

## Penggunaan *Flip Builder* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Yuliana Tamu Ina Nuhamara<sup>1\*</sup>, Iona Lisa Ndakularak<sup>2</sup>, Stevileny Angu Bima<sup>3</sup>,  
Darius Emmanuel Wadu<sup>4</sup>, Elsy Senides Hana Taunu<sup>5</sup>, Mayun Erawati  
Nggaba<sup>6</sup>, Erwin Randjawali<sup>7</sup>, Itha Priyastiti<sup>8</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup> Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Indonesia

\*Corresponding Author: [yulinuhamara@unkriswina.ac.id](mailto:yulinuhamara@unkriswina.ac.id)

Info Artikel Diterima: 18/10/2023 Direvisi: 05/11/2023 Disetujui: 19/11/2023

**Abstract.** Implementing the *Flip Builder* training at SMA Matawai La Pau aims to introduce technological innovation to teachers to enhance the quality of education. This activity involves preparing training materials, distribution of invitations, and venue preparation. Throughout the training, teachers are guided to understand and apply the steps of using *Flip Builder*, including creating flip book products. The participants' enthusiasm is evident from their dedication during the product creation simulation and active engagement in the question-and-answer and discussion sessions. The training results indicate that teachers can overcome technical challenges effectively and are motivated to continue innovating in their teaching practices. The product creation simulation using *Flip Builder* provides practical insights, and teachers appear confident in utilizing the application to create engaging learning materials. Evaluation and feedback from participants serve as a foundation for improving the quality of future training sessions. As a follow-up, continuous support is essential, whether through mentoring sessions or monitoring the use of *Flip Builder*. Collaboration among teachers should be enhanced through forums or regular meetings. The development of additional materials and advanced training can further support teachers in maximizing the potential of *Flip Builder*. Overall, this training represents a positive step in promoting technology-based education at SMA Matawai La Pau.

**Keywords:** Training, *Flip Builder*, Quality of learning.

**Abstrak.** Pelaksanaan pelatihan penggunaan *Flip Builder* di SMA Matawai La Pau bertujuan untuk mengenalkan inovasi teknologi kepada para guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan ini melibatkan persiapan materi pelatihan, distribusi undangan, dan persiapan tempat pelaksanaan. Selama pelatihan, guru-guru diajak memahami dan mengaplikasikan langkah-langkah penggunaan *Flip Builder*, termasuk pembuatan produk flip book. Antusiasme peserta terlihat dari kesungguhan mereka dalam simulasi pembuatan produk dan interaksi aktif dalam sesi tanya jawab dan diskusi. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru-guru dapat mengatasi tantangan teknis dengan baik dan merasa terdorong untuk terus berinovasi dalam pembelajaran. Simulasi pembuatan produk menggunakan *Flip Builder* memberikan wawasan praktis, dan guru-guru terlihat yakin dalam memanfaatkan aplikasi ini untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Evaluasi dan umpan balik dari peserta menjadi landasan untuk peningkatan kualitas pelatihan di masa depan. Sebagai tindak lanjut, perlu dilakukan dukungan berkelanjutan, baik dalam bentuk sesi pendampingan maupun pemantauan penggunaan *Flip Builder*. Kolaborasi antar guru juga harus ditingkatkan melalui forum atau pertemuan rutin. Pengembangan materi tambahan dan pelatihan lanjutan dapat mendukung guru dalam memaksimalkan potensi *Flip Builder*. Keseluruhan, pelatihan ini menjadi langkah positif dalam mendukung pendidikan berbasis teknologi di SMA Matawai La Pau.

**Kata Kunci:** Pelatihan, *Flip Builder*, Kualitas pembelajaran.

**How to Cite:** Nuhamara, Y. T. I., Ndakularak, I. L., Bima, S. A., Wadu, D. E., Taunu, E. S. H., Nggaba, M. E., Randjawali, E., & Priyastiti I. (2023). Penggunaan *Flip Builder* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 626-633. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i4.3290>



Copyright (c) 2023 Yuliana Tamu Ina Nuhamara, Iona Lisa Ndakularak, Stevileny Angu Bima, Darius Emmanuel Wadu, Elsy Senides Hana Taunu, Mayun Erawati Nggaba, Erwin Randjawali, Itha Priyastiti. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Selain itu, integrasi teknologi dapat membantu guru dalam melakukan pemantauan dan penilaian yang lebih efektif terhadap kemajuan siswa (Fitriyadi, 2013). Sistem manajemen pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan pengumpulan data yang lebih akurat dan analisis yang mendalam terhadap performa siswa, memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih personal dan memberikan dukungan yang lebih tepat waktu kepada siswa yang membutuhkan bantuan tambahan (Mayasari & Purnomo, 2023; Novelita & Devian, 2023). Dengan demikian, integrasi teknologi bukan hanya mengubah cara kita mengajar, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil akademis siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk menarik minat siswa saat ini yaitu menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi seperti *Flip Builder*. *Flip Builder* merupakan perangkat lunak atau

software yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook* (Noviyanita, 2018). *Flip Builder* dapat mengubah penampilan bentuk PDF, *chart*, teks, gambar dan tabel menjadi lebih menarik. Salah satu keunggulan *Flip Builder* yaitu dapat melakukan hyperlink dengan gambar, animasi, musik bahkan video (Angraini, n.d.).

*Flip Builder* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyajikan konten secara dinamis dan interaktif. Guru yang terampil dalam menggunakan *Flip Builder* dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa tertarik dan efektif dengan pembelajaran menggunakan *Flip Builder*. Misalkan penelitian yang dilakukan oleh Angraini di Bengkulu Tengah tahun 2022 menunjukkan bahwa 85% siswa setuju bahwa *Flip Builder* menarik (Angraini, n.d.; Nur Fadilah & Sulistyowati STKIP PGRI Jombang, 2022). Semakin besar ketertarikan siswa dalam pembelajaran yang berlangsung dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik (Nur Fadilah & Sulistyowati STKIP PGRI Jombang, 2022). Diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fadilah dkk tahun 2022 yang menguji tentang keefektifan menggunakan *emodul* berbasis *flip pdf* menunjukkan bahwa ketuntasan nilai KKM siswa mencapai 96,77% (Jafnihirda et al., 2023; Nur Fadilah & Sulistyowati, 2022).

*Flip Builder* juga dapat menjadi solusi yang efisien dan terjangkau untuk membuat materi pembelajaran interaktif (Widyasari et al., 2021; Yulaika et al., 2020). Dengan pelatihan yang tepat, guru dapat memanfaatkan alat ini tanpa mengalami hambatan teknis yang signifikan. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan bagi guru-guru di SMA Matawai La Pau untuk menggunakan aplikasi ini.

Pelatihan pembuatan *flip book* menggunakan *Flip Builder* untuk guru SMA Matawai La Pau diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam peningkatan kualitas pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, dan mempersiapkan guru menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

### **Metode Pelaksanaan**

Pelaksanaan pelatihan penggunaan *Flip Builder* ini dilakukan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh prodi Pendidikan matematika Universitas Kristen Wira Wacana. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada 23 Juni 2023 di SMA Matawai La Pau. Pelatihan ini bertujuan untuk melatih guru-guru di SMA Negeri Matawai La Pau dalam menggunakan aplikasi *Flip Builder* dalam membuat bahan ajar yang menarik.

Pelaksanaan pelatihan ini melibatkan kepala sekolah dan sepuluh guru beberapa mata pelajaran. guru-guru diperkenalkan penggunaan *Flip Builder* yaitu untuk pembuatan buku digital dimana guru dapat menggunakan *Flip Builder* untuk membuat buku digital interaktif yang mencakup materi pelajaran. Dengan menambahkan elemen-elemen multimedia seperti gambar, video, dan suara, guru dapat membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan memikat bagi siswa. Manfaat kedua untuk pembuatan materi pembelajarannya interaktif. *Flip Builder* memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran interaktif, termasuk kuis, pertanyaan pilihan ganda, dan elemen-elemen lainnya yang dapat menguji pemahaman siswa secara efektif. Ini membantu dalam meningkatkan interaktivitas dalam kelas.

Penggunaan selanjutnya untuk pembuatan bahan ajar yang mudah dikelola karena guru dapat mengorganisir dan menyusun materi pembelajaran dengan lebih mudah menggunakan *Flip Builder* (Cahyani Agustin et al., 2021). Alat ini memungkinkan pembuatan struktur yang terorganisir dan navigasi yang intuitif, sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses dan memahami konten pembelajaran. Selain itu, *Flip Builder* dapat digunakan untuk pembuatann bahan pembelajaran yang terjadwal. Hal ini dapat memungkinkan guru untuk mengatur jadwal publikasi konten, sehingga mereka dapat merencanakan dan menyusun materi pembelajaran untuk disajikan pada waktu tertentu sesuai dengan rencana pembelajaran(Yunianto et al., 2019).

Selama ini SMA Matawai La Pau belum mengenal *Flip Builder*, sebagian kecil guru mengaku pernah mendengar istilah tersebut tapi belum pernah menggunakan *Flip Builder* untuk mendorong proses pembelajaran di kelas yang lebih menarik dan efektif. Terdapat beberapa tahapan pelaksanaan pelatihan *Flip Builder*. Berikut merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan seperti tertera pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Tahapan dalam pelaksanaan pelatihan

Tahapan	Tanggal	Penanggung Jawab
Persiapan materi Pelatihan	1-5 Juni 2023	Tim PkM Unkriswina Sumba
Distribusi Undangan Pelatihan kepada pihak SMA Matawai La Pau	13 Juni 2023	Tim PkM Unkriswina Sumba
Persiapan Sosialisasi	14 – 20 Juni 2023	Tim PkM Unkriswina Sumba
Pelaksanaan	23 Juni 2023	Pelatihan penggunaan <i>Flip Builder</i> di SMA Matawai La Pau

Tahapan-tahapan yang dilalui untuk melaksanakan pelatihan ini, dideskripsikan pada Tabel 1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Tahapan Persiapan

Pada tahap ini, beberapa kegiatan krusial dilakukan untuk memastikan suksesnya pelatihan. Persiapan materi pelatihan menjadi fokus utama, dan Tim PkM Unkriswina Sumba memainkan peran penting dalam menyusun materi yang informatif dan pedagogis. Proses ini melibatkan pembuatan materi presentasi menggunakan Power Point, yang mencakup langkah-langkah instalasi aplikasi *Flip Builder* hingga pembuatan contoh produk menggunakan alat ini.

Selain itu, Tim PkM Unkriswina Sumba juga merancang video tutorial yang merinci setiap tahap penggunaan *Flip Builder*. Video tutorial ini memiliki tujuan ganda: memfasilitasi pemahaman konsep secara visual bagi peserta pelatihan dan memberikan referensi yang dapat diakses kembali setelah pelatihan selesai. Dengan menyajikan informasi melalui format video, diharapkan peserta pelatihan dapat lebih mudah memahami dan mengikuti langkah-langkah yang diajarkan.

Distribusi undangan pelatihan merupakan langkah strategis untuk memastikan partisipasi maksimal. Tim PkM Unkriswina Sumba menyusun undangan yang jelas dan informatif, memberikan rincian tentang waktu, tempat, dan agenda pelatihan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan komunikasi yang efektif dan memastikan bahwa semua peserta yang diundang dapat mempersiapkan diri dengan baik.

Selain itu, persiapan tempat pelaksanaan kegiatan menjadi bagian penting dalam memastikan kelancaran pelatihan. Keberhasilan pelatihan

tidak hanya bergantung pada materi dan metode pembelajaran, tetapi juga pada lingkungan pelatihan yang nyaman dan mendukung. Tim PkM Unkriswina Sumba bekerja keras untuk menyediakan fasilitas yang sesuai dan memastikan bahwa segala kebutuhan teknis telah dipersiapkan dengan baik.

Dengan serangkaian persiapan ini, diharapkan pelatihan menggunakan *Flip Builder* di SMA Matawi La Pau akan memberikan pengalaman yang bermanfaat dan membangun ketrampilan bagi para pesertanya. Keseluruhan proses persiapan ini didasarkan pada upaya kolaboratif dan dedikasi Tim PkM Unkriswina Sumba untuk meningkatkan kapabilitas penggunaan teknologi dalam pendidikan.

## 2. Tahapan Pelaksanaan

Tahap Pelaksanaan menjadi inti dari keseluruhan kegiatan pelatihan, di mana sejumlah kegiatan penting dijalankan untuk memastikan pemahaman dan keterampilan yang optimal bagi peserta. Berikut adalah rincian lebih lanjut mengenai kegiatan dalam pelaksanaan pelatihan:

- a. Sambutan oleh Kepala Sekolah SMA Matawai La Pau
- b. Pemaparan Materi Pelatihan oleh Tim Unkriswina Sumba
- c. Simulasi Pembuatan Produk
- d. Sesi Tanya Jawab dan Diskusi
- e. Evaluasi dan Umpan Balik

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan dimulai dengan sambutan dari kepala sekolah SMA Matawai La Pau. Setelah sambutan inspiratif yang memberikan arah dan urgensi kepada peserta, pelaksanaan pelatihan *Flip Builder* di SMA Matawai La Pau dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh Tim Unkriswina Sumba. Tim ini, terutama terdiri dari dosen-dosen yang ahli dalam bidang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, memainkan peran kunci dalam memastikan keberhasilan pelatihan.

Dosen-dosen membimbing peserta pelatihan melalui materi yang komprehensif, menggunakan pendekatan yang mendalam dan mendidik. Pemaparan dimulai dengan pemutaran video tutorial yang merinci langkah-langkah instalasi aplikasi *Flip Builder*. Video ini dirancang untuk memberikan gambaran yang jelas dan visual mengenai proses instalasi, memudahkan pemahaman peserta yang mungkin memiliki tingkat pemahaman teknologi yang berbeda.

Selanjutnya, peserta pelatihan dibimbing melalui langkah-langkah pembuatan produk menggunakan *Flip Builder*. Pemaparan mencakup aspek-aspek lebih kompleks dari penggunaan alat ini, memastikan bahwa peserta memiliki pemahaman yang mendalam tentang potensi dan fitur yang ditawarkan oleh *Flip Builder*. Para dosen tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga berfokus pada pengajaran praktis, memberikan contoh konkret, dan menjawab pertanyaan peserta dengan penuh dedikasi.

Selama proses pemaparan, interaksi antara peserta dan dosen dijaga agar suasana pelatihan tetap dinamis dan partisipatif. Peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, membagikan pemikiran, dan meminta klarifikasi. Ini menciptakan lingkungan yang mendukung pertukaran pengetahuan dan kolaborasi antara para peserta.



**Gambar 1.** Tim PkM sedang memaparkan materi pelatihan

Setelah pemaparan materi pelatihan dan video tutorial yang memukau, guru-guru terlihat penuh antusiasme menghadapi pelaksanaan simulasi pembuatan produk menggunakan *Flip Builder*. Sebelumnya, tim Unkriswina memastikan bahwa semua peserta pelatihan telah menginstal aplikasi *Flip Builder* di laptop mereka, memastikan kesiapan untuk terlibat secara langsung dalam simulasi. Proses ini menunjukkan keseriusan dan komitmen Tim Unkriswina Sumba untuk memberikan pengalaman pelatihan yang interaktif dan berdampak.

Simulasi pembuatan produk memungkinkan peserta pelatihan untuk langsung terlibat dalam proses menciptakan flip, dengan bimbingan dan panduan langsung dari instruktur. Melalui simulasi ini, peserta tidak hanya mendapatkan pemahaman praktis, tetapi juga mengatasi tantangan yang mungkin muncul selama penggunaan sebenarnya. Antusiasme peserta terlihat dari kesungguhan mereka untuk belajar dan eksplorasi selama sesi ini. Peserta pelatihan menunjukkan ketertarikan yang besar karena menyadari bahwa pembuatan flip tidak sesulit yang mereka bayangkan sebelumnya. Kesadaran ini menjadi pendorong tambahan untuk terus berinovasi dan meningkatkan keterampilan dalam mendukung proses pembelajaran yang menarik. Ini mencerminkan semangat pembelajaran yang positif dan keinginan untuk terus berkembang sebagai pendidik yang adaptif.

Sesi tanya jawab dan diskusi setelah pemutaran video dan simulasi menjadi momen interaktif dan kolaboratif. Peserta pelatihan mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman, dan mendiskusikan berbagai potensi penerapan *Flip Builder* dalam konteks pembelajaran mereka. Diskusi ini bukan hanya untuk mendalami pemahaman, tetapi juga membangun kolaborasi antar guru, memungkinkan pertukaran ide dan praktik terbaik. Pada akhir pelaksanaan, sesi evaluasi dan umpan balik memastikan bahwa setiap peserta dapat menyampaikan pandangan mereka terhadap kegiatan pelatihan. Peserta diminta memberikan pendapat, saran perbaikan, dan umpan balik konstruktif. Evaluasi ini menjadi landasan untuk peningkatan kualitas pelatihan di masa depan dan penilaian terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Keseluruhan proses pelatihan ini menciptakan lingkungan belajar yang mendalam, interaktif, dan berfokus pada pemberdayaan guru untuk mengadopsi teknologi dalam konteks pembelajaran modern.





**Gambar 2.** Foto bersama Tim PkM dengan para guru setelah pelatihan

### **Simpulan dan Tindak Lanjut**

Pelaksanaan pelatihan penggunaan *Flip Builder* di SMA Matawai La Pau menjadi langkah yang sukses dalam memperkenalkan inovasi teknologi kepada para guru. Dengan partisipasi tinggi dan antusiasme yang terpancar dari para peserta, terlihat bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi lebih mudah dan menarik melalui alat seperti *Flip Builder*. Sambutan positif ini menciptakan landasan yang kuat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan pengajaran di lingkungan pendidikan.

Sebagai tindak lanjut, penting untuk memberikan dukungan berkelanjutan kepada para guru. Tim Unkriswina Sumba dapat menyelenggarakan sesi pendampingan individu atau kelompok kecil untuk memastikan bahwa guru dapat menerapkan konsep dan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam konteks kelas mereka masing-masing. Selain itu, perlu adanya pemantauan secara berkala terhadap penggunaan *Flip Builder* dalam proses pembelajaran untuk mengidentifikasi potensi perbaikan dan peningkatan yang diperlukan. Langkah selanjutnya adalah mendorong guru-guru untuk terus berinovasi dan berkolaborasi. Dapat diselenggarakan forum atau pertemuan rutin di mana para guru dapat berbagi pengalaman, ide, dan tantangan yang mereka hadapi dalam menggunakan *Flip Builder*. Kolaborasi seperti ini akan memperkaya pengalaman belajar mereka dan menciptakan komunitas pembelajaran yang saling mendukung. Selain itu, pengembangan materi tambahan dan pelatihan lanjutan dapat memperdalam keterampilan penggunaan *Flip Builder* dan membantu guru memaksimalkan potensinya dalam menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

### **Daftar Pustaka**

- Ahmad, N., Ilato, R., Payu, B. R. (2020). PENGARUH PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA. *JAMBURA ECONOMIC EDUCATION JOURNAL*, 2(2). <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jej/index>,
- Angraini, T., Saragi, L. N., Jannah, M., & Sopian, M. (2017). *PERUBAHAN PARADIGMA PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN ERA DIGITAL*.
- Angraini, W. (2022). Pengaruh Pengembangan Media *Flip Builder* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 15 Bengkulu

- Tengah. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(5), 153-160. <http://202.162.210.184/index.php/guau/article/view/488>
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). *Pemanfaatan Platform Digital dalam Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.
- Cahyani Agustin, E., Dwi Kusumajanto, D., Dian Wahyudi, H., & Hidayat, R. (2021). Pengembangan E-modul berbantuan aplikasi *Flip Builder* pada mata pelajaran marketing (studi pada kelas X bisnis daring dan pemasaran SMKN 1 Turen). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(2), 163–171. <https://doi.org/10.17977/um066v1i22021p163-171>
- Fitriyadi, H. (2013). *Integrasi Teknologi Informasi Komunikasi dalam Pendidikan* 269.
- Fadilah, L. N., & Sulistyowati, H. (2022). Keefektifan dan Respon Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar e-Modul Berbasis Aplikasi Flip Pdf Corporate. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4014-4024. <https://repository.stkipjb.ac.id/index.php/student/article/view/2043>
- Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227-239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>
- Mayasari, & Purnnomo, A. C. (2023). IMPLEMENTASI APLIKASI LEARNING MANAJEMEN SYSTEM PASCA PANDEMI COVID-19 DALAM MENINGKATKAN KINERJA GURU DI SATUAN PENDIDIKAN SEKOLAH MENENGAH. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6.
- Noviyanita, W. (2019). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flipbook maker pada materi program linear kelas X SMK. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 41-49. <https://dx.doi.org/10.31941/delta.v6i2.915>
- Novelita, N., & Devian, L. (2023). STRATEGI PENGEMBANGAN PROFESIONALISME GURU DALAM KONTEKS MANAJEMEN BERBASIS SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(3).
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Pratama, I. G. N. J. A., Sudiarta, I. G. P., & Sukajaya, I. N. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE DENGAN BANTUAN GEOGEBRA PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 12(1).
- Rahayu Widyawati, E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.667>
- Rahmat, S. T. (2015). *PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER DALAM PEMBELAJARAN*. <http://www.uic.edu/depts/>
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Subando, M. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. *SAGACIOUS JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN SOSIAL*, 9, 24–35.

- Turnip, R. S. (2023). PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DI KALANGAN PELAJAR: PENGENALAN DAN PRAKTIK PENGGUNAAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2302-2310.
- Widyasari, I., Istikomah, E., & Herlina, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP. *Jurnal Derivat*, 8(1).
- 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>
- Yunianto, T., Negara, H. S., & Suherman, S. (2019). *FLIP BUILDER: PENGEMBANGANNYA PADA MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 115-127. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.5056>
- Zabidi, A. (2019). KREATIVITAS GURU DALAM MEMANFAATKAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI SD SEKECAMATAN BAWEN KABUPATEN SEMARANG. *Jurnal Inspirasi*, 3(2), 2019.