

Pengembangan Media Interaktif Flipbook Pada Mata Pelajaran Proses Bisnis di Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga di Era Revolusi Industri 5.0

Ababiel Nadylla Fauziah¹, Fikha Aulia Damayanti², Luqman Hakim³, Amuril Arif⁴

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

e-mail: ababiel.23087@mhs.unesa.ac.id¹, fikha.23190@mhs.unesa.ac.id²,
luqmanhakim@unesa.ac.id³, amirularif@unesa.ac.id⁴

Abstrak

Bidang pendidikan dan komunikasi visual telah mengalami perubahan yang cukup besar sebagai hasil dari kemajuan teknologi sepanjang revolusi industri 5.0.. Pembuatan media pembelajaran interaktif flipbook merupakan salah satu inovasi yang menarik perhatian. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyebarkan ilmu pengetahuan dan pelajaran. Dalam menghadapi era digital yang sering disebut sebagai "revolusi industri digital 5.0", inovasi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keharusan. Di era revolusi industri, materi pembelajaran flipbook digital menawarkan cara lain untuk meningkatkan pembelajaran siswa. 5.0. Prosedur penelitian dilakukan dengan menggunakan metode evaluatif dan tahapan penelitian pengembangan. Kesulitan dan kemungkinan penggunaan flipbook sebagai sumber belajar yang responsif terhadap pengguna juga dibahas dalam artikel ini. Menurut penelitian ini, flipbook interaktif menawarkan banyak hal yang menjanjikan untuk meningkatkan hasil pembelajaran, meningkatkan keterlibatan pengguna, dan mendorong kerja sama teknologi-manusia yang produktif di era revolusi industri 5.0.

Kata kunci: *Flipbook, Revolusi industri 5.0, Pendidikan Digital, Multimedia*

Abstract

The fields of education and visual communication have undergone considerable changes as a result of technological advances throughout the 5.0 industrial revolution. The creation of interactive learning media flipbook is one of the innovations that attract attention. Learning media serves as a means to disseminate knowledge and lessons. In facing the digital era which is often referred to as the "digital industrial revolution 5.0", innovation in the world of education is a must. In the era of industrial revolution, digital flipbook learning materials offer another way to improve student learning. 5.0. The research procedure was carried out using evaluative methods and development research stages. The difficulties and possibilities of using flipbooks as user-responsive learning resources are also discussed in this article. According to this study, interactive flipbooks offer a lot of promise for improving learning outcomes, increasing user engagement, and fostering productive human-technology cooperation in the era of industrial revolution 5.0.

Keywords: *Flipbook, Industrial Revolution 5.0, Digital Education, Multimedia*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perubahan di berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan (Sugianto et al. 2017). Di mana perkembangan pendidikan saat ini merupakan tantangan konstan yang terus menerus berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi (Zahwa and Syafi'i 2022). Baik guru maupun siswa harus mahir dalam perkembangan ini agar dapat memenuhi standar yang digunakan dalam pengembangan pendidikan berbasis sains dan teknologi. Harus ada sumber daya atau elemen kunci dalam proses pembelajaran yang membuatnya lebih menyenangkan, menuntut, menginspirasi, dan memotivasi. Hal ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif satu

sama lain dan memungkinkan mereka untuk mengekspresikan pikiran dan ide mereka sesuai dengan minat dan keterampilan masing-masing (Saraswati and Novallyan 2018).

Media atau sumber daya instruksional diperlukan untuk pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media atau sumber daya instruksional adalah untuk membantu siswa memahami informasi yang mereka pelajari (Sugiantara, Listarni, and Pratama 2024). Guru dapat memandu kegiatan yang akan diajarkan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media atau sumber belajar ini (Novitasari 2016).

Banyak aspek kehidupan masyarakat, termasuk pendidikan, telah mengalami transformasi yang signifikan di era "revolusi 5.0" (Mega 2022). Salah satu ciri khas dari era ini adalah penggabungan teknologi digital dengan pendekatan yang berpusat pada manusia, di mana teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, namun juga meningkatkan kontak antar manusia (Sabri 2019). Transformasi digital mendorong terciptanya materi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berpusat pada siswa dalam lingkungan pendidikan. Teknologi multimedia memiliki kemampuan untuk mengubah cara belajar, memperoleh informasi, dan lain sebagainya secara signifikan (Umafagur, Sentinuwo, and Sugiarto 2016). Selain itu, multimedia memberikan kesempatan kepada para guru untuk menciptakan strategi pembelajaran yang akan memberikan hasil terbaik, dan diharapkan para siswa akan lebih mudah memutuskan apa dan bagaimana cara menyerap pengetahuan dengan cepat dan efektif dengan menggunakan multimedia. Oleh sebab itu, penggunaan multimedia dalam pendidikan sangat bermanfaat (K 2015).

Flipbook interaktif adalah salah satu sumber daya pendidikan yang lebih relevan. Awalnya dibuat dengan tangan sebagai buku dengan halaman yang bergerak, flipbook telah berevolusi menjadi format digital yang menggabungkan teks, foto, video, dan animasi (Susilawati 2021). Khususnya bagi generasi digital native yang melek teknologi, media ini menawarkan pengalaman pendidikan yang menarik dan inspiratif. Dengan menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan menarik secara visual, flipbook memiliki potensi untuk secara signifikan meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Saputri and Susilowibowo 2020). Cara yang berbeda untuk membantu siswa belajar di era revolusi industri 5.0 adalah melalui materi pembelajaran flipbook digital, yang menawarkan berbagai macam tampilan visual dan audio visual yang menarik (Sururuddin et al. 2021). Dengan demikian, menggunakan materi pembelajaran flipbook digital merupakan cara cerdas untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, dinamis, dan komunikatif di dalam kelas, serta membantu siswa memahami kurikulum yang telah diajarkan (Kurniawati and Nita 2018).

METODE

Metode penelitian evaluatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk menilai efektivitas dan kualitas suatu program atau produk (Susanti et al. 2018). Menilai seberapa baik media memenuhi tujuan pembelajaran dan bagaimana pengaruhnya terhadap pengguna adalah tujuan utama dari penelitian evaluative (Kantun n.d.). Penelitian ini dilakukan di Jurusan Akuntansi SMKN 1 Ketintang Surabaya. Mahasiswa yang mengikuti atau menyelesaikan program studi Pengembangan Bahan Ajar pada Jurusan Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya menjadi subjek penelitian ini. Sampel dilakukan karena mahasiswa yang telah mendaftar untuk program studi ini telah memahami materi yang disampaikan sehingga tinggal bagaimana cara menyampaikan dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan mudah dipahami.

Tahap awal penelitian ini adalah dengan mencari bahan ajar Fase E mengenai mata pelajaran Proses Bisnis di Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMKN 1 Ketintang Surabaya. Setelah mendapatkan sumber-sumber pembelajaran, peneliti mengidentifikasi keterampilan dasar yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran ini, khususnya pengantar untuk mata pelajaran Proses Bisnis di Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Peneliti mengumpulkan sumber pembelajaran atau literatur untuk pembuatan media pembelajaran ini setelah menentukan kompetensi dasar. Desain produk dalam penelitian ini disesuaikan dengan keterampilan dasar yang diperlukan untuk pembuatan bahan ajar, yaitu membuat media interaktif flipbook (Puspita, Rustini, and Dewi 2021), sebuah media pembelajaran berbasis modul virtual, untuk memenuhi kompetensi dasar dan syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam bahan ajar fase E. Penulis membuat media interaktif flipbook, sebuah media pembelajaran berbasis modul virtual,

untuk memenuhi kompetensi dasar dan syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam bahan ajar fase E. Bahan ajar berbasis modul virtual, khususnya media interaktif flipbook yang menawarkan materi pembelajaran yang menghibur dan memiliki desain yang mudah digunakan dan menarik secara visual (Rizki 2011).

Tahap selanjutnya adalah mulai membuat atau mendesain modul setelah menetapkan materi apa yang akan dibahas berdasarkan Bahan ajar terkait . Pembuatan Desain modul menggunakan perangkat lunak Canva, desain modul yang telah dicetak kemudian diubah ke dalam format elektronik atau virtual. Untuk membuat modul ini lebih inventif, peneliti menggunakan perangkat lunak Canva, peneliti membuat pertanyaan penilaian interaktif untuk menghadirkan kreativitas pada modul ini dan mengukur pemahaman pengguna terhadap konten yang dibahas. Dengan menggunakan perangkat lunak canva, peneliti berupaya untuk meningkatkan penampilan modul interaktif berbasis virtual, sehingga pengguna lebih mudah untuk menggunakannya (Rizanta and Arsanti 2022).

Setelah desain modul interaktif selesai , tahapan selanjutnya adalah uji coba produk kepada tim ahli (*expert*). Dua orang dosen yang mengajar mata kuliah pengembangan materi menjadi tim ahli pada tahap ini. Untuk mengetahui apakah informasi yang ditawarkan dalam modul ini nantinya sesuai dengan bahan ajar dan layak digunakan didalam pembelajaran Proses Bisnis di Bidang Akuntansi dan Lembaga Keuangan, maka dilakukan prosedur uji ahli isi materi. Untuk menentukan apakah media virtual ini layak digunakan sebagai media pembelajaran, maka dilakukan prosedur uji ahli media pembelajaran. Tahapan selanjutnya setelah tim ahli melakukan uji coba produk adalah melakukan perubahan atau penyempurnaan sebagai respon dari umpan balik yang diterima. Agar tercipta produk yang lebih baik, perubahan desain dibuat untuk memperkuat isi dari produk yang masih memerlukan perbaikan (Kusrini and Haryanto 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Modul mata pelajaran Proses Bisnis di Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga Fase E kelas X di SMKN 1 Ketintang Surabaya digunakan dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan Jurusan Akuntansi SMKN 1 Ketintang Surabaya menjadi tempat penelitian. Penelitian ini terdiri dari lima kompetensi dasar yaitu Menjelaskan kegiatan dalam bentuk badan usaha, menjelaskan konsep dasar akuntansi mengidentifikasi tahapan proses akuntansi perusahaan jasa, mengidentifikasi tahapan proses akuntansi perusahaan dagang, dan mengidentifikasi tahapan proses akuntansi perusahaan manufaktur. Kelima topik tersebut merupakan bagian kompetensi dasar Fase E Proses Bisnis di Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga.

Terdapat beberapa sumber bahan ajar atau buku dalam setiap sumber pembelajaran. Dengan demikian, ada banyak sumber dari bahan ajar atau buku yang dikutip dalam daftar pustaka setiap modul. Cukup banyak yang disebutkan dalam daftar pustaka setiap modul. Sering kali terdapat dua atau lebih karya sastra dalam setiap sub-bab materi (Haristah et al. 2019). Sumber daya instruksional setebal 41 halaman yang dibuat untuk penelitian ini adalah modul virtual yang mencakup topik Proses Bisnis di Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Teka-teki silang dan studi kasus disertakan pada akhir dari lima sub-bab materi dalam modul virtual ini.

Tabel 1. Nama Sub Bab Materi beserta Kegiatan Belajar

Urutan materi	Nama materi	Kegiatan belajar
Bab 1	Kegiatan dan bentuk badan usaha dalam proses bisnis	Pengertian proses bisnis Manfaat proses bisnis Dampak kegagalan proses bisnis
Bab 2	Konsep dasar akuntansi	Pengertian dan tujuan akuntansi Persamaan dasar akuntansi
Bab 3	Proses akuntansi perusahaan jasa	Pengertian siklus akuntansi perusahaan jasa Konsep dasar akuntansi perusahaan jasa
Bab 4	Proses akuntansi perusahaan dagang	Pengertian siklus akuntansi perusahaan dagang Konsep dasar akuntansi perusahaan dagang
Bab 5	Proses akuntansi	Pengertian siklus akuntansi perusahaan

perusahaan
manufaktur

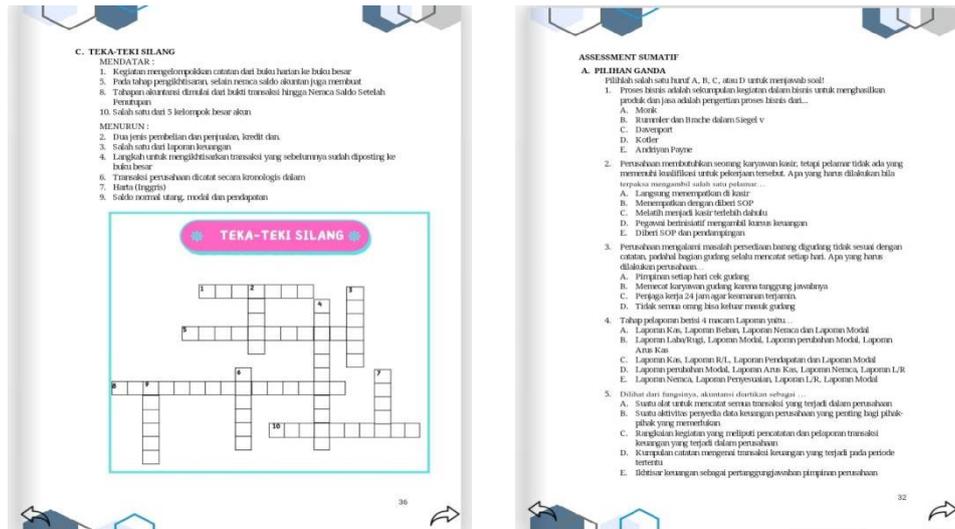
manufaktur
Konsep dasar akuntansi perusahaan
manufaktur

Font Times New Roman ukuran 12 digunakan untuk teks modul. Format ini dipilih karena ukuran dan jenis huruf yang umum dan sering digunakan dalam pembuatan materi pembelajaran (Affan et al. 2021). Selain itu, gambar yang digunakan juga sesuai dengan konsep modul, dan jika ada yang kurang jelas, fitur zoom dapat digunakan untuk memperbesar gambar. Untuk mempercantik tampilan, sampul, dan halaman sampul pada modul ini didesain menggunakan Perangkat Lunak Canva, karena penyesuaian latar belakang modul juga cerah, desain sampul menggunakan warna yang cerah. Tujuannya adalah untuk mencapai keselarasan warna antara latar belakang dan sampul. Karya seni pada sampul juga dibuat sesederhana mungkin, menggunakan bahasa yang lugas dan selaras dengan topik-topik yang dibahas dalam modul (Rahmatullah, Inanna, and Ampa 2020). Desain sampul modul Proses Bisnis di Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga ditampilkan pada Gambar 1



Gambar 1. Cover Modul flipbook

Membuat teka-teki silang interaktif, studi kasus, dan soal latihan dilakukan setelah membuat sampul. Tujuannya adalah agar pengguna mengetahui seberapa baik mereka memahami materi yang disampaikan (Yuberti 2018). Perangkat Lunak Canva digunakan untuk membuat desain pertanyaan interaktif ini. Peneliti membutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk mengerjakan dan menyelesaikan materi pembelajaran modul Proses Bisnis di Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga secara virtual. Hal ini karena banyaknya langkah yang harus dilakukan untuk membuat soal yang baik untuk digunakan sebagai materi pembelajaran (Aura Diva, Khafidin, and Ulya 2022). Desain pertanyaan interaktif untuk modul virtual Proses Bisnis dalam Akuntansi dan Manajemen Institusi ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain Soal Interaktif

Produk yang berbentuk Modul Virtual tentang Proses Bisnis di Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga ini harus menjalani uji ahli terhadap isi materinya sebagai langkah awal dalam penciptaan. Ahli yang menganalisis isi materi pelajaran dan menilai produk ini berjumlah 2 orang, dimana keduanya adalah dosen. Setiap anggota juga berhak menawarkan ide atau komentar untuk membantu membuat produk ini lebih baik. Draf hard copy pertama dari modul ini adalah desain produk yang disajikan kepada pakar konten materi pelajaran. Sesuatu Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa materi harus diuji terlebih dahulu sebelum diubah menjadi media pembelajaran (Astuti and Prabowo 2020). Menurut temuan evaluasi materi pelajaran oleh spesialis konten, produk ini memiliki tingkat pencapaian 85%. Tingkat keberhasilan yang dicapai dari hasil content specialist dapat diartikan sebagai Tidak perlu memperbarui konten media pembelajaran ini karena materi tersebut memiliki kredensial yang baik (Wahyuni and Eftita 2019).

Saran yang diberikan oleh para uji coba isi materi terhadap media pembelajaran virtul ini antara lain: Modul bisa dilengkapi dengan gambar, sehingga pertanyaan evaluasi perlu lebih beragam agar memudahkan pemahaman materi yang dianggap menantang. Media pembelajaran ini harus dirujuk oleh pakar media pembelajaran selain diuji oleh ahli materi pelajaran (Novita and Rochmawati 2014). Dua analis media yang sedang mempelajari dan mengevaluasi produk ini adalah dosen. Setiap anggota juga berhak menawarkan ide atau kontribusi untuk meningkatkan produk ini. Media pembelajaran berupa animasi adalah desain produk yang dihadirkan kepada spesialis media pembelajaran. Menurut temuan evaluasi yang dilakukan oleh spesialis media pembelajaran, tingkat pencapaian produk ini adalah 80%. Sumber belajar ini tidak perlu diperbarui karena jelas dari hasil materi para ahli konten bahwa tingkat prestasi yang dicapai baik.

Untuk menghasilkan produk yang baik pada media pembelajaran ini memerlukan waktu yang cukup lama disebabkan tahapan maupun proses yang cukup panjang. Sesudah produk dibuat, maka tahapan selanjutnya adalah produk tersebut harus melalui beberapa pengujian oleh uji meterinsehingga mendapat penilaian, kritik dan saran sehingga dapat disempurnakan kembali (Herawati and Muhtadi 2018). pada tahapan pembuatan modul ini juga ada beberapa kendala yaitu pada pembuatan modul berbentuk *hard copy*, pembuatan media pembelajaran yang harus disertai dengan interaktif, dan para uji meteri dibidang sub materi dan media. Pembuatan *storyboard* ini menjadi suatu tahapan yang sangat penting untuk dilakukan karena bertujuan mempermudah peneliti guna menentukan alur dari pembuatan media pembelajaran supaya lebih terarah (Hapsari 2019).

Manfaat dari solusi modul virtual ini adalah menggunakan perangkat lunak gratis, sehingga desainer tidak perlu membeli lisensi perangkat lunak. Modul Di bidang akuntansi dan keuangan institusi, virtual ini dapat dimanfaatkan sebagai alat atau media pembelajaran mata pelajaran proses bisnis. Anda dapat membagikan konten pendidikan ini di Facebook, Twitter, Yahoo, dan

Google, di antara platform media sosial lainnya. Tujuannya adalah agar lebih banyak individu memiliki akses mudah ke modul ini kapan saja dan dari lokasi mana pun (Amanullah 2020).

SIMPULAN

Media pembelajaran berbentuk flipbook Proses Bisnis di Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga sudah baik dan layak digunakan. Karena pembuatan flipbook ini sudah melalui beberapa tahap yakni perencanaan, pembuatan dan terakhir yakni evaluasi dan uji materi terhadap para ahli. Flipbook ini mendapat penilain yang baik, selain itu penggunaan flipbook ini sangat mudah. Isi materi dan desain pada modul virtual ini dinilai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan soal latihan yang disajikan juga dinilai dapat membantu siswa dalam memahami isi materi pada setiap sub bab.

DAFTAR PUSTAKA

- Affan, Muhammad Wildan, Dwi Irawan, Tasyahadul Fadhatil Laili, Agnesia Ruli Ayu Rahmawati, and Lutfia Fitroh Insani. 2021. "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Modul Praktikum Berbasis Software Akuntansi." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Radisi* 1(3):197–202.
- Amanullah, Muhammad Abror. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8(1):37. doi: 10.24269/dpp.v0i0.2300.
- Astuti, Dwi, and Anggit Prabowo. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Educational Statistics Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar Mahasiswa." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9(4):1172. doi: 10.24127/ajpm.v9i4.3167.
- Aura Diva, Sadana, Darul Khafidin, and Himmatul Ulya. 2022. "Pengaplikasian PMRI Dengan Soal HOTS Guna Meningkatkan Kompetensi Literasi Numerasi Dalam Asesmen Kompetensi Minimum." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNAPMAT)* 0(0):138–48.
- Hapsari, Gita Permata Puspita. 2019. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Menggunakan Sigil Software Pada Materi Listrik Dinamis." *Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang* 926–32.
- Haristah, Hanna, Al Azka, Rina Dwi Setyawati, and Irkham Ulil Albab. 2019. "Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika Pengembangan Modul Pembelajaran." *Jurnal Matematikan Dan Pendidikan Matematika* 1(5):224–36.
- Herawati, Nita Sunarya, and Ali Muhtadi. 2018. "Pengembangan Modul Elektronik (e-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5(2):180–91. doi: 10.21831/jitp.v5i2.15424.
- K, Rida Fironika. 2015. "Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 43." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2(1):43–64.
- Kantun, S. n.d. "Penelitian Evaluatif Sebagai Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan." *Majalah Ilmiah Dinamika* 37(1):15.
- Kurniawati, Inung Diah, and Sekreningsih- Nita. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa." *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 1(2):68. doi: 10.25273/doubleclick.v1i2.1540.
- Kusrini, Dwi, and Haryanto Haryanto. 2019. "Pengembangan Modul Virtual Interaktif: Inovasi Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* 7(1):20–26. doi: 10.15294/ijcets.v7i1.26678.
- Mega, Kisah Irawan. 2022. "Mempersiapkan Pendidikan Di Era Tren Digital (Society 5.0)." *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)* 4(3):114–21. doi: 10.52005/belaindika.v4i3.87.
- Novita, Risma, and Rochmawati Rochmawati. 2014. "Pengembangan Modul Akuntansi Berorientasi Kontekstual Pada Materi Mencatat Transaksi Ke Jurnal Umum Perusahaan Jasa." *Jurnal Pendidikan Akuntansi* 2(1):1–7.
- Novitasari, Dian. 2016. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 2(2):8. doi: 10.24853/fbc.2.2.8-18.

- Puspita, Ervhy Indra, Tin Rustini, and Dinie Anggraeni Dewi. 2021. "Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar." *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)* 1(2):65–84. doi: 10.46229/elia.v1i2.307.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. 2020. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12(2):317–27.
- Rizanta, Gilang Alfinandika, and Meilan Arsanti. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini." *Prosiding Seminar Nasional Daring* 2:560–68.
- Rizki, Soetam. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta, Indonesia: Prestasi Pustaka Publisher.
- Sabri, Indar. 2019. "Peran Pendidikan Seni Di Era Society 5 . 0 Untuk Revolusi Industri 4.0." *Seminar Nasional Pascasarjana 2019* 2(1):344.
- Saputri, Aprilyana Eka, and Joni Susilowibowo. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Manufaktur." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 20(2):154–62. doi: 10.17509/jpp.v20i2.26269.
- Saraswati, Eka, and Devi Novallyan. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pemahaman Konsep Trigonometri." *IJER (Indonesian Journal of Educational Research)* 2(2):72. doi: 10.30631/ijer.v2i2.37.
- Sugiantara, I. Putu, Ni Made Listarni, and Krisnanda Pratama. 2024. "Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Literasi Digital* 4(1):73–80. doi: 10.54065/jld.4.1.2024.448.
- Sugianto, Dony, Ade Gafar Abdullah, Sisca Elvyanti, and Yuda Muladi. 2017. "Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital." *Innovation of Vocational Technology Education* 9(2):101–16. doi: 10.17509/invotec.v9i2.4860.
- Sururuddin, Muhammad, Muhammad Husni, Safrudin Jauhari, and Abdul Aziz. 2021. "Strategi Pendidik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Menghadapi Era Society 5.0." *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 7(1):143–48. doi: 10.29408/didika.v7i1.3848.
- Susanti, Elisa, Ridho Harta, Ari Karyana, and Mas Halimah. 2018. "Desain Video Pembelajaran Yang Efektif Pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi Di Universitas Terbuka." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 3(2):167–85. doi: 10.24832/jpnk.v3i2.929.
- Susilawati, Wiwik Okta. 2021. "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Perkembangan Sosial Aud Berbasis Karakter Menggunakan Software Flipbook Maker." *Inspiratif Pendidikan* 10(2):1. doi: 10.24252/ip.v10i2.23519.
- Umafagur, Fadli, Steven R. Sentinuwo, and Brave A. Sugiarto. 2016. "Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus : Kota Manado)." *Jurnal Teknik Informatika* 9(1). doi: 10.35793/jti.9.1.2016.13456.
- Wahyuni, Sri, and Fauzul Eftita. 2019. "Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Android Terhadap." *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)* 7(2):44–49.
- Yuberti. 2018. *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Vol. 1.
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. 2022. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19(01):61–78. doi: 10.25134/equi.v19i01.3963.