

E-FLIPBOOK: ENGLISH E-MODULE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL UNTUK KELOMPOK KERJA GURU BAHASA INGGRIS

¹Winda Trisnawati, ²Nur Habibah, ³Renda Lestari, ⁴Ridho Kurniawan, ⁵Levandra Balti, ⁶Sonya Enjelika

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

email:¹trisnawatiwinda@gmail.com, ²nhabibah.siman01@gmail.com, ³rendalestari95@gmail.com,
⁴ridhokn89@gmail.com, ⁵levandrabalti@gmail.com, ⁶sonyaenjelika@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan sosialisasi pengembangan *e-module flipbook* bagi guru-guru KKG Bahasa Inggris Bungo Dani merupakan suatu langkah yang positif dan bermanfaat dalam pengembangan pendidikan. Melalui *e-module flipbook*, guru-guru KKG Bahasa Inggris Bungo Dani dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pengajaran. Hal ini dapat membantu memahami metode pengajaran yang lebih modern dan efektif. Penggunaan teknologi dalam bentuk *e-module flipbook* menunjukkan penyesuaian terhadap perkembangan zaman dan memberikan akses yang lebih mudah bagi guru untuk memperoleh materi-materi terkini. Kegiatan sosialisasi ini dapat menjadi forum bagi guru-guru untuk berkolaborasi, berbagi pengalaman, dan bertukar ide. *E-module flipbook* dapat membantu guru menyusun rencana pelajaran dengan lebih terstruktur dan efisien. Hal ini dapat menghemat waktu guru dalam penyusunan materi serta mengoptimalkan proses belajar mengajar. Kesimpulan akhirnya adalah bahwa kegiatan sosialisasi pengembangan *e-module flipbook* bagi guru-guru KKG Bahasa Inggris Bungo Dani memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, memperbaiki metode pengajaran, dan memperkaya pengalaman belajar bagi guru maupun siswa.

Kata Kunci :

e-modul,
flipbook, media
pembelajaran, era
digital

ABSTRACT

The activity on developing the flipbook e-module for Bungo Dani English KKG teachers is a positive and useful step in educational development. Through the flipbook e-module, Bungo Dani English KKG teachers can improve their knowledge and teaching skills. It could help understand more modern and effective teaching methods. The use of technology in the form of e-module flipbooks shows adaptation to current developments and provides easier access for teachers to obtain the latest materials. This socialization activity can allow teachers to collaborate, share experiences, and exchange ideas. Flipbook e-modules can help teachers prepare lesson plans in a more structured and efficient way. It could save teachers time preparing material and optimize the teaching and learning process. The conclusion is that the socialization activity for developing flipbook e-modules for Bungo Dani English KKG teachers has great potential to improve the quality of education and teaching methods and enrich the learning experience for teachers and students.

Keywords:

E-module,
flipbook,
learning media,
digital era

PENDAHULUAN

Di tengah perkembangan teknologi dan tren pembelajaran jarak jauh, kegiatan sosialisasi *e-module flipbook* dapat diinisiasi sebagai respons terhadap tantangan yang dihadapi oleh guru Bahasa Inggris dalam menyampaikan materi secara efektif melalui platform digital. Dengan meningkatnya kebutuhan akan sumber daya pembelajaran digital, pelaksanaan E-Module Flipbook bertujuan untuk menyediakan sarana yang mudah diakses dan dapat diintegrasikan dengan pembelajaran konvensional. Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menyediakan konten yang interaktif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

Teknologi memungkinkan penggunaan media ajar yang interaktif seperti video, animasi, simulasi, dan permainan pendidikan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Yanto, 2019). Hal ini membantu dalam pemahaman materi secara lebih baik. Melalui media pembelajaran digital, siswa dapat mengakses materi pelajaran dari mana saja dan kapan saja, asalkan mereka memiliki koneksi internet. Hal ini meningkatkan fleksibilitas dalam proses belajar-mengajar. Teknologi memungkinkan pengembangan konten yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu (Yahya, 2019). Guru dapat merancang pengalaman belajar yang berbeda untuk siswa dengan gaya belajar yang beragam.

Penggunaan teknologi cenderung menarik perhatian siswa karena sifatnya yang visual, interaktif, dan seringkali lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional (Supriatna, 2021). Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Menggunakan teknologi dalam pembelajaran membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan teknologi yang sangat dibutuhkan dalam masyarakat yang semakin terhubung secara digital. Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan adanya variasi dalam cara penyampaian materi, termasuk video, audio, teks interaktif, dan elemen-elemen multimedia lainnya, yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Riska et al., 2021). Mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi baru, yang penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan (Tegeh et al., 2019). Oleh karena itu, pengembangan keterampilan media pembelajaran di antara Kelompok Kerja Guru (KKG) Bahasa Inggris sangatlah penting untuk memanfaatkan teknologi dengan cara yang efektif dalam proses pembelajaran, meningkatkan kualitas pengajaran, dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Kelompok Kerja Guru (KKG) Bahasa Inggris Bungo Dani memerlukan pelatihan reguler untuk meningkatkan keterampilan mendesain media pembelajaran dalam menggunakan teknologi khususnya terkait e-module. Pada sosialisasi ini, materi e-module yang dijelaskan terkait dengan perancangan e-module flipbook. E-Module Flipbook adalah jenis media digital yang memungkinkan pembuatan materi pembelajaran interaktif dalam format seperti buku yang bisa 'dibolak-balik' layaknya buku fisik (Handayani et al., 2020). E-module flipbook biasanya berbentuk PDF interaktif yang memungkinkan pengguna untuk menavigasi halaman seperti buku nyata. KKG Bahasa Inggris Bungo Dani membutuhkan e-module yang menawarkan materi pembelajaran yang relevan dan terstruktur sesuai dengan kurikulum yang diajarkan. Kebutuhan ini dapat mencakup e-module yang mencakup berbagai tingkatan kelas, topik, dan keterampilan Bahasa Inggris. Di era digital saat ini, keterampilan media menjadi semakin penting karena kebanyakan siswa terbiasa dengan teknologi (Badriyah et al., 2023). Guru perlu memahami cara memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran agar tetap relevan dan dapat menarik perhatian siswa.

Permasalahan yang ditemui pada KKG Bahasa Inggris Bungo Dani yaitu beberapa anggota kelompok memiliki pengetahuan terbatas dalam penggunaan teknologi terkait pengembangan e-module. Hal ini bisa menjadi hambatan dalam merancang, mengembangkan, atau menggunakan platform pembelajaran digital. Anggota kelompok menghadapi kesulitan dalam merancang e-module yang memiliki desain instruksional yang baik. Pengaturan materi, interaktivitas, dan pendekatan pembelajaran yang efektif menjadi tantangan. Keterbatasan waktu dan sumber daya, seperti kurangnya pelatihan yang memadai, kurangnya dukungan dari pihak sekolah atau lembaga, atau tuntutan tugas-tugas lainnya, dapat menghambat kemampuan kelompok dalam mengembangkan e-module. Beberapa anggota kelompok merasa tidak yakin atau takut untuk beralih ke teknologi sebagai media pembelajaran. Guru-guru KKG Bahasa Inggris Bungo Dani lebih memilih metode pembelajaran tradisional yang sudah dikenal dan terbiasa. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan digital guru Bahasa Inggris, sehingga mereka dapat mengintegrasikan teknologi dalam metode pengajaran dengan lebih efektif. Kegiatan sosialisasi ini dapat berasal dari kebutuhan akan sumber daya pembelajaran yang spesifik untuk kurikulum Bahasa Inggris yang berlaku dan kebutuhan spesifik guru.

Kegiatan sosialisasi pengembangan *e-module* sebagai media pembelajaran bagi kelompok kerja guru Bahasa Inggris Bungo Dani memiliki tujuan membantu anggota KKG Bahasa Inggris Bungo Dani dalam mengembangkan keterampilan teknologi yang diperlukan untuk merancang, menyusun, dan menggunakan *e-module flipbook* sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan kompetensi digital. Mengetahui *e-module flipbook* memberikan kesempatan bagi KKG Bahasa Inggris Bungo Dani untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. *E-module flipbook* dapat menyediakan berbagai fitur interaktif yang memperkaya pengalaman belajar siswa (Ismanto et al., 2022). Melalui fitur interaktif, multimedia, dan desain instruksional yang baik, *e-module flipbook* dapat meningkatkan kualitas pengajaran Bahasa Inggris, membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik (Suwarna et al., 2013). Melalui kegiatan sosialisasi ini, anggota KKG Bahasa Inggris Bungo Dani dapat berkolaborasi, bertukar pengalaman, dan berbagi ide-ide terbaik dalam pengembangan *e-module flipbook*, menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran yang berkelanjutan. Pentingnya

kegiatan sosialisasi *e-module flipbook* sebagai media pembelajaran bagi KKG Bahasa Inggris Bungo Dani terletak pada kemampuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mempersiapkan siswa untuk menghadapi teknologi, dan memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan sosialisasi dilakukan dengan menggunakan metode presentasi formal dan workshop interaktif. Metode presentasi formal dilakukan dengan mempersiapkan presentasi yang informatif dan jelas mengenai pengembangan *English e-module* yang berbentuk *flipbook*. Metode ini berfokus pada manfaat dan keunggulan modul sebagai media pembelajaran di era digital, disertakan contoh kasus atau studi kasus yang relevan untuk memberikan gambaran konkret. Sementara, metode workshop interaktif digunakan pada kegiatan ini guna mendukung partisipasi aktif dengan diskusi dan pertanyaan. Sesi sosialisasi memberi kesempatan kepada para guru untuk dapat langsung terlibat dalam proses perancangan *e-module*. Tim Sosialisasi memberikan panduan langkah demi langkah untuk membuat dan menggunakan *e-module* secara efektif. Tim sosialisasi memberikan bimbingan dan dukungan teknis selama sesi pelatihan. Para peserta dibagi dalam kelompok kecil untuk diskusi mendalam merancang *e-module*. Terdapat dokumen panduan atau tutorial yang dibagikan kepada para guru sebagai peserta KKG Bungo Dani.

Kegiatan ini dilakukan di salah satu SD di daerah Sungai Pinang Kecamatan Bungo Dani. Jumlah Peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 26 orang. Tim pemateri ada 5 orang yang menyampaikan materi dan memberikan bimbingan teknis kepada peserta. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 5 Agustus 2023. Kegiatan ini memiliki *roadmap* sebagai berikut.



Bagan 1. Road Map Kegiatan Sosialisasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari kegiatan sosialisasi perancangan *e - module flipbook* yaitu guru memberikan tanggapan positif karena fleksibilitas dalam pendekatan pembelajaran. Persepsi positif karena adanya kesesuaian dengan kurikulum dan materi pembelajaran yang harus diajarkan. Secara perancangan dan penggunaan *e - module flipbook* sebagai media pembelajaran masih cenderung tergolong mudah dibuat dan digunakan di kelas bersama siswa. Adanya elemen interaktif dan aktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Ketersediaan sumber daya tambahan, seperti video, audio, atau tautan eksternal, dapat mempengaruhi persepsi guru terhadap kekayaan konten *e - module flipbook* (Rahmawati, 2018). Kemampuan anggota KKG Bahasa Inggris Bungo Dani dalam pengembangan *e-module flipbook* sebagai media pembelajara meningkat. Peserta memperoleh keterampilan baru dalam merancang, mengembangkan, dan menggunakan *e-module flipbook* untuk pengajaran Bahasa Inggris yang lebih efektif. Peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang desain instruksional yang efektif dengan mengembangkan *e-module flipbook*, termasuk cara menyusun materi dan fitur interaktif. Kemudahan akses *pemanfaatan E-Module Flipbook* sebagai media pembelajaran dapat memainkan peran penting dalam kesuksesan dan penerimaan oleh pengguna. *E-Module Flipbook* dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel. Desain responsif akan memastikan pengguna dapat mengaksesnya dengan nyaman dari perangkat apa pun.

Kegiatan sosialisasi ini mendorong kolaborasi dan pertukaran pengalaman antar anggota KKG Bahasa Inggris Bungo Dani, sesama peserta saling berbagi ide dan strategi terbaik dalam pengembangan *e-module flipbook*. Penggunaan *e-module flipbook* yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Handayani et al., 2020). Hasil yang diperoleh dari kegiatan sosialisasi ini adalah implementasi nyata dari *e-module flipbook* dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari oleh anggota KKG Bahasa Inggris Bungo Dani. Adanya peningkatan kompetensi guru-guru KKG Bahasa Inggris Bungo Dani dalam menggunakan *e-module flipbook* dalam pengajaran. Guru dapat memanfaatkan *e-module flipbook* untuk membuat materi yang lebih menarik dan interaktif (Tegeh et al., 2019). Mereka dapat mengintegrasikan video, gambar, audio, dan elemen multimedia lainnya untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Guru-guru KKG Bahasa Inggris Bungo Dani dapat memanfaatkan *e-module flipbook* untuk menyediakan pendekatan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar individu siswa. Hal ini untuk menyesuaikan konten, menambahkan materi tambahan, dan memberikan latihan yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa (Mursyidi, 2020). Pemanfaatan *E-Module Flipbook* dapat diarahkan untuk memanfaatkan teknologi guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Keberagaman format dan interaktivitas dalam *flipbook* dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik (Handayani et al., 2020).

E-module flipbook memudahkan guru untuk memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik secara cepat (Nirahua et al., 2020). Guru dapat menggunakan fitur evaluasi interaktif untuk mengukur pemahaman siswa dengan lebih baik. Melalui guru yang terampil dalam menggunakan *e-module flipbook*, siswa juga secara tidak langsung mempelajari dan meningkatkan keterampilan teknologi (Yahya, 2019). Penggunaan *e-module flipbook* memungkinkan guru-guru KKG Bahasa Inggris Bungo Dani untuk terus mengembangkan keterampilan dan memperluas wawasan dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan profesionalisme. Peningkatan kompetensi guru-guru KKG Bahasa Inggris Bungo Dani dalam menggunakan *e-module flipbook* dalam pengajaran tidak hanya meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa dalam memahami dan mempelajari Bahasa Inggris.

Tuntutan era digital dimana guru harus mampu memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Adanya sosialisasi bagi KKG Bahasa Inggris Bungo Dani dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi bertujuan memfasilitasi guru – guru dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *e-module flipbook*. Pelatihan yang intensif dan berkala untuk meningkatkan keterampilan teknologi dan pemahaman terkait pembuatan, penggunaan, serta manfaat *e-module flipbook* (Prihatmi, 2017). Sosialisasi ini berfokus pada pembelajaran interaktif dan praktik langsung dalam pengembangan *e-module flipbook*. Bimbingan yang berkelanjutan bagi anggota kelompok dalam mengatasi kesulitan atau tantangan yang anggota KKG Bahasa Inggris Bungo Dani temui dalam proses pengembangan *e-module flipbook*. Hal ini dapat dilakukan melalui sesi mentoring online, diskusi kelompok, atau bantuan individual. Dorong kolaborasi antara anggota kelompok untuk saling berbagi pengalaman, serta strategi dalam pengembangan *e-module flipbook* (Purnamawati, 2021). Diskusi rutin melalui forum online dapat menjadi wadah untuk pertukaran ide dan solusi. Melakukan evaluasi terprogram secara berkala terkait kemajuan dalam pengembangan *e-module flipbook*. Gunakan umpan balik dari anggota kelompok untuk meningkatkan kualitas pelatihan, mendeteksi masalah, dan membuat penyesuaian yang diperlukan.

Sosialisasi pengembangan *e-module flipbook* sebagai media pembelajaran di era digital memiliki sejumlah relevansi bagi Masyarakat. Penggunaan *e-module flipbook* memungkinkan akses yang lebih mudah dan luas terhadap materi pembelajaran (Saparina et al., 2020). Ini dapat bermanfaat bagi masyarakat yang memiliki keterbatasan akses ke pendidikan formal, seperti di daerah terpencil atau dengan sumber daya terbatas. Penggunaan *e-module flipbook* memungkinkan masyarakat untuk terlibat dengan teknologi, meningkatkan literasi digital, dan mempersiapkan masyarakat menghadapi tuntutan dunia yang semakin terhubung secara digital (Rahayu et al., 2022). *E-module flipbook* dapat menyediakan sumber daya pendidikan yang lebih beragam dan interaktif, mengintegrasikan berbagai jenis konten multimedia yang memperkaya pengalaman belajar (Nurhayati, 2013). *E-module flipbook* dapat mengurangi biaya cetak dan distribusi bahan belajar fisik, sehingga memungkinkan efisiensi penggunaan sumber daya dan membantu mengurangi dampak lingkungan. Pendidikan dalam bentuk digital semakin menjadi tren global (Nasrullah et al., 2017). Dengan memahami dan menggunakan *e-module flipbook*, masyarakat dapat tetap terkini dengan perkembangan pendidikan global dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan masa depan.

KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi pengembangan *e-module flipbook* bagi guru-guru KKG Bahasa Inggris Bungo Dani merupakan suatu langkah yang positif dan bermanfaat dalam pengembangan pendidikan. Melalui *e-module flipbook*, guru-guru KKG Bahasa Inggris Bungo Dani dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pengajaran. Hal ini dapat membantu memahami metode pengajaran yang lebih modern dan efektif. Penggunaan teknologi dalam bentuk *e-module flipbook* menunjukkan penyesuaian terhadap perkembangan zaman dan memberikan akses yang lebih mudah bagi guru untuk memperoleh materi-materi terkini. Kegiatan sosialisasi ini dapat menjadi forum bagi guru-guru untuk berkolaborasi, berbagi pengalaman, dan bertukar ide. *E-module flipbook* dapat membantu guru menyusun rencana pelajaran dengan lebih terstruktur dan efisien. Hal ini dapat menghemat waktu guru dalam penyusunan materi serta mengoptimalkan proses belajar mengajar. Kesimpulan akhirnya adalah bahwa kegiatan sosialisasi pengembangan *e-module flipbook* bagi guru-guru KKG Bahasa Inggris Bungo Dani memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, memperbaiki metode pengajaran, dan memperkaya pengalaman belajar bagi guru maupun siswa. Saran untuk kegiatan sosialisasi pengembangan *e-module flipbook* sebagai media pembelajaran bagi guru-guru KKG Bahasa Inggris Bungo Dani yaitu adakan sesi kolaborasi reguler di mana guru-guru KKG Bahasa Inggris Bungo Dani dapat berbagi pengalaman, ide, dan hasil karya mereka terkait penggunaan *e-module flipbook*. Diskusi ini dapat menjadi tempat untuk saling belajar dan bertukar informasi.

PERSANTUNAN

Kegiatan sosialisasi ini tidak terlepas dari beberapa dukungan. Pertama, ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Muara Bungo. Kedua, ucapan terima kasih kepada LPPM dan LPPK Universitas Muhammadiyah Muara Bungo yang telah melaksanakan program pendanaan dana hibah pengabdian kepada masyarakat pada dosen. Ketiga, terima kasih kepada Ketua KKG Bungo Dani beserta jajarannya yang sudah menjadi mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

REFERENSI

- Badriyah, N. L., Yusuf, M., & Efendi, A. (2023). Augmented Reality as a Media for Distance Learning in the Digital Era: Contribution in Improving Critical Thinking Skills. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(11), 1769–1775. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.11.1988>
- Handayani, D., Alperi, M., Sura, M. G., & Rohiat, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*, 2020, 84–92. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>
- Ismanto, E., Vitriani, & Khairul Anshari. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran e-Modul untuk Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 6(2), 17–24. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v6i2.3628>
- Mursyidi, W. (2020). Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. *Almarhalah*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.38153/alm.v3i1.30>
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 33. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/cover-materi-pendukung-literasi-finansial-gabung.pdf>
- Nirahua, J., Taihuttu, J., & Sopacua, V. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning Dan Critical Thinking Skill Pada Mata Kuliah Astrofisika Dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0. *Jambura Physics Journal*, 2(1), 24–36. <https://doi.org/10.34312/jpj.v2i1.6869>
- Nurhayati, D. (2013). Pengembangan Buku Digital Interaktif Mata Kuliah Pengembangan E-Learning Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Prihatmi, T. N. (2017). “English Academic Writing Bagi Mahasiswa Di Institut Teknologi Nasional Malang: Hambatan Dan Solusi.” *Prosiding SENIATI*, 3(2), C54.2. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/seniati/article/view/1866>

- Purnamawati, H. (2021). Mengembangkan Keterampilan Komunikasi dan Kolaborasi Melalui Pembelajaran Aktif dengan Pendekatan MIKiR. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 21(2), 664. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v21i2.1521>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia Restu Rahayu 1 □ , Sofyan Iskandar 2 , Yunus Abidin 3. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Rahmawati, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Fisika*, 326–332.
- Riska, A., Rouf, H., Yusril, M., & Da, Y. T. (2021). Pembatasan Kebebasan Berpendapat Di Era Digital. *Osfpreprints*.
- Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mater Lingkaran di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), 1–11. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/42466>
- Suwarna, Gufron, A., Sofyan, H., Munadi, S., Budiningsih, C. A., Haryanto, Soenarto, S., Sugito, Sujarwo, Mukminan, & Sukirman. (2013). Modul Pelatihan Pengembangan Keterampilan Dasar Teknik Instruksional (PEKERTI). *Keterampilan Dasar Mengajar*, 205–228. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/130682770/pendidikan/modul-pekerti-keterampilan-dasar-mengajar.pdf>
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Yahya, I. M. (2019). Literasi Media Digital Sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital Pada Siswa Sma Negeri 1 Mayong. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*, 1, 1–66. https://lib.unnes.ac.id/33441/1/1102414047_Optimized.pdf
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>