. Pengembangan handout digital ini dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta pelatihan melalui penyajian materi yang lebih dinamis dan mudah diakses. Dalam penelitian ini, akan dilakukan analisis terhadap dampak penggunaan handout digital berbasis flipbook terhadap tiga aspek utama, yaitu peningkatan pemahaman materi, motivasi belajar, dan kinerja peserta pelatihan. Melalui metode penelitian yang sistematis, diharapkan handout flipbook dapat memberikan solusi inovatif dalam pembelajaran, khususnya bagi perusahaan yang ingin meningkatkan kompetensi karyawannya. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi pada pengembangan metode pelatihan yang lebih efektif, tetapi juga menjadi acuan bagi organisasi lain dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kebutuhan edukasi dan pengembangan sumber daya manusia. Dengan demikian, penelitian ini berperan dalam mendorong penerapan teknologi dalam dunia pelatihan dan pembelajaran berbasis industri.

Kata kunci: *Flipbook, Flip PDF Corporation, Perusahaan Jasa, Dagang, Manufaktur*

Abstract

This research aims to develop more interactive and attractive handout teaching materials for service, trading, and manufacturing company trainees in phase F. This handout utilizes flipbook technology provided by Flip PDF Corporation, enabling the presentation of materials in digital format with various multimedia features, such as video, audio, and animation. The development of this digital handout is designed to improve the learning experience of trainees through a more dynamic and accessible presentation of materials. In this study, the impact of using flipbook-based digital handouts on three main aspects, namely increasing material understanding, learning motivation, and trainee performance, will be analyzed. Through systematic research methods, it is expected that flipbook handouts can provide innovative solutions in learning, especially for companies that want to improve the competence of their employees. The results of this research are expected to not only contribute to the development of more effective training methods, but also become a reference for other organizations in utilizing digital technology for education and human resource development needs. Thus, this research plays a role in encouraging the application of technology in the world of industry-based training and learning.

Keywords: *Flipbook, Flip PDF Corporation, Service, Trading and Manufacturing Companies*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat kita hindari, kemajuan teknologi berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Zinnurain, 2021). Kebutuhan akan teknologi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan, terutama pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar tentunya

akan memberi pengaruh besar terhadap efektivitas kegiatan belajar mengajar. Memanfaatkan teknologi akan memudahkan terjadinya proses belajar, dengan teknologi peserta didik dapat mendapatkan bahan ajar secara digital bukan bahan ajar konvensional lagi. Dengan ada kemajuan ini peserta didik mau mengakses sumber belajar kapan saja dan dimana saja secara mudah melalui perangkat elektronik. Bahan ajar elektronik merupakan salah satu proses wujud penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Bahan ajar elektronik adalah bahan ajar yang berupa video, tulisan maupun gambar yang dipublikasikan secara digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik atau perangkat digital lainnya (Yulaika et al., 2020). Handout sebagai salah satu media pembelajaran memegang peranan penting dalam membantu peserta pelatihan memahami materi secara efektif (Hutagaol et al., 2022). Namun, handout dalam bentuk konvensional sering dianggap monoton, kurang menarik, dan terbatas dalam menyampaikan informasi interaktif. Pengembangan handout berbasis digital ini dapat berbentuk media flipbook.

Pengembangan media flipbook sebagai salah satu bentuk inovasi bahan ajar elektronik memberikan solusi atas keterbatasan handout konvensional. Flipbook merupakan media digital yang menggabungkan elemen interaktif seperti animasi, video, audio, dan gambar sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Keunggulan flipbook terletak pada tampilannya yang menyerupai buku fisik dengan efek "halaman yang dapat dibalik," namun dilengkapi dengan fitur interaktif yang tidak dimiliki oleh bahan ajar konvensional. Media ini memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam.

Flipbook berbasis digital juga mendukung pembelajaran berbasis teknologi karena fleksibel dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau smartphone. Dengan demikian, peserta didik dapat memanfaatkan waktu belajar dengan lebih efisien, bahkan di luar jam pembelajaran formal. Selain itu, media ini sangat relevan dengan gaya belajar generasi digital yang lebih menyukai pembelajaran berbasis visual dan interaktif.

Lebih jauh, pengembangan flipbook sebagai media pembelajaran tidak hanya memerlukan keterampilan teknis, tetapi juga pendekatan pedagogis yang tepat. Flipbook yang efektif harus dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran, seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, penyusunan konten yang sistematis, dan penggunaan elemen visual yang mendukung pemahaman. Selain itu, keterlibatan pengguna dalam pengembangan media ini sangat penting untuk memastikan bahwa flipbook memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal.

Dengan kemajuan teknologi, flipbook juga dapat diintegrasikan dengan platform pembelajaran daring untuk mendukung konsep blended learning. Misalnya, flipbook dapat dihubungkan dengan kuis interaktif, forum diskusi, atau materi tambahan yang tersedia secara online. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mendorong mereka untuk belajar secara mandiri dan kritis. Penggunaan flipbook dalam proses pembelajaran juga sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, yang menekankan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini menjadi salah satu langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan.

Teknologi dalam dunia pendidikan berperan besar dalam mendukung transformasi dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi (Sujono, 2017, h. 21). Muhardi (2014: 481) menegaskan bahwa generasi muda yang berkualitas hanya dapat dihasilkan melalui sistem pendidikan yang unggul, ditunjang dengan kemajuan di sektor pendidikan. Implementasi Kurikulum 2013 dirancang sebagai upaya untuk mengantisipasi perkembangan pendidikan di abad ke-21 (Yusuf & Widyaningsih, 2015). Untuk itu, diperlukan bahan ajar interaktif yang dapat diterapkan dengan model pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, baik dalam pembelajaran tatap muka terbatas maupun daring (Fitrian & Dewi, 2021). Saavedra, et al (2012, p. 6) menjelaskan bahwa dominasi metode ceramah (direct learning) sebagai model pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-centered) menjadi salah satu penyebab kurangnya pengembangan kemampuan berpikir siswa. Sementara itu, Maryam, et al (2020, p. 210) menyebutkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat menciptakan situasi di mana siswa berpikir kritis melalui pengamatan, menarik kesimpulan, hingga merumuskan

konsep secara logis dan ilmiah, yang pada akhirnya membantu membangun pengetahuan kognitif siswa.

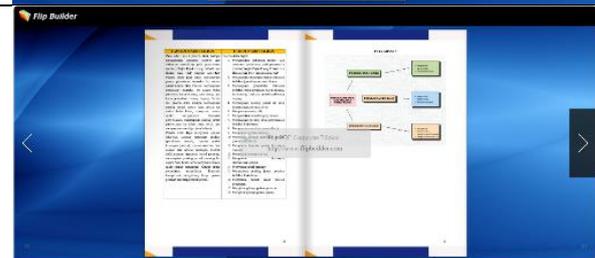
Pendidikan berbasis teknologi menjadi salah satu fokus utama dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Kemajuan teknologi digital mendorong inovasi dalam pengembangan bahan ajar yang tidak hanya relevan, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu inovasi tersebut adalah pengembangan handout digital yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam konteks pembelajaran akuntansi, khususnya pada materi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur, bahan ajar yang tepat sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks secara lebih mendalam. Penggunaan flipbook digital berbasis aplikasi Flip PDF Corporation menjadi solusi yang potensial karena fitur interaktifnya mampu menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Flipbook digital memungkinkan penyampaian materi yang tidak hanya berbasis teks, tetapi juga dilengkapi dengan elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi. Dengan demikian, pengembangan handout digital ini tidak hanya menjawab kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan handout digital berbasis flipbook pada materi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur, serta mengevaluasi keefektifannya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

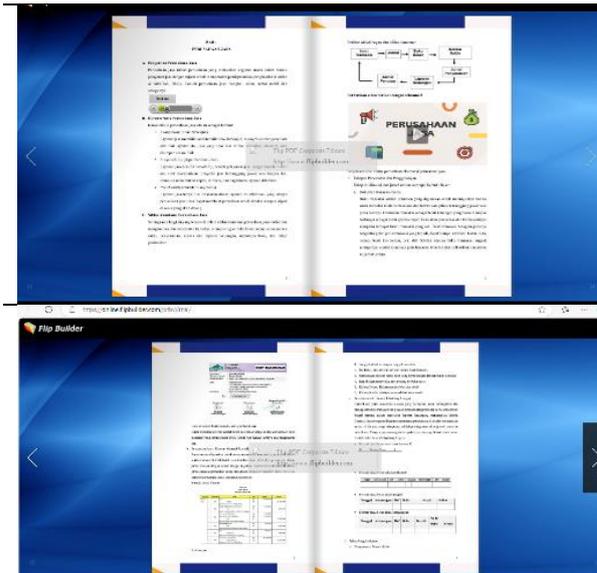
METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa melalui wawancara, angket, dan analisis kurikulum. Pada tahap desain, disusun kerangka isi, struktur materi, dan desain visual handout digital. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan handout digital menggunakan aplikasi Flip PDF Corporation, yang dilengkapi elemen interaktif seperti gambar, video, dan animasi. Implementasi dilakukan dengan uji coba produk pada siswa untuk mengukur respons dan efektivitas media melalui angket dan observasi. Tahap evaluasi meliputi validasi produk oleh ahli materi dan media, serta perbaikan berdasarkan masukan yang diterima. Data dianalisis secara kuantitatif untuk menentukan kelayakan media dan keefektifan terhadap hasil belajar siswa. Produk akhir adalah handout digital berbasis flipbook yang siap digunakan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Tampilan Bahan Ajar Berbasis Flipbook

	<p>Sampul handout tampak depan dengan orientasi potrait, menggunakan warna dan tema sesuai isi</p>
	<p>Menjelaskan secara detail siklus akuntansi perusahaan jasa, dagang dan manufaktur.</p>



Disediakan audio dan juga video untuk siswa supaya lebih memahami dan sebagai sarana juga untuk anak yang berkebutuhan khusus seperti tuna netra

Tampilan bukti bukti transaksi

Hasil penelitian:

Pada tahap pertama akan melakukan analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui wawancara dengan guru dan angket kepada siswa, serta analisis kurikulum yang berlaku. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur memerlukan media pembelajaran yang interaktif untuk memudahkan siswa memahami perbedaan karakteristik ketiga jenis perusahaan. Guru menginginkan media yang sesuai dengan kompetensi dasar, fleksibel untuk digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring, serta mampu memotivasi siswa. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran sebelumnya terasa monoton karena kurangnya variasi media, sehingga materi sulit dipahami. Berdasarkan hasil analisis, dikembangkan handout digital berbasis flipbook dengan integrasi elemen visual, audio, dan interaktivitas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada tahap kedua akan dilakukan perancangan, disusun kerangka isi handout digital yang mencakup tiga bagian utama: pendahuluan, isi materi (perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur), serta latihan soal untuk evaluasi pembelajaran. Materi dirancang dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari definisi, karakteristik, hingga contoh aplikasi masing-masing jenis perusahaan. Desain visual dibuat menarik dengan memilih kombinasi warna, font, dan layout yang sesuai untuk mempermudah pembacaan. Selain itu, elemen multimedia seperti gambar ilustratif, video penjelasan, dan tautan interaktif direncanakan untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian informasi. Navigasi flipbook dirancang agar mudah digunakan, dengan fitur efek membalik halaman, daftar isi interaktif, dan ikon navigasi yang intuitif untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Draft rancangan ini menjadi acuan dalam proses pengembangan produk.

Pada tahap pengembangan, handout digital berbasis flipbook dibuat menggunakan aplikasi Flip PDF Corporation. Proses ini dimulai dengan mengonversi materi yang telah dirancang dalam format PDF menjadi flipbook interaktif. Elemen multimedia, seperti gambar, video penjelasan, animasi, dan tautan interaktif, ditambahkan untuk meningkatkan daya tarik dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, fitur navigasi seperti efek membalik halaman dan daftar isi interaktif dioptimalkan agar handout mudah digunakan. Produk awal kemudian diuji secara internal untuk memastikan kualitas isi, fungsi elemen interaktif, dan kesesuaian desain dengan rancangan sebelumnya, sebelum dilanjutkan ke tahap implementasi.

Pada tahap implementasi, handout digital diuji coba pada siswa kelas XI yang mempelajari materi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur. Uji coba dilakukan dalam dua tahap: uji coba terbatas kepada 10 siswa untuk mengidentifikasi kekurangan teknis, diikuti dengan uji coba lebih luas kepada seluruh siswa di kelas. Selama uji coba, siswa menggunakan handout digital baik secara individu maupun dalam pembelajaran kelompok. Data diperoleh melalui observasi, angket respons siswa, dan hasil pembelajaran berupa pretest dan posttest. Uji coba ini bertujuan untuk

mengukur efektivitas, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan handout dalam membantu siswa memahami materi.

Tahap evaluasi melibatkan penilaian kelayakan dan efektivitas handout digital berdasarkan hasil validasi, uji coba, dan umpan balik dari siswa serta guru. Validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk ini sangat layak digunakan dengan skor di atas 85% pada aspek isi, desain, dan interaktivitas. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai posttest dibandingkan pretest, mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, umpan balik siswa dan guru memberikan saran untuk memperluas aksesibilitas handout dengan menambahkan format alternatif, seperti PDF statis, sehingga semua siswa dapat menggunakannya tanpa kendala perangkat. Evaluasi ini menjadi dasar perbaikan sebelum handout siap digunakan secara luas.

Pembahasan

Pengembangan handout digital berbasis flipbook menggunakan aplikasi Flip PDF Corporation bertujuan untuk menyediakan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif dalam mengajarkan materi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan flipbook memberikan dampak positif baik dari segi kelayakan media maupun efektivitas pembelajaran.

Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa handout digital yang dikembangkan sudah sangat layak digunakan. Ahli materi menilai bahwa konten yang disajikan sudah sesuai dengan standar kurikulum dan kebutuhan siswa, mencakup topik-topik kunci terkait perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur dengan penjelasan yang cukup mendalam dan mudah dipahami. Ahli media menilai desain dan interaktivitas flipbook menarik dan efektif dalam menarik perhatian siswa. Elemen visual, seperti gambar dan video penjelasan, serta fitur flipbook yang memberikan efek membalik halaman, meningkatkan daya tarik media ini. Fitur-fitur interaktif tersebut mendukung teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa integrasi teks, gambar, dan video dapat meningkatkan pemahaman siswa (Mayer, 2009).

Efektivitas handout digital terlihat jelas dari hasil pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan nilai siswa setelah menggunakan media tersebut. Sebelum menggunakan handout digital, nilai rata-rata siswa adalah 65, sedangkan setelah penggunaan meningkat menjadi 85. Hal ini mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam membantu siswa memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit, seperti perbedaan karakteristik antara perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur. Dengan adanya elemen interaktif, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga dapat melihat ilustrasi, menonton video, dan berinteraksi dengan latihan soal, yang meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Respons siswa terhadap penggunaan handout digital berbasis flipbook sangat positif. Sebagian besar siswa menganggap media ini menarik dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Fitur-fitur seperti efek animasi halaman, video penjelasan, dan gambar yang relevan membantu siswa dalam membayangkan konsep-konsep yang diajarkan, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, kemudahan navigasi flipbook juga mendapatkan apresiasi dari siswa, karena mereka bisa dengan mudah berpindah antar bab dan menemukan informasi yang diinginkan tanpa kesulitan.

Meskipun handout digital berbasis flipbook ini memberikan banyak manfaat, beberapa keterbatasan ditemukan selama uji coba. Beberapa siswa mengalami kendala saat mengakses media pada perangkat yang memiliki spesifikasi rendah atau sistem operasi yang tidak mendukung aplikasi Flip PDF Corporation. Untuk mengatasi hal ini, disarankan agar handout juga disediakan dalam format alternatif seperti PDF statis yang dapat diakses lebih luas tanpa bergantung pada spesifikasi perangkat. Selain itu, pelatihan untuk guru dan siswa dalam penggunaan media digital ini juga sangat penting agar semua pihak dapat memanfaatkan potensi media ini dengan maksimal. Meskipun demikian, secara keseluruhan, pengembangan handout digital berbasis flipbook ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, pengembangan handout digital berbasis flipbook menggunakan aplikasi Flip PDF Corporation terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama

dalam menyampaikan materi yang kompleks dan membutuhkan penjelasan visual. Implementasi lebih lanjut dari media ini dapat diperluas ke berbagai materi pembelajaran lain untuk memberikan variasi yang lebih besar dalam metode pengajaran.

SIMPULAN

Pengembangan handout digital berbasis flipbook menggunakan aplikasi Flip PDF Corporation untuk materi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif. Media ini dinilai sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, serta mendapatkan respons positif dari siswa yang merasa terbantu dalam memahami materi melalui visualisasi dan interaktivitas. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, menegaskan bahwa media ini mendukung proses pembelajaran yang lebih berkualitas. Sebagai saran, penggunaan handout digital ini dapat diperluas ke materi lain dengan karakteristik serupa untuk meningkatkan variasi media pembelajaran. Selain itu, disarankan untuk mengintegrasikan pelatihan teknis bagi guru dan siswa agar pemanfaatan media menjadi lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, A., Aristya, P. D., & Budiarmo, A. S. (2023). The Pengembangan Modul Flipbook Digital Berbasis Stem Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Lensa (Lentera Sains) Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 57–66. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.294>
- Ardiansyah, N. a. D., & Ridwan, N. M. (2023). Penerapan E-modul Berbasis Flipbook Terhadap Hasil Belajar Passing Permainan Sepak Bola Di SMKN 2 Buduran. *Sprinter Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2), 169–174. <https://doi.org/10.46838/spr.v4i2.332>
- Aryanti, E. D., & Arief, M. (2021). Pengembangan E-module berbasis digital flipbook pada mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Pendidikan*, 1(1), 24–33. <https://doi.org/10.17977/um066v1i12021p24-33>
- Ayuardini, M. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembahasan Biologi. *Faktor Exacta*, 15(4), 259. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v15i4.14924>
- Chatri, M., Zalni, T. Y., Zalni, I., & Fajrina, S. (2023). Development of Discovery Learning Based E-Modules on Animalia and Ecosystem Materials for Class X High School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 9729–9737. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.4789>
- Endaryati, S. A., Atmojo, I. R. W., Slamet, S. Y., & Suryandari, K. C. (2021). Analisis E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 300. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.56190>
- Feronika, T., & Sholihat, R. N. (2023, April 6). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Web Google Sites dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Materi Daya Hantar Listrik*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/70961>
- Hamid, A., & Alberida, H. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 911–918. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.452>
- Huda, A., Firdaus, F., Qadir, S. A., Rahmadani, S., & Febrianti, W. (2022). Pengembangan Modul Pelatihan Desain Grafis dan Digital Printing Berbasis Flip Book. *JAVIT Jurnal Vokasi Informatika*, 114–120. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i3.127>
- Humairah, L. P., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan E-Modul IPA Berbasis Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(01), 26–34. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p26-34>
- Indriani, H., Rosyida, F., Soelistijo, D., & Suharto, Y. (2023). Pengembangan booklet digital berbantuan HTML 5 pada materi keragaman budaya Indonesia siswa kelas XI SMA. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(3), 203–224. <https://doi.org/10.17977/um063v3i3p203-224>
- Khasanah, I., & Nurmawati, I. (2021). Pengembangan Modul Digital sebagai Bahan Ajar Biologi untuk Siswa Kelas XI IPA. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*

Education, 2(1), 34–44. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i1.57>

- Khoirunisa, T., Sodiq, A., & Maswani, M. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Flipbook Di Sman 112 Jakarta Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 261–271. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.970>
- Maharcika, N. a. a. M., Suarni, N. N. K., & Gunamantha, N. I. M. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *Pendasi Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240
- Musrifah, I. (2022, June 21). *Pengembangan E-Book Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahny Keragaman Budaya Negeriku Berbasis Kearifan Lokal Jember pada Peserta Didik Kelas IV di SDN Jember Lor 03*. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/108515>
- Na'im, M., & Sumardi. (2019, May 7). *Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D*. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/90807>
- Nugraha, S., Megawati, E., & Ikhwati, A. (2023). Pengembangan E-Modul Materi Teks Eksposisi berbasis Flipbook Heyzine untuk Siswa Kelas X SMA Fajrul Islam. *Hortatori Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 115–123. <https://doi.org/10.30998/jh.v7i2.2440>
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Puspitasari, R., Hamdani, D., & Risdianto, E. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Hots Berbantuan Flipbook Marker Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(3), 247–254. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.3.247-254>
- Putri, N. R. C., Bahar, A., Widagdo, A. K., & Sulandari, L. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Pada Materi Bumbu Dasar Untuk SMK Kuliner. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(3), 820–831. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i3.3735>
- Rahmawati, T. I. N., Fajriyah, K., & Ysh, A. Y. S. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jepara Tema 8 Subtema 3 Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Didaktik Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 647–658. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.337>
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Ridho, A. M. R., & Setyawan, F. (2022). Peningkatan Aktifitas dan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan E-Modul. *Action Research Literate*, 6(2), 99–117. <https://doi.org/10.46799/arl.v6i2.125>
- Sriyanti, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Berbasis Ayat-Ayat Al-Qur'an Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Bilangan. *Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1558–1567. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1394>
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2). <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Susanti, R. & Universitas Sriwijaya Palembang. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Pembelajaran Sejarah Indonesia Kuno Dengan Materi Kebudayaan Megalitik Pasemah. In *el-Buhuth: Vol. Volume 3* (Issue No 1, pp. 11–12) [Journal-article]. https://repository.unsri.ac.id/125467/1/%28Des%2720%29Jurnal%20Sinta%203_Des%202020.pdf
- Undiksha Institutional Repository System Undiksha Repository.* (n.d.). <https://repo.undiksha.ac.id/18589/>

- Wardani, D. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Scientific Approach Dalam Pembelajaran Daring Pada Materi Persediaan Kelas XI DI SMK YAPALIS KRIAN. *jurnal.unej.ac.id*. <https://doi.org/10.19184/jpe.v15i2.26410>
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>
- Widyaningrum, P., & Patrikha, F. D. (2021). Pengembangan E-Modul Dengan Flipbook Maker Kd 3.6 Menganalisis Perilaku Konsumen Dalam Bisnis Ritel Kelas Xi Bdp DI SMK NEGERI 2 TUBAN. *ejournal.unesa.ac.id*. <https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1048-1054>
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>