

HANDOUT DIGITAL INTERAKTIF: E-BOOK PERPAJAKAN BERBASIS FLIPBOOK UNTUK PEMBELAJARAN MANDIRI SMK

Cheri J. C. Sitanggang¹, Arina Candra Febriyanti², Serlianti Putri Asyarah³, Luqman Hakim⁴

cheri.23179@mhs.unesa.ac.id¹, arina.23066@mhs.unesa.ac.id²,
serianti.23046@mhs.unesa.ac.id³, luqmanhakim@unesa.ac.id⁴

Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Hasil dan pembahasan Handout berbasis flipbook untuk mata pelajaran Perpajakan Fase F di Kelas XII SMK Akuntansi adalah produk yang dikembangkan sebagai hasil dari penelitian ini. Salah satu karakteristik produk yang saya buat adalah sebagai berikut Produk ini memiliki materi yang dimuat sesuai dengan apa yang akan diberikan kepada siswa. Ini adalah media pembelajaran digital yang berjalan di Windows, mudah digunakan dan digunakan di kelas (sebagai aplikasi offline), memiliki tampilan yang menarik bagi siswa, dan memiliki soal latihan. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). R&D adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menguji kelayakan suatu produk dengan membuat produk yang lebih baik atau memperbaruinya. Sugiyono (2021) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah proses atau strategi untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. Rayanto (2020) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah studi sistematis yang dilakukan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi standar konsistensi dan efektivitas internal. Handout berbasis flipbook untuk mata pelajaran Perpajakan Fase F di Kelas XII SMK Akuntansi adalah produk yang dikembangkan sebagai hasil dari penelitian ini. Salah satu karakteristik produk yang saya buat adalah sebagai berikut: konten dimuat sesuai dengan apa yang akan diberikan kepada siswa. Produk ini adalah media pembelajaran digital yang berjalan di Windows, mudah digunakan dan digunakan di kelas (sebagai aplikasi offline), memiliki tampilan yang menarik bagi siswa, dan memiliki soal latihan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan handout digital untuk mata pelajaran perpajakan di kelas XII SMK Akuntansi, dengan flipbook interaktif. Penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk menciptakan media pembelajaran digital yang inovatif dan mengatasi kendala pembelajaran konvensional yang kurang efektif dalam era digital. Handout ini dirancang sebagai aplikasi offline yang mudah digunakan, memiliki tampilan menarik seperti buku digital, dan dilengkapi dengan soal latihan. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

Kata Kunci: Handout Digital, Flipbook Interaktif, Perpajakan, SMK Akuntansi, Penelitian Dan Pengembangan (R&D), Media Pembelajaran.

ABSTRACT

The results and discussion of flipbook-based Handouts for Phase F Taxation subjects in Class XII of SMK Accounting are products developed The results of this research, one of the product features that I created is as follows: the material that is loaded according to what will be given to students this product is a digital learning medium that runs on Windows it is easy to use and used in the classroom (as an offline application) it has an attractive appearance for students, similar to a digital book and it has practice questions. Research and development (R&D) is a type of research that aims to test the practicality of a product through the creation or improvement of product quality. Sugiyono (2021) said that development research is a process or strategy to validate and develop a product. Rayanto (2020) said that development research is a systematic study that is done to design, develop, and evaluate programs, processes, and learning outcomes that must meet internal standards of consistency and effectiveness. The flipbook-based handout for the subject of Taxation Phase F in Class XII of SMK Accounting is a product developed as a result of this research. one of characteristics of the product that I made is as follows: the material that is loaded according to what

will be given to students this product is a digital learning medium that runs on Windows it is easy to use and used in the classroom (as an offline application) it has an attractive appearance for students, similar to a digital book and it has practice questions. This study finds that a flipbook-based interactive digital handout will be developed for taxation subjects in grade XII of SMK Accounting. Innovative digital learning media are created by research and development (R&D) in order to overcome the constraints of conventional learning that are less effective in the digital era. This handout is designed as an easy-to-use offline application, looks like a digital book, and has practice questions. The material that is presented is in line with the curriculum and student requirements.

Keywords: *Digital Handouts, Interactive Flipbooks, Taxation, Accounting Vocational Schools, Research And Development (R&D), Learning Media.*

PENDAHULUAN

Bab XIII, Pasal 31 ayat 1 dan 2 UU 1945 menyatakan bahwa "setiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran; dan Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran Nasional yang diatur dengan undang-undang."

Di era teknologi digital, penguasaan kompetensi siswa sangat penting. Ini karena ada persaingan untuk menguasai teknologi digital dan upaya untuk meningkatkan kemampuan dan kinerja, terutama di bidang sumber daya manusia. Sistem sumber belajar yang berguna akan dibuat dengan teknologi terintegrasi untuk membantu proses belajar. Tanpa inovasi teknologi dalam pemanfaatan materi, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik dan siswa tidak akan menguasai kemampuan mereka (Sari & Ahmad, 2021). Kemampuan teknologi diperlukan untuk membuat media ajar baru dan menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman, yang akan membantu proses belajar mengajar menjadi lancar, agar pendidikan dapat menyesuaikan dengan kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini di era digital. Menurut Nursyifa (2019), penggunaan teknologi digital telah melampaui pembaharuan proses pembelajaran. Namun, media ajar baru harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, teknologi telah digunakan oleh siswa untuk memanfaatkan sumber pembelajaran di dalam dan di luar sekolah. Keuntungan dari penerapan teknologi digital, yaitu transformasi dalam proses Pembelajaran Menurut Rozaq (2013) Sebagai pilar utama dalam dunia pendidikan, diharapkan pendidik menjadi pusat perhatian masa depan. dan pusat perhatian dalam memajukan pendidikan siswa. Problemnnya adalah kurangnya pemahaman tentang pengetahuan dan implementasi tentang aplikasi digital flipbook untuk pendidik karena guru harus terus belajar saat mereka membuat materi pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan flipbook digital sebagai media pembelajaran tentunya dapat membantu siswa mempelajari topik yang menarik dan dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa (F. F. K. Sari & Atmojo, 2021).

Dalam proses pembelajaran, inovasi sangat penting. Ini akan memungkinkan model pembelajaran yang menarik bagi siswa dan memberi mereka pengalaman baru dengan media pendidikan digital (Widayat et al., 2021). Pembelajaran model konvensional tidak sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini. Oleh karena itu, pengabdian ini dilakukan dengan mengajarkan cara menggunakan flipbook digital untuk mendukung proses pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi digital (Sugianto et al., 2017).

Hasil dan pembahasan Handout berbasis flipbook untuk mata pelajaran Perpajakan Fase F di Kelas XII SMK Akuntansi adalah produk yang dikembangkan sebagai hasil dari penelitian ini. Salah satu karakteristik produk yang saya buat adalah Sebagai contoh, konten yang dimuat sesuai dengan apa yang akan diberikan kepada siswa; aplikasi ini berjalan di Windows dan merupakan media pembelajaran digital; mudah digunakan dan digunakan di kelas (sebagai aplikasi offline); memiliki tampilan yang menarik bagi siswa, mirip dengan buku digital; dan memiliki soal latihan.

Menurut Sanaky (2013) :119, flipbook masuk ke dalam kategori media audio-visual

karena dapat memproyeksikan gambar bergerak dan suara. Karakter objek aslinya sama dengan kombinasi gambar dan suara. Media audio-visual termasuk televisi, slide suara, film, dan video-VCD.

METODOLOGI

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). R&D adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menguji kelayakan suatu produk dengan membuat produk yang lebih baik atau memperbaruinya. Sugiyono (2021) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah proses atau strategi untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. Rayanto (2020) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah studi sistematis yang dilakukan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi standar konsistensi dan efektivitas internal.¹

HASIL DAN PEMBAHASAN

Handout berbasis flipbook untuk mata pelajaran Perpajakan Fase F di Kelas XII SMK Akuntansi adalah produk yang dikembangkan sebagai hasil dari penelitian ini.

Salah satu fitur produk yang saya buat adalah sebagai berikut: produk ini adalah media pembelajaran digital yang berjalan di Windows; mudah digunakan dan digunakan di kelas (sebagai aplikasi offline); memiliki tampilan yang menarik bagi siswa, mirip dengan buku digital; dan memiliki soal latihan.

Menurut Sanaky (2013) :119, flipbook masuk ke dalam kategori media audio-visual karena dapat memproyeksikan gambar bergerak dan suara. Karakter objek aslinya sama dengan kombinasi gambar dan suara. Media audio-visual termasuk televisi, slide suara, film, dan video-VCD.

Pembahasan

Berbagai upaya diperlukan untuk mencapai kualitas pembelajaran. Strategi ini berhubungan dengan berbagai aspek pembelajaran. Media pembelajaran juga sangat penting seiring dengan penerapan kurikulum berbasis kompetensi di tanah air dan pergeseran paradigma pembelajaran dari behavioristik ke konstruktivistik. Pembelajaran konstruktivistik menuntut siswa memiliki kemampuan untuk belajar sendiri dan meningkatkan pengetahuan mereka. Sebaliknya, guru bertindak sebagai perantara, fasilitator, dan pengendali proses pembelajaran. Asyhar (2012) mengatakan: 15. Di abad kedua puluh satu, perkembangan pesat di bidang teknologi dan komunikasi disebabkan oleh temuan baru dalam rekayasa material mikroelektronika. Kemajuan ini sangat memengaruhi berbagai aspek kehidupan, seperti perilaku dan aktivitas manusia, serta jenis kebutuhan lapangan kerja. Lembaga pendidikan harus mengantisipasi perubahan pasar atau persyaratan kerja untuk memastikan bahwa siswa dapat "sesuai" dengan kebutuhan kehidupan sehari-hari. yang dibutuhkan oleh industri lokal, nasional, dan global. Menurut Ashyar (2012), fungsi distributive media pembelajaran memungkinkan siswa mengikuti sejumlah besar objek atau peristiwa sekaligus dalam jangkauan yang luas, yang meningkatkan efisiensi waktu dan biaya. Media pembelajaran memungkinkan siswa atau peserta didik menyelesaikan hal-hal atau peristiwa yang sudah ada. Film, foto, potret, slide, drama, dongeng (sandiwara audio), cerita bergambar (komik), dan sebagainya. Dimungkinkan bagi siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang hal-hal yang pernah terjadi di masa lalu. Ashyar (2012), halaman 33 dan 34.

¹ Irhamna Irhamna and Sigit Purnama, "Peran Lingkungan Sekolah Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Di PAUD Nurul Ikhlas," *Jurnal Pendidikan Anak* 11, no. 1 (2022): 68–77, <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.46688>. 71

Presentasi, menurut Suryani (2018: 77), berarti menyampaikan konsep laporan atau informasi tentang pasajak kepada orang lain. Oleh karena itu, presentasi harus dirancang dengan baik, memiliki konten yang menarik, dan dikemas dengan baik. Perangkat lunak dan peranti keras yang mendukung tujuan ini pasti diperlukan. Peranti lunak presentasi adalah salah satu jenis pendukung yang paling penting. Banyak program yang dapat Anda gunakan untuk membuat presentasi yang bagus.

Flipbook adalah jenis perangkat lunak profesional yang memungkinkan Anda mengubah file PDF, gambar, teks, dan video menjadi buku, dan memungkinkan Anda mengintegrasikan hyperlink, video, gambar, suara, dan clipchart objek secara profesional. Dengan menggunakan software Flipbook, Anda dapat membuat halaman buku multimedia yang mudah dengan menambah fitur editing video, gambar, hyperlink audio, hotspot, dan objek multimedia ke halaman (Suryani, 2018: 91). Aplikasi ini memiliki beberapa keuntungan, antara lain:

1. Anda dapat mengimpor file dalam berbagai format: a) Anda dapat mengimpor file PDF untuk mengubahnya menjadi halaman balik buku flip; b) Anda dapat mengimpor file gambar seperti Jpg, bmp, Jpeg, Png, dan Gif; c) Anda dapat mengimpor dan menyimpan film dalam format Swf, Flv, dan Mp4; d) Anda dapat memberikan latar belakang musik untuk buku flip; dan e) Anda dapat memberikan latar belakang dinamis untuk buku flip.
2. Anda dapat mengubah tampilan layout. Ini termasuk mengubah template flipbook yang menarik, tombol kontrol gaya diskutomisasi, mengubah warna latar belakang gambar, mengubah gaya tutup buku dan pengaturan halaman buku kertas, e. Navigasi dapat mengubah latar belakang, judul nama, dan pengaturan jenis huruf dan halaman teks, f. Mengubah ukuran tutup buku, g. Menyimpan template yang disesuaikan untuk digunakan lagi, dan h. Memasukkan musik latar belakang.
3. Ada banyak format output yang dapat diubah: buku dapat diputar dalam format swf, dapat dikirim ke dalam format exe, dapat diterbitkan sebagai HTML yang memungkinkan untuk diupload ke website untuk dilihat secara online, dapat dikirim ke dalam paket email cepat untuk dibagi secara luas dalam bentuk ZIP, atau dapat dikirim ke file screen saver yang luar biasa sebagai opsi screen saver. ²

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa handout digital interaktif berbasis flipbook untuk mata pelajaran perpajakan di kelas XII SMK Akuntansi akan dibuat. Dalam era digital, penelitian dan pengembangan (R&D) menghasilkan media pembelajaran digital yang inovatif dan mengatasi kendala pembelajaran konvensional yang tidak efektif. Aplikasi offline yang mudah digunakan ini memiliki tampilan yang mirip dengan buku digital dan soal latihan. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

Aplikasi flipbook, yang memungkinkan integrasi berbagai media seperti hyperlink, video, gambar, suara, dan clipchart objek, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Studi ini mendukung pentingnya penerapan teknologi digital dalam pembelajaran. Flipbook, sebagai media audio-visual, memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan dinamis daripada pendekatan konvensional. Studi ini menunjukkan bahwa handout berbasis flipbook dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa memperoleh keterampilan yang lebih baik. Handout ini sesuai dengan tuntutan kurikulum berbasis kompetensi dan paradigma

² Dewi Nurlafika Ririn Maknun Lu'luil Maknun, "Urgensi Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia SD Untuk Mencegah Perilaku Bullying," *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin* 2, no. 1 (2023): 1–21, <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i1.16>.

pembelajaran konstruktivistik, yang menekankan pembelajaran mandiri.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa handout ini dapat diakses secara offline, mengatasi kendala keterbatasan akses internet, dan menjadikannya solusi yang praktis dan efisien untuk sekolah-sekolah yang mungkin memiliki keterbatasan akses internet. Kesimpulannya, pengembangan handout digital berbasis flipbook ini menawarkan solusi inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran perpajakan di SMK, sejalan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran di era digital. Keberhasilan implementasi handout ini juga merekomendasikan perluasan penggunaan teknologi digital dalam pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- (Community Service of Health), 2(2). <https://doi.org/10.31004/covit.v2i2.10767>
- (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan), 5(4). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>
- 13(8). <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i08.8333>
- 4.0. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 6(2). <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- 54(2). <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i2.34639>
- Achmad Afandi, Chindy Hanggara Rosa Indah, Ratno Susanto, Budijanto, Rizka Hadiwiyanti, & Yuskhil Mushofi. (2023). Penggunaan Buku Ajar Motorik Berbasis Flipbook Pada Mahasiswa. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2). <https://doi.org/10.46838/spr.v4i2.310>
- Afifah, I. A., & Dumiyati, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Audio Visual Pada Pelajaran Akuntansi. *Prosiding SNasPPM*, 6(1).
- Agustina, A., Auliah, A., & Hardin, H. (2023). Development of Handout Android-Based Application on Buffer Solution using Discovery Learning Model. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 5(1). <https://doi.org/10.24114/jipk.v5i1.44516>
- Ahmad, I. (2018). Proses Pembelajaran Digital dalam Era Revolusi Era 4.0. Direktur Jendral Pembelajaran Dan Kemahasiswaan. Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi.
- Alhefnawi, M. A. M. (2021a). Assessing the efficacy of online handouts and active lectures in learning outcomes at the engineering undergraduate level. *Ain Shams Engineering Journal*, 12(3). <https://doi.org/10.1016/j.asej.2021.02.012>
- Alvi, M. F., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(3). Amal Insani Foundation, 1.
- Amanullah, M. A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL GUNA MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.
- Aprilizdihar, M., Pitaloka, E. D., & Dewi, S. (2022). PEMANFAATAN SOSIAL MEDIA SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL. *JOURNAL OF DIGITAL EDUCATION, COMMUNICATION, AND ARTS (DECA)*, 5(01). <https://doi.org/10.30871/deca.v5i01.3717>
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi
- Cahyono, B. (2023). PEMANFAATAN APLIKASI DIGITAL FLIPBOOK SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4).
- Edukasi, S. (2018). Proses Pembelajaran Digital dalam Era Revolusi Industri 4.0. Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi.
- Ermawati, I. R., Dwi Kurniasih, M., Astuti, S., Fitriana, O., Wan Achmad, W. F., & Hilmi Hasan, M. (2021). Development of Blended Learning Media Using Character-Based Flipbook Smartphone. *Proceedings - International Conference on Computer and Information Sciences: Sustaining Tomorrow with Digital Innovation, ICCOINS 2021*.
- Gusrianto, R., & Rahmi, U. (2022). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Informatika Berbasis. In *Jurnal Bahan Manajemen Pendidikan (Vol. 11)*.
- Hakam, M. S. A. A., & Untari, R. S. (2021). Pengembangan e-modul berbasis flipbook pada mata pelajaran pemograman dasar di SMK. *Academia Open*, 4.
- Halim, U. N., Sari, M. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook

- Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Pada Kurikulum Merdeka. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 4.
- Haryanti, J., & Fatima, Y. (2021). Desain dan Uji Coba E-Handout Berbasis Literasi Sains Siswa pada Materi Laju Reaksi. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(1). <https://doi.org/10.24014/jnsi.v4i1.11030>
- Hendarman. (2019). Tantangan Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara, 18(1). <https://doi.org/10.1109/ICCOINS49721.2021.9497135>
<https://doi.org/10.30999/jpkm.v11i2.1939>
- Humairah, E. (2022). PENGGUNAAN BUKU AJAR ELEKTRONIK (E-BOOK) BERBASIS FLIPBOOK GUNA Mendukung Pembelajaran Daring Di Era Digital. Prosiding
- Intan, A. (2018). Proses Pembelajaran Digital dalam Era Revolusi Era 4.0. Direktur Jendral Pembelajaran Dan Kemahasiswaan. Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi.
- Junaidi, I.N. Sudiana, & D.P. Parmiti. (2023). PENGARUH BAHAN AJAR HANDOUT BERBASIS GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA. *PENDASI: Jurnal Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1). <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Khotimah, K., Hastuti, U. S., Ibrohim, & Suhadi. (2021). Developing microbiology digital handout as teaching material to improve the student's science process skills and cognitive learning outcomes. *Eurasian Journal of Educational Research*, 95. <https://doi.org/10.14689/EJER.2021.95.5>
- Laela, R., & Risnaningsih. (2021). Review : Peran Handout Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Kimia a Review : the Role of Handouts in Improving Learning Outcomes in Chemistry Learning. *UNESA Journal of Chemical Education*, 10(2).
- Laoli, M. S., Zebua, J. N., Hulu, N. P., & Waruwu, L. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Handout Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 06(01).
- Mardiana, R., & Harti, H. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK pada Materi Hubungan dengan Pelanggan. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2946>
- Marlina, E., & Andriani, R. (2021). Penggunaan Media Literasi Digital Berbantuan Flipbook dalam Pembelajaran Daring. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 11(2).
- Maulida, U. (2022a). PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS KURIKULUM MERDEKA.
- Meliyawati, Rohimajaya, N. A., Purlilaiceu, & Trisnawati. (2020). Pembelajaran Digital sebagai Media Literasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(3).
- Mukarromah, J. Z., Sutomo, Moh., & Sahlan, Moh. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 7(3).
- Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., & Handayani, R. D. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA FLASH FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERFIKIR KREATIF SISWA
- Ningrum, A. P., Lesmono, A. D., Bachtiar, R. W., Program, M., & Pendidikan, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berupa Modul Berbasis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 5 No. 4, Maret 2017, Hal 315 - 320 Penelitian.
- Nuraeni, W. (2021). PENGEMBANGAN BAHAN PEMBELAJARAN BERBASIS MODUL ELEKTRONIK BERBANTUAN FLIPBOOK MAKER PADA MATA PELAJARAN FISIKA
- Pebriyansyah, M. F., Hartati, H., & ... (2021). Pengembangan Buku Ajar Media Pembelajaran Dan Teknologi Informasi Berbasis Digital. Prosiding Seminar
PEMBELAJARAN DI ERA TEKNOLOGI DIGITAL. Jurnal Dharmabakti Nagri, 1(2). <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26>
PENDIDIKAN BIOLOGI, 7(2). <https://doi.org/10.24036/apb.v7i2.12763>

- Pendidikan Dasar Indonesia, 7(1). https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1989
- Perdana, M. A., Wibowo, D. E., & Budiarto, M. K. (2021). Digitalization of Learning Media through Digital Book Development Using the Flipbook Application. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*,
- Prasetyono, R. N., & Hariyono, R. C. S. (2020). Development of flipbook using web learning to improve logical thinking ability in logic gate. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11(1). <https://doi.org/10.14569/ijacsa.2020.0110143>
- Pratama, D. P. A., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1). <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25327>
- PROSIDING PEKAN SEJARAH.**
- Puspita Sari, N., Hanum, A., Maulina, C., Susiani, R., & Nurmalina, N. (2022). PEMANFAATAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DI ERA 4.0. COVIT
- Puspitasari, R., Hamdani, D., & Risdianto, E. (2020). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS HOTS BERBANTUAN FLIPBOOK MARKER SEBAGAI BAHAN AJAR ALTERNATIF
- Qorihah, P. L., & Rinaningsih, R. (2021). Meta-analysis of Using Handouts to Enhance Chemistry Student's Learning Outcomes. *JURNAL PENDIDIKAN SAINS (JPS)*, 9(1). <https://doi.org/10.26714/jps.9.1.2021.26-32>
- Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustina, T. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2). <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>
- Rahmawati, S., Andika, E. S., & Budiarto, M. K. (2022). Peluang pemanfaatan aplikasi dan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran di era digital. *Educatio*, 17(1). <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.4729>
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Ridwan, A., Firmansyah, M. B., & Rosyidah, I. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Sastra Di Era Digital. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (Pro-Trapenas)*, 1(1 SE-Artikel).
- Rusdiana, C., Kaspul, K., & Utami, N. H. (2022). USING FLIPBOOK MAKER TO CREATE SCIENCE PROCESS ORIENTED ELECTRONIC HANDOUT. *JURNAL ATRIUM*
- Safriana, S., Gumanti, V., & Ginting, F. W. (2023). Development of e-Handout Based on Problem-Based Learning to Improve Students Cognitive on Rotation Dynamics. *Asian Journal of Science Education*, 5(2). <https://doi.org/10.24815/ajse.v5i2.32112>
- Santia, E., & Nurmayani, N. (2023). Bahan Ajar Flipbook Interaktif Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(1). <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46101>
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA. *JISIP*
- Shimazaki, K., Adachi, M., & Nakayama, M. (2018). Effectiveness of instruction for summarising handouts and academic writings. *International Journal of Emerging Technologies in Learning, SISWA SMA. Jurnal Kumparan Fisika*, 3(3). <https://doi.org/10.33369/jkf.3.3.247-254>
- Situmorang, M., Yustina, Y., & Syafii, W. (2020). E-Module Development using Kvisoft Flipbook Maker through. *Journal of Educational Sciences*, 4(4).
SMA. *Instruksional*, 3(1). <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.66-76>
- Tarbawi : *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2). <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Wahyuni, I., Noer, A. M., & Linda, R. (2018). Development of Electronic Module Using Kvisoft Flipbook Maker Application on the Chemical Equilibrium. *Proceeding of the 2nd URICES*.
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>

- Wijayanti, R. N., & Isnawati. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Interaktif Pada Materi Sistem Saraf Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 12(2).
- Wildan, M. (2021). Pengembangan Sumber Pembelajaran Sejarah di Era Revolusi Industri 4.0.
- Wiranata, T. D., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Instagram sebagai Sumber Informasi di Era Teknologi Digital. *Prosiding Seminar Nasional Daring Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi) IKIP PGRI Bojonegoro*.
- Yunika, F. D. (2023). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era 4.0. *CES (Confrence Of Elementary Studies)*.