

“CREATIF DESAIN ADOBE” MODUL AJAR BERBASIS FLIP BOOK PADA MATA KULIAH MULTIMEDIA INTERAKTIF

Yosi Nur Kholisho^{1*}, Marfuatun², Kholida Ismatulloh³

^{1,3}Prodi Pendidikan Informatika, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

² Prodi Bimbingan Konseling, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

*yosink.peninfo@gmail.com

Abstrak

Pada tingkatan pendidikan tinggi beberapa dosen masih menerapkan *hybrid learning* agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan terserapnya materi. Perkembangan dan kemajuan teknologi dalam bidang multimedia menuntut materi ajar pada mata kuliah multimedia interaktif terus dilakukan pembaharuan untuk mengikuti tuntutan pengguna oleh sebab tersebut perlu dilakukan pembaharuan materi ajar. Tujuan dari penelitian ini 1) merancang modul ajar berbasis *flip book*; 2) menguji kelayakan; dan 3) mencari respon pengguna. Metode penelitian pengembangan digunakan dalam penelitian ini dengan menerapkan model ADDIE, subjek terdiri dari 2 orang expert judgment dalam bidang media, 2 orang expert judgment dalam bidang materi dan 15 orang responden yang bersal dari mahasiswa, teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket. Berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rerata sebesar 86.25% dengan kategori sangat layak, uji kelayakan oleh ahli media diperoleh hasil sebesar 82.5% dengan kategori sangat layak dan berdasarkan respon dari pengguna mendapatkan rerata sebesar 92.2% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa modul ajar multimedia interaktif ini dapat menumbuhkan motivasi belajar dan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi multimedia interaktif serta dapat membantu mahasiswa dalam membuat produk multimedia interaktif.

Kata kunci : Flipbook, Multimedia, Modul Ajar, ADDIE.

Abstract

At the higher education level, several lecturers still apply hybrid learning so that the learning process can run smoothly and the material is absorbed. Developments and advances in technology in the field of multimedia demand that teaching materials in interactive multimedia courses continue to be updated to keep up with user demands; therefore, it is necessary to update teaching materials. The aims of this study are 1) to design flip book-based teaching modules, 2) to test the feasibility, and 3) to seek user response. The development research method was used in this study by applying the ADDIE model, and the subject consisted of 2 expert judgments in the media field, two expert judgments in the material field, and 15 respondents who came from students. Data collection techniques were carried out through interviews and questionnaires. Based on the feasibility assessment by material experts, an average of 86.25% was obtained in the very feasible category, due diligence by media experts obtained a result of 82.5% in the very feasible category, and based on responses from users, an average of 92.2% was obtained in the very high category. This shows that this interactive multimedia teaching module can foster learning motivation and make it easier for students to understand interactive multimedia material, and it can help students in making interactive multimedia products.

Keywords: Flipbook, Multimedia, Teaching Module, ADDIE

I. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting didalam mencetak generasi yang siap dalam menerima tantangan. Tantangan yang dihadapi adalah bagaimana generasi saat ini dapat memanfaatkan dengan sangat maksimal bahkan mampu membuat teknologi yang berdampak positif, seperti yang diharapkan di era masyarakat pintar atau society 5.0 dan industrial revolution 4.0 dan. Tetapi tantangan saat ini pasca terjadinya wabah covid 19 adalah mengembalikan produktifitas kerja, serta dalam lingkup dunia pendidikan bagaimana peserta didik mampu menyerap pembelajaran secara maksimal (Kholisho., 2020; Kadek et al., 2022). Dunia pendidikan yang sedang mengalami transisi proses pembelajaran tidak hanya di sekolah dasar dan menengah tetapi juga hingga dan termasuk pendidikan tinggi. Hal ini membuat pendidik baik guru maupun dosen terus menyesuaikan diri serta berupaya berinovasi dan memperbaharui bahan serta teknik pembelajaran untuk memastikan proses belajar mengajar berjalan dengan lancar (Aspi., 2022; Gunawan., 2022; Taraju., 2022).

Pada tingkatan pendidikan tinggi beberapa dosen masih menerapkan Hybrid Learning agar pembelajaran dapat berlangsung tanpa kendala dan terserapnya materi, jika ditemukan mahasiswa mengalami gejala sakit dapat mengikuti perkuliahan dari rumah (Wat el al., 2022; Ganovia., 2022). Usaha lain yang dilakukan dengan memperbaharui bahan ajar agar mahasiswa lebih mudah dalam mengakses materi perkuliahan. Bahan ajar merupakan materi yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan dan kompetensi (Husnawati, 2022). Salah satu program studi yang menerapkan proses tersebut yaitu program studi pendidikan informatika khususnya mata kuliah multimedia interaktif di Universitas Hamzanwadi, selain menerapkan Hybrid Learning dilakukan upaya pembaharuan bahan ajar. Perkembangan dan kemajuan teknologi dalam bidang multimedia menuntut materi terus dilakukan pembaharuan untuk mengikuti tuntutan pengguna. Multimedia merupakan suatu kombinasi 2 atau lebih berupa teks, gambar, video, animasi dan audio menjadi satu kesatuan yang indah (Kholisho, 2017).

Hasil wawancara kepada pengguna lulusan dan mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah multimedia interaktif ditemukan beberapa materi perlu untuk dilakukan pembaharuan mengikuti kemajuan fitur-fitur. Berdasarkan temuan tersebut dilakukan pengembangan materi ajar dalam bentuk modul ajar. Modul ajar dipilih sebagai media dalam proses pembelajaran mata kuliah multimedia interaktif disebabkan oleh modul berisikan langkah-langkah secara rinci sesuai dengan materi dan kompetensi, modul akan membuat mahasiswa menjadi mandiri, serta dapat menopang jalannya perkuliahan terutama dalam mata kuliah praktikum (Ariawan., 2022; Maulida., 2022).

Sebagai upaya mempermudah pengaksesan modul dilakukan perubahan dari sebelumnya menggunakan modul cetak menjadi e-modul berbasis flip book. Flip book merupakan buku digital yang dapat diakses melalui perangkat komputer maupun gadget dengan mudah, tampilan yang diberikan layaknya seperti membuka sebuah buku hanya saja berbentuk digital, buku digital ini akan memudahkan mahasiswa dalam mengakses modul dimanapun dan kapanpun (Humairah., 2022;

Tunggawardhani., 2022). Banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat flip book diantaranya kvisoft, heyzine.com, any flip, flip PDF Pro dan masih banyak yang lain (Yulaika., 2020; Simatupang., 2020; Setiyo., 2018).

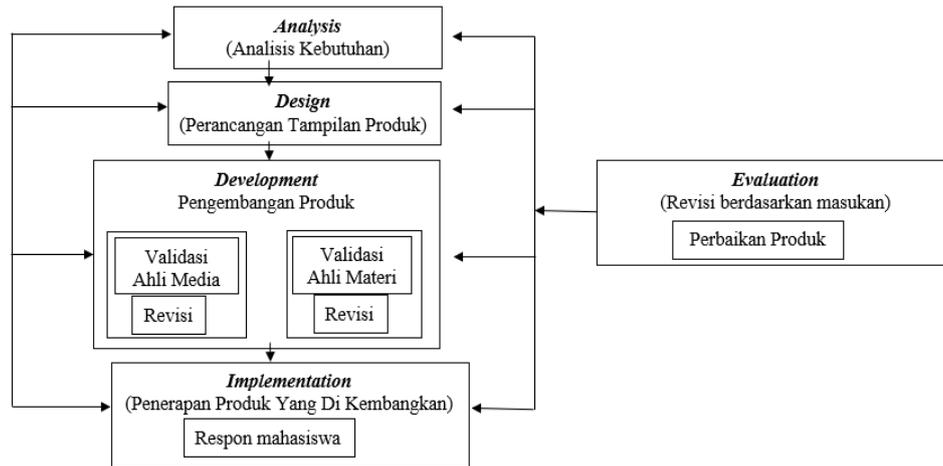
Selain dilakukan perubahan tampilan modul ajar, materi yang diberikan juga mengalami perubahan dan penambahan, dalam pokok pembahasan pada modul dipecah menjadi 3 bab yaitu desain grafis dengan menggunakan aplikasi photoshop, desain video dengan menggunakan aplikasi premiere, dan desain animasi dengan menggunakan aplikasi animate. Didalam 3 bab tersebut terdapat beberapa sub bab tersendiri yang menggambarkan atau menjelaskan pada mahasiswa langkah-langkah dari masing-masing desain yang akan dirancang. Penentuan materi dilakukan dengan mengacu pada kompetensi yang wajib dimiliki oleh mahasiswa serta perkembangan dan kebutuhan pada bidang multimedia.

Adanya perubahan materi serta tampilan dari modul ajar, mahasiswa dituntut untuk mampu mengikuti kemajuan-kemajuan teknologi serta fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi bidang multimedia, serta mahasiswa dapat menghasilkan produk-produk multimedia yang dapat digunakan dalam semua bidang. Selain itu dengan adanya modul ajar ini mahasiswa dapat belajar secara mandiri baik itu dilakukan dalam perkuliahan praktik di kampus atau melalui belajar mandiri di rumah bahkan tanpa terhalang ruang dan waktu.

Berdasarkan penjabaran tersebut dilakukan penelitian dengan tujuan: 1) merancang modul ajar berbasis flip book pada mata kuliah multimedia interaktif; 2) menguji kelayakan modul ajar; dan 3) mencari respon pengguna.

II. Metode Penelitian

Model ADDIE digunakan dalam penelitian pengembangan ini, dengan menggunakan lima Langkah yaitu: pertama: analisis (analysis); kedua: desain (design); ketiga: pengembangan (development); keempat: implementasi (implementation); dan kelima: evaluasi (evaluation). Prosedur penerapan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini yaitu 1) pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan pengguna, kebutuhan konten/isi dan analisis kebutuhan software/hardware; 2) tahap desain dilakukan perancangan tampilan dari produk modul ajar; 3) tahap develop dilakukan proses pengembangan/pembuatan produk modul ajar berbasis flip book, selanjutnya dilakukan pengujian kelayakan produk baik dari sisi konten/materi dan sisi tampilan/media; 4) tahap inplementasi dilakukan pengujian produk untuk mencari respon dari pengguna terhadap produk modul ajar berbasis flip book; 5) tahap akhir merupakan tahap evaluasi, akan tetapi tahap ini dapat masuk pada setiap tahapan jika ditemukan adanya kekurangan dan perlu untuk dilakukan perbaikan/revisi, gambaran tahapan prosedur dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Modul Ajar Model ADDIE

Subjek terdiri dari 2 orang expert judgment dalam bidang media, 2 orang expert judgment dalam bidang materi dan 15 orang responden yang bersal dari mahasiswa program studi pendidikan informatika yang telah menyelesaikan mata kuliah multimedia interaktif. Angket dan wawancara berfungsi sebagai alat pengumpulan data. Wawancara digunakan untuk mencari data awal dilakukan wawancara tidak langsung dan angket digunakan untuk mencari kelayakan produk menggunakan skala likert dan respon dari pengguna menggunakan skala guttman. Berikut kisi-kisi lembar wawancara yang diberikan kepada mahasiswa yang telah menempun mata kuliah multimedia interaktif dan pengguna lulusan:

Tabel 1 Lembar Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
Lembar wawancara Mahasiswa		
1	Apakah dosen MK multimedia interaktif menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?	
2	Media pembelajaran yang gunakan dalam proses pembelajaran membuat anda merasa tertarik mengikuti perkuliahan?	
3	Apakah dengan menggunakan media tersebut anda merasa dipermudah dalam perkuliahan dari rumah ditengah pandemi ini	
4	Menurut anda apakah materi yang tertera pada media pembelajaran perlu untuk dilakukan pembaharuan atau sudah lengkap dan komplek?	
5	Apakah media pembelajaran saat ini perlu untuk di ubah dari sisi tampilan?	
Lembar wawancara pengguna lulusan		
1	Apakah tampilan dari media pembelajaran ini menarik	
2	Apakah materi yang tertera pada media pembelajaran ini sudah cukup jelas	
3	Apakah aplikasi yang diajarkan sudah sesuai dengan kebutuhan dalam dunia kerja Apakah materi pada media pembelajaran multimedia interaktif ini sudah sesuai dengan kebutuhan dalam dunia kerja	

Tahap analisis data diawali dengan pengujian validitas instrumen menggunakan rumus (gregory) tabulasi silang, uji kelayakan dilakukan untuk mencari persentase kelayakan pada kategori sangat layak hingga sangat tidak layak dan tahap akhir

dilakukan pengujian respon pengguna dengan kategori sangat tinggi hingga sangat rendah.

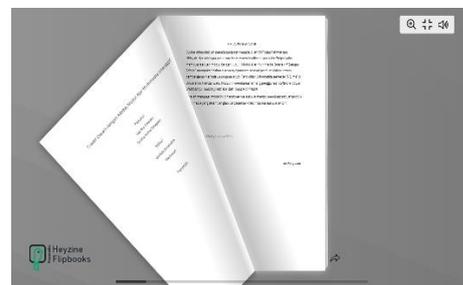
III. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan modul ajar berbasis *flip book* ini menggunakan pendekatan model ADDIE, dimana tahapannya yaitu pertama: analisis (analysis), kedua: desain (design), ketiga: pengembangan (development), keempat: implementasi (implementation), dan kelima: evaluasi (evaluation). Tahap pertama yaitu analisis, 1) analisis pengguna, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada pengguna lulusan dan mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah multimedia interaktif diperoleh bahwa dosen pengampu mata kuliah menggunakan modul cetak, dikarenakan bentuk dari modul tersebut cetak mahasiswa sering tertinggal dirumah apabila perkuliahan dilaksanakan secara luring, bahkan sering tidak dibaca pada saat di rumah dan mengharapkan bentuk dari modul berupa file yang dapat langsung diakses baik melalui labtop maupun handphone, dari sisi materi baik dari pengguna lulusan dan mahasiswa mengharapkan adanya update materi untuk mengikuti perkembangan fitur-fitur yang ada baik dari aplikasi adobe premiere untuk desain video dan adobe animate untuk desain animasi dan game; 2) analisis konten/isi, berdasarkan masukan maka diperlukan penyesuaian isi dengan kompetensi dan kebutuhan pengguna terutama berkaitan dengan fitur-fitur effect pada video di adobe premiere, dan menambahkan konten pembuatan game pada adobe animate; 3) analisis software dan hardware, analisis untuk meningkatkan versi software ke yang lebih baru yaitu adobe cc 2020, dan tentunya menyesuaikan dengan kemampuan minimal perangkat yang akan digunakan.

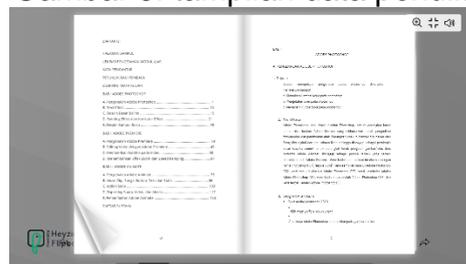
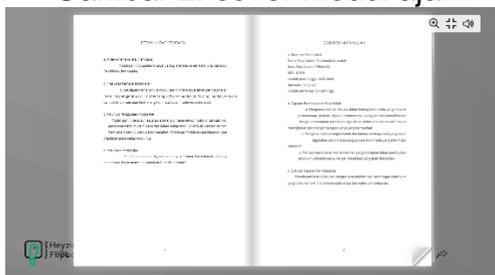
Tahap kedua yaitu desain hanya merancang storyboard selanjutnya dijadikan pedoman dalam desain interface. Tahap ketiga yaitu tahap development atau perancangan dan pembuatan produk modul ajar berbasis flip book, pembuatan flip book menggunakan heyzine dengan berbantu canva. Pada modul ajar ini beberapa bagian yang ditampilkan yaitu cover, identitas penulis, kata Pengantar, deskripsi mata kuliah, daftar isi dan isi materi/langkah praktik. Pada materi adobe photoshop, premiere, dan animate terdapat masing-masing (5) lima sup materi, dapat dilihat pada gambar 2 sampai 7.



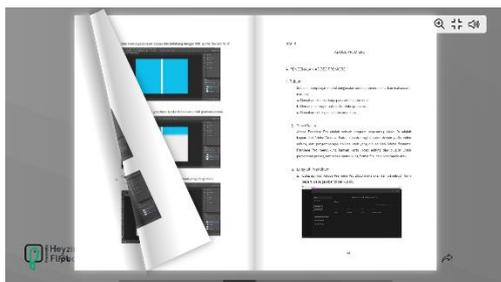
Gambar 2. cover modul ajar



Gambar 3. tampilan data penulis



Gambar 4. deskripsi mata kuliah



Gambar 5. daftar isi dan masuk ke materi adobe photoshop



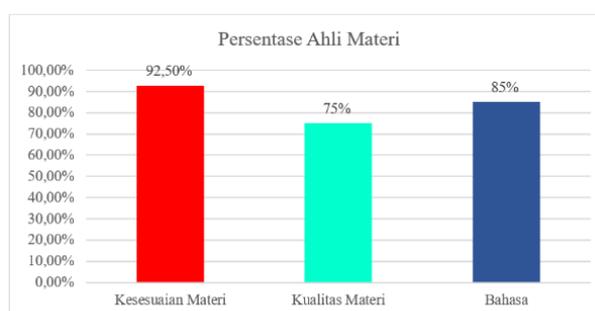
Gambar 6. masuk ke materi adobe premiere

Gambar 7. masuk ke materi adobe animate

Tahap develop dilakukan pengujian produk kepada ahli materi dan ahli media, kelayakan modul ajar berbasis flip book dari segi materi, angket berisi 8 butir dan tersebut terdiri dari 3 aspek, aspek kesesuaian materi sebanyak 4 butir, aspek kualitas materi sebanyak 2 butir, dan aspek bahasa sebanyak 2 butir dengan rata-rata hasil yang diperoleh dari ahli materi sebesar 86,25% dengan kategori sangat layak, rincian data yang diperoleh yaitu Kelayakan diuji sesuai dengan kategori pencapaian kelayakan, selanjutnya adalah menghitung persentase berdasarkan masing-masing aspek yang kemudian dikonversi ke kategori, pada tabel 2 dapat dilihat pada aspek kesesuaian materi diperoleh sebanyak 92.5% dengan kategori sangat layak, aspek kualitas materi memperoleh 75%, dengan kategori layak dan aspek bahasa 85% dengan kategori sangat layak, selanjutnya dapat dilihat pada tabel 2 dan gambaran grafik persentase kelayakan ahli materi pada gambar 8.

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian materi	92.5	Sangat Layak
2	Kualitas materi	75	Layak
3	Bahasa	85	Sangat Layak
	Rerata persentase	86.25%	Sangat Layak



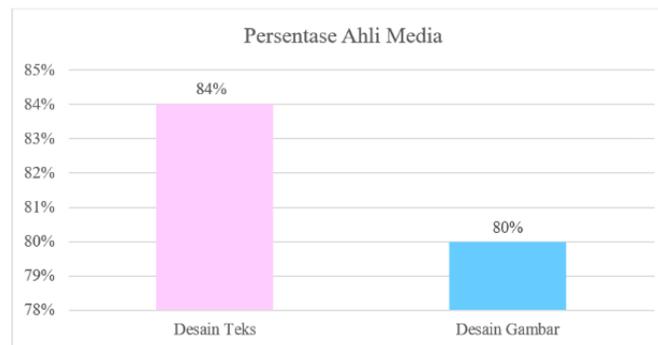
Gambar 8. Data Persentase Kelayakan Ahli Materi

Hasil rerata tersebut diperoleh sebesar 86.25% dengan 3 aspek tersebut menunjukkan bahwa materi sudah sesuai dan sistematis, capaian pembelajaran sudah sesuai dengan yang tertuang pada RPS, tujuan pembelajaran sudah sangat jelas, dan bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Fauziah., 2022; Istiqomah et al., 2022; Pakpahan., 2022) dengan hasil bahwa dari aspek materi menggunakan flip book dikategorikan pada kategori sangat layak.

Berdasarkan data yang diperoleh data kelayakan modul ajar dari ahli media, angket berisi 8 butir butir dan terdiri dari 2 aspek. Aspek desain teks sebanyak 5 butir dan aspek desain gambar sebanyak 3 butir. Kelayakan diuji sesuai dengan pedoman kategori pencapaian kelayakan, dan memperoleh rerata sebesar 82.5% dengan kategori sangat layak, berdasarkan rerata tersebut dapat dijabarkan pada aspek desain teks memperoleh persentase 84% dalam kategori sangat layak dan aspek desain gambar 80% dengan kategori layak selanjutnya dapat dilihat pada tabel 3 dan 9.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

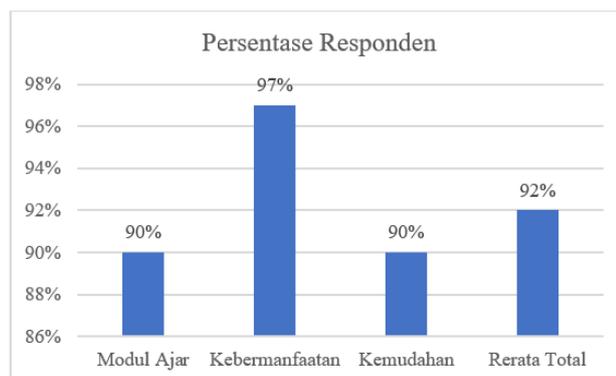
No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Desain teks	84	Sangat Layak
2	Desain gambar	80	Layak
	Rerata persentase	82.5%	Sangat Layak



Gambar 9. Data Persentase Kelayakan Ahli Media

Hasil rerata tersebut diperoleh sebesar 82.5% dengan 2 aspek tersebut menjelaskan bahwa dalam modul ajar *flip book* tampilan gambar sudah sangat jelas, ukuran gambar sudah sesuai, kontras gambar sudah sesuai, pemilihan teks sudah sesuai, ukuran teks sudah sesuai, tanda baca yang digunakan sudah sesuai, dan tampilan modul (*flip book*) sangat menarik. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Mardiana., 2022; Ramadhina., 2022) dengan hasil bahwa dari ahli media yaitu modul ajar berbasis *flip book* dikategorikan dalam kategori sangat layak.

Untuk memperkuat hasil penelitian dilakukan uji respon pengguna terhadap modul ajar berbasis *flip book*, responden terdiri dari mahasiswa program studi pendidikan informatika yang telah mengambil mata kuliah multimedia interaktif, diperoleh bahwa aspek modul ajar memperoleh nilai persentase sebanyak 90% dalam kategori sangat tinggi hal ini diperoleh berdasarkan tampilan dari modul ajar yang dirasa menarik oleh responden, aspek kebermanfaatan mendapatkan nilai persentase sebanyak 96.6% dalam kategori sangat tinggi ini terlihat bahwa bagaimana mahasiswa merasa modul ajar memberikan motivasi untuk membuka materi dan proses belajar menjadi lebih menarik, dan aspek kemudahan memperoleh nilai sebanyak 90% dalam kategori sangat tinggi karena tampilan yang diberikan sangat mudah untuk dioperasikan, sehingga respon mahasiswa terhadap modul ajar multimedia interaktif positif dalam kategori sangat tinggi. Hasil rerata persentase dari diperoleh sebesar 92.2% dalam kategori sangat tinggi, selanjutnya terlihat pada gambar 10.



Gambar 10 Data Hasil Persentase Respon Mahasiswa

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan modul ajar kreatif desain dengan adobe berbasis flip book menggunakan pendekatan model ADDIE memperoleh respon yang baik, berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli materi memperoleh rerata 86.25% dalam kategori sangat layak, uji kelayakan oleh ahli media memperoleh hasil 82.5% dalam kategori sangat layak dan berdasarkan respon dari pengguna mendapatkan rerata 92.2% dalam kategori sangat tinggi. Ini menunjukkan modul ajar multimedia interaktif ini dapat menumbuhkan motivasi belajar dan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi multimedia interaktif serta dapat membantu mahasiswa dalam membuat produk multimedia interaktif.

V. Daftar Pustaka

- Ariawan, R., Herlina, S., & Istikomah, E. (2022). Pengembangan Modul Ajar dengan Model Problem Based Learning Berorientasi Kemampuan Pemecahan Masalah. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 71-82
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64-73
- Fauziah, A., & Wulandari, S. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2202-2212
- Ganovia, P., Sherly, S., & Herman, H. (2022). Efektivitas Hybrid Learning dalam Proses Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI SMA Kalam Kudus Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1478-1481.
- Gunawan, I., & Wahyudi, A. V. (2022). Kajian General Education dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 11(1).
- Humairah, E. (2022). Penggunaan Buku Ajar Elektronik (E-Book) Berbasis Flipbook Guna Mendukung Pembelajaran Daring Di Era Digital. *Prosiding Amal Insani Foundation*, 1(1), 66-71
- Husnawati, Z., & Safitri, N. D. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Bahan Ajar Berbasis Tutorial pada Mata Kuliah Multimedia di Masa Pandemi Covid-19. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 7(1), 1-9.
- Istiqomah, I., Masriani, M., Rasmawan, R., Muharini, R., & Lestari, I. (2022). Pengembangan E-Modul Flipbook IPA Berbasis Problem Based Learning pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9156-9169

- Kadek, S. N., Ngurah, J. I. G., & Ketut, G. I. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3)
- Kholisho, Y. N. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Multimedia untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Mahasiswa Prodi Pendidikan Informatika. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(1), 17-23.
- Kholisho, Y. N., & Marfuatun, M. (2020). Daya Serap Pelaksanaan Mata Kuliah Kependidikan di Tengah Pandemi Covid-19. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(1), 131-140.
- 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), 5062-5072
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi: Jurnal pemikiran dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130-138
- Pakpahan, I. P., Selegi, S. F., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Bumi Dan Alam Semesta Pada Pembelajaran IPA Kelas VI SDN Sukakarya. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 240-253
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265-7274
- Setiyo, E., Zulhermanan, Z., & Harlin, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 1-6
- Simatupang, H., Purnama, D., & Simatupang, Z. (2020, February). The Development of Best Practice Handbook Learning Strategy Based on Flip Book to Support Blended Learning Processes. In *Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1462, No. 1, p. 012014)*. IOP Publishing
- Taraju, A. R., Nurdin, N., & Pettalongi, A. (2022). Tantangan dan Strategi Guru Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society (KIIIES) 5.0*, 1, 311-316.
- Tunggawardhani, D., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4638-4650.
- Wut, T. M., Xu, J., Lee, S. W., & Lee, D. (2022). University student readiness and its effect on intention to participate in the flipped classroom setting of hybrid learning. *Education Sciences*, 12(7), 442.
- 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