



MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ETIKA PROFESI MELALUI HANDOUT DIGITAL FLIPBOOK

**Dwinda Defreti Irnayah¹, Aminatus Syarifah Rohmah², Alif Rohmatus Syukriya³,
Luqman Hakim⁴, Amirul Arif⁵**

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya^{1,2,3,4,5}

Email Korespondensi: dwinda.23138@mhs.unesa.ac.id✉

Info Artikel	ABSTRAK
Histori Artikel:	
Masuk: 27 Desember 2024	Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran <i>Etika Profesi</i> . Melalui pengembangan handout digital berbasis <i>flipbook</i> , penelitian ini berupaya menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development / R&D</i>) model ADDIE, peneliti mengidentifikasi masalah rendahnya minat siswa dan merancang materi yang interaktif dan relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan handout digital berbasis <i>flipbook</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman konsep, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, <i>flipbook</i> juga dinilai efektif dalam memfasilitasi pembelajaran mandiri dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi dalam pendidikan untuk mencapai hasil yang lebih baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa handout digital berbasis <i>flipbook</i> memiliki potensi yang besar untuk dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran <i>Etika Profesi</i> .
Diterima: 29 Juni 2025	
Diterbitkan: 30 Juni 2025	
Kata Kunci: Etika Profesi; Flipbook; Handout Digital; Motivasi Belajar	

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses membimbing, mengajar, dan melatih individu untuk siap menghadapi tantangan masa depan. Kualitas pendidikan suatu bangsa menjadi penentu kemajuan bangsa itu sendiri. Tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan segala potensi peserta didik secara optimal agar mereka mampu hidup mandiri dan berkontribusi pada masyarakat. Pendidikan di Indonesia menggunakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pengembangan peserta didik yang holistik dan relevan dengan kebutuhan masa depan. Secara lebih rinci, Kurikulum Merdeka berfokus pada Fleksibilitas, Sekolah diberikan kebebasan lebih besar dalam mengatur proses pembelajaran, menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Materi Esensial, Kurikulum menyederhanakan materi, sehingga guru dapat lebih mendalam mengkaji materi yang penting dan relevan. Pengembangan Kompetensi, Tidak hanya fokus pada pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Pembelajaran Berpusat pada Siswa, Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dengan guru sebagai fasilitator. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), Melalui proyek-proyek, siswa mengembangkan karakter seperti beriman, bertakwa, bernalar kritis, dan kreatif.

Namun, pada mata pelajaran Etika Profesi seringkali dianggap sulit dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari oleh siswa. sehingga minat belajar siswa cenderung menurun. Padahal, pemahaman terhadap etika profesi sangat penting untuk mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja. Selain itu, penurunan minat belajar pada mata pelajaran menjadi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Ketika guru tidak mampu memahami karakteristik siswanya, itu tandanya

mereka tidak melakukan yang terbaik di kelas (Daryanto, 2013:2). Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menciptakan bahan ajar yang kreatif dan memberikan update terhadap kemajuan teknologi terkini. Namun, masih banyak orang yang belum memanfaatkan teknologi dalam usaha kreatifnya (Luwilmi Sahefa Ashari, Durinda Puspasari, 2024).

diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk mengatasi tantangan tersebut. Penggunaan handout digital berbasis flipbook sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, di mana siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif. Flipbook juga dapat mengintegrasikan berbagai media sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, mendorong partisipasi aktif, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam merumuskan opini yang kritis dan konstruktif.

Flipbook merupakan alat yang memfasilitasi penggunaan dan pengembangan e-modul (Ramadhina & Pranata, 2022). Flipbook adalah jenis buku digital yang mencakup grafik, animasi, audio, dan video. Pembaca dapat membuat flipbook, mirip dengan buku atau majalah tradisional (Humairah, 2022). Tanpa perlu mendownload aplikasi, alat berbasis web Heyzine Flipbook dapat mengkonversi file PDF menjadi buku, eBook, katalog, majalah, dan buku digital. Dapat digunakan secara gratis maupun berbayar (Khomaria & Puspasari, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Etika Profesi melalui pengembangan dan implementasi handout digital berbasis flipbook. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang dimiliki flipbook, diharapkan dapat membuat materi Etika Profesi menjadi lebih relevan dan menarik bagi siswa. Selain itu, penelitian ini juga ingin menguji efektivitas flipbook dalam memudahkan pemahaman konsep-konsep etika profesi dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yaitu singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model ini dipilih karena menawarkan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur dalam merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi produk pembelajaran berupa handout digital berbasis *flipbook* yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran *Etika Profesi*. Proses penelitian diawali pada tahap analisis, di mana peneliti mengidentifikasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa terhadap materi *Etika Profesi*. Identifikasi ini dilakukan melalui studi pustaka, observasi langsung di kelas, serta wawancara mendalam dengan guru dan beberapa siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, yang berdampak pada kurangnya motivasi belajar. Oleh karena itu, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk merumuskan materi ajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan tingkat pemahaman siswa, yang diperoleh melalui kajian silabus, buku teks, dan pendapat guru. Dari analisis ini, ditetapkan pula tujuan pembelajaran yang terukur, mencakup peningkatan minat belajar, pemahaman konsep *Etika Profesi*, dan kemampuan siswa menerapkan nilai-nilai etika dalam kehidupan nyata.

Tahap berikutnya adalah perancangan, di mana peneliti menyusun kerangka isi handout digital yang memuat materi inti *Etika Profesi*, dilengkapi dengan contoh-contoh kasus kontekstual serta aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif. Desain visual handout juga dirancang secara seksama, dengan memperhatikan prinsip keterbacaan dan estetika, melalui pemilihan gambar, grafik, animasi, serta penggunaan huruf dan tata letak yang ramah bagi pengguna. Setelah perancangan selesai, penelitian berlanjut ke tahap pengembangan, yang diawali dengan pembuatan prototipe handout digital menggunakan perangkat lunak *flipbook*. Prototipe tersebut diuji coba oleh peneliti untuk memastikan seluruh fitur berjalan baik dan mudah dinavigasi. Kemudian, produk divalidasi oleh dua orang ahli: ahli materi *Etika Profesi* dan ahli desain pembelajaran. Validasi ini menghasilkan masukan penting yang

digunakan untuk melakukan revisi prototipe, baik dari segi isi maupun tampilan visual dan tingkat interaktivitas.

Setelah produk disempurnakan, peneliti memasuki tahap implementasi. Handout digital yang telah dikembangkan diuji cobakan kepada siswa kelas X jurusan Akuntansi yang sedang mempelajari mata pelajaran *Etika Profesi*. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan handout terhadap pemahaman siswa, peneliti mengumpulkan data melalui tes, yakni tes pra-tindakan dan pasca-tindakan yang dirancang untuk mengukur perubahan dalam tingkat pemahaman siswa setelah intervensi dilakukan. Akhirnya, pada tahap evaluasi, data hasil tes dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial guna melihat efektivitas produk yang dikembangkan. Berdasarkan analisis tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa penggunaan handout digital berbasis *flipbook* efektif dalam meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran *Etika Profesi*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Definisi Masalah dan Kebutuhan

Media pembelajaran yang monoton, seperti teks berukuran besar tanpa visualisasi atau interaktivitas yang rendah seringkali membuat siswa bosan dan kehilangan minat belajar. Selain itu, penyampaian materi melalui media yang kurang bervariasi juga dapat menghambat pemahaman siswa, sehingga membuat siswa merasa bosan atau tidak termotivasi untuk mendalami pelajaran lebih dalam. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membangun motivasi belajar yang lebih baik.

Desain Produk

Setelah definisi masalah dan kebutuhan diketahui, maka langkah selanjutnya adalah merancang desain produk bahan ajar tersebut. Dalam penelitian ini rancangan produk yang dibuat adalah Handout berbasis digital menggunakan *flipbook*. Bahan ajar ini merupakan inovasi yang memadukan desain menarik dengan teknologi modern. *Flipbook* ini menyajikan materi dalam bentuk digital yang menyerupai buku cetak, lengkap dengan efek halaman yang dapat "dibalik" secara virtual. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk menikmati pengalaman interaktif dalam membaca materi, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman pembaca terhadap konten yang disajikan.

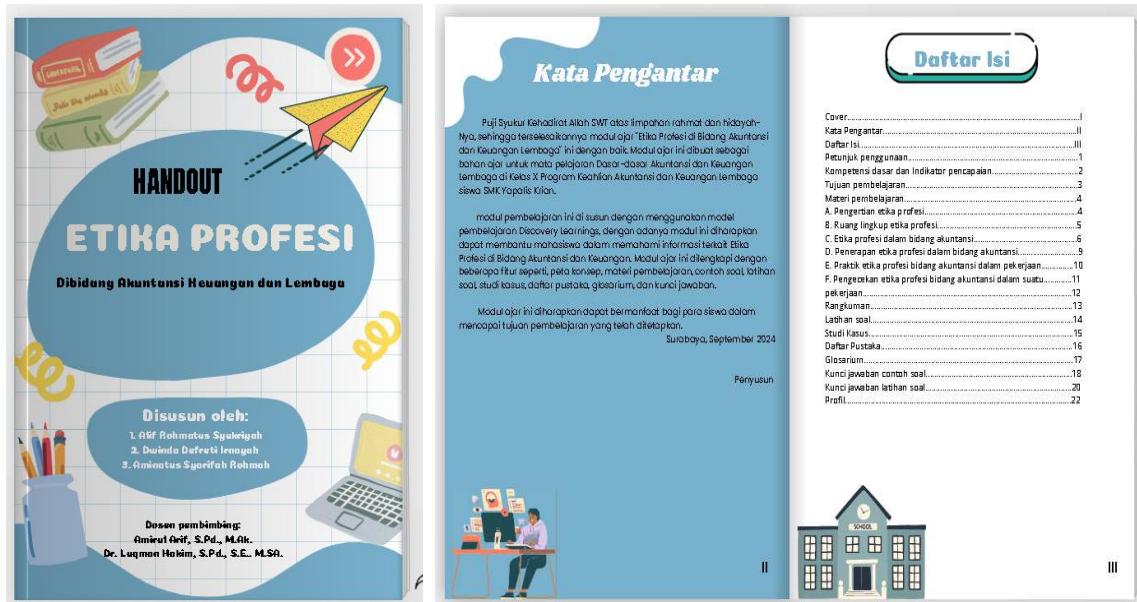
Keunggulan *flipbook* dibandingkan handout konvensional terletak pada fleksibilitas dan kemampuannya menyematkan elemen multimedia seperti video, audio, animasi, dan tautan interaktif. Hal ini membantu dalam menyampaikan informasi yang kompleks secara lebih menarik dan mudah dicerna. Selain itu, *flipbook* dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau smartphone, sehingga memudahkan pengguna untuk membawanya ke mana saja tanpa memerlukan media fisik.

Dalam konteks pendidikan, *flipbook* dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, tugas, atau panduan belajar dengan cara yang lebih menarik dan modern. Dengan memanfaatkan platform dan software khusus untuk membuat *flipbook*, seperti FlippingBook atau Issuu, penggunanya dapat menciptakan dokumen digital yang estetis dan interaktif, sekaligus ramah lingkungan karena mengurangi penggunaan kertas.

Pengembangan Produk

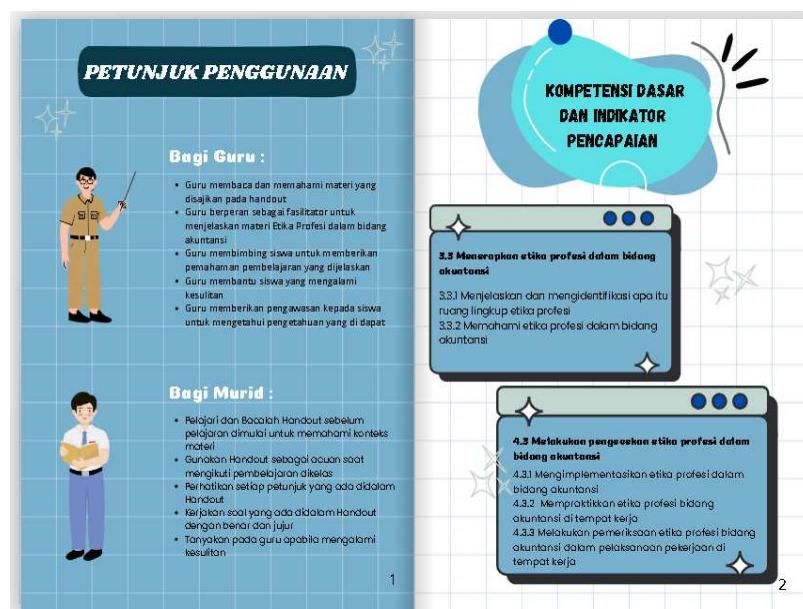
Produk bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa handout digital berbasis *flipbook* yang dirancang secara interaktif, menarik, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran yang efektif. Gambar 1 menampilkan halaman sampul, kata pengantar, dan daftar isi dari bahan ajar. Ketiga komponen ini merupakan elemen awal yang sangat penting karena berfungsi sebagai pengantar bagi peserta didik untuk memahami struktur isi secara menyeluruh. Desain sampul disusun dengan

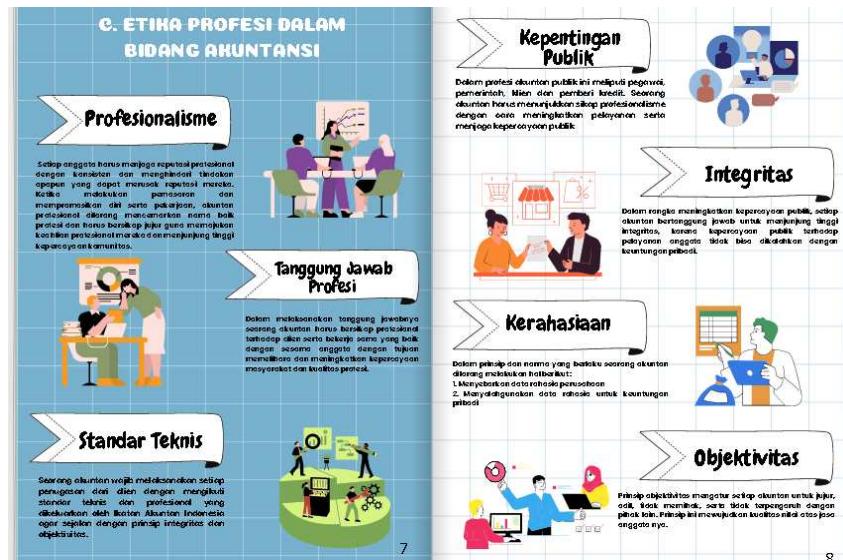
mempertimbangkan aspek visual yang menarik, sementara kata pengantar memberikan gambaran umum tentang tujuan bahan ajar. Adapun daftar isi tersusun sistematis untuk memudahkan siswa menavigasi materi secara mandiri. Penempatan elemen-elemen ini menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar awal penyajian pembelajaran yang komunikatif dan terorganisir.



Gambar 1. Halaman Sampul Bahan Ajar dan Kata Pengantar Serta Daftar Isi Bahan Ajar

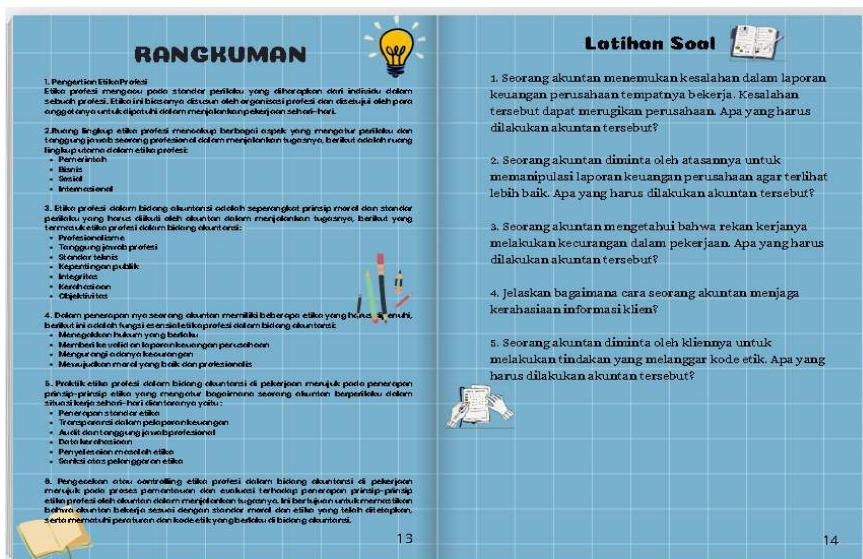
Gambar 2 memperlihatkan halaman yang memuat petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, indikator pencapaian, serta bagian awal materi pembelajaran. Petunjuk penggunaan disusun secara ringkas namun jelas agar siswa dapat mengakses dan memanfaatkan flipbook secara optimal. Kompetensi dasar dan indikator dirumuskan berdasarkan kurikulum *Merdeka Belajar*, dengan tujuan agar proses belajar mengarah pada capaian yang konkret dan terukur. Materi yang disajikan dalam halaman ini mulai diperkenalkan secara bertahap dengan pendekatan kontekstual dan dilengkapi elemen visual pendukung. Ini menunjukkan bahwa flipbook tidak hanya menyampaikan isi, tetapi juga memandu siswa untuk memahami arah belajar yang hendak dicapai.

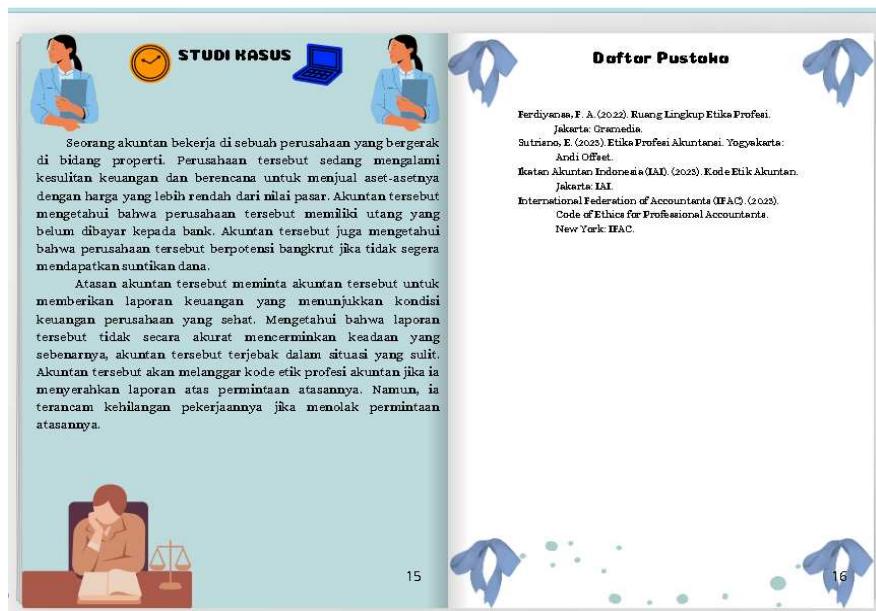




Gambar 2. Halaman Petunjuk Penggunaan, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian serta Materi

Selanjutnya, Gambar 3 menampilkan bagian akhir dari flipbook, yaitu rangkuman materi, latihan soal, studi kasus, dan daftar pustaka. Rangkuman disusun untuk memperkuat pemahaman inti materi yang telah dibahas. Latihan soal didesain dengan tingkat kesulitan bervariasi untuk melatih daya nalar dan pemahaman konsep. Studi kasus yang disertakan bertujuan untuk mengasah keterampilan berpikir kritis dan analisis etika dalam konteks nyata di bidang akuntansi dan keuangan lembaga. Daftar pustaka mencerminkan sumber keilmuan yang relevan dan menjadi referensi bagi pendidik maupun peserta didik. Keseluruhan elemen ini menjadikan flipbook sebagai bahan ajar yang lengkap secara pedagogis dan relevan secara substansi.





Gambar 3. Halaman Rangkuman, Latihan Soal, Studi Kasus dan Daftar Pustaka

Kelayakan produk diuji melalui validasi oleh ahli yang kompeten di bidang materi dan media pembelajaran. Hasil validasi terangkum pada Tabel 1, yang menunjukkan bahwa aspek kelayakan isi materi memperoleh skor sebesar 83%, kelayakan penyajian sebesar 87%, kelayakan media sebesar 85%, dan kelayakan desain sebesar 84%. Rata-rata total kelayakan adalah 84,75%, yang secara kualitatif dikategorikan sebagai “sangat layak”. Angka ini menunjukkan bahwa flipbook memenuhi standar kualitas baik dari sisi isi, visual, maupun kemudahan penggunaan. Validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi telah sesuai dengan konteks kebutuhan siswa SMK dan relevan dengan kurikulum. Sedangkan validasi dari ahli media menegaskan bahwa flipbook dinilai efektif secara visual dan interaktif.

Pentingnya penyematan ilustrasi, animasi, hingga video dalam flipbook terbukti dapat meningkatkan minat belajar serta mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Ketersediaan konten multimedia menjadikan proses belajar lebih menarik dan tidak monoton, berbeda dengan media pembelajaran tradisional yang cenderung membosankan. Keunggulan flipbook terletak pada fleksibilitasnya—dapat diakses kapan saja dan di mana saja sehingga mendukung pembelajaran yang adaptif dan mandiri. Temuan ini sejalan dengan pendapat Ramansyah (2013), yang menegaskan bahwa media interaktif mendorong siswa berpikir kritis dan lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, pembelajaran *Etika Profesi* yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Validasi akhir menyatakan bahwa handout digital berbasis flipbook untuk materi *Etika Profesi di Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga* mencapai skor 83% dari ahli materi dan 84% dari ahli media. Kedua skor ini mengindikasikan bahwa produk tergolong sangat valid dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran siswa SMK kelas X. Dengan demikian, bahan ajar ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mampu memperkaya pemahaman siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung capaian pembelajaran secara menyeluruh.

Keberhasilan implementasi bahan ajar berbasis *flipbook* tidak hanya terlihat dari tingginya tingkat kepraktisan dan motivasi belajar siswa, tetapi juga dari meningkatnya keterlibatan kognitif dan afektif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran konvensional, siswa cenderung pasif karena hanya menjadi penerima informasi. Namun, melalui penggunaan *flipbook*, siswa secara aktif menavigasi isi materi, mengeksplorasi tautan interaktif, serta mengamati visualisasi materi

yang konkret dan kontekstual. Hal ini memberi ruang bagi mereka untuk memahami tidak hanya *apa* yang diajarkan, tetapi juga *mengapa* materi tersebut penting dan *bagaimana* penerapannya dalam konteks nyata. Dalam konteks pembelajaran *Etika Profesi*, keterlibatan aktif seperti ini sangat krusial karena topik-topik yang diajarkan sering bersifat nilai-nilai normatif yang membutuhkan pemahaman mendalam dan pemikiran reflektif.

Lebih dari itu, respons siswa juga mengindikasikan bahwa *flipbook* mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Siswa dengan preferensi visual merasa terbantu dengan kehadiran grafik, infografik, dan ilustrasi yang mendukung materi. Sementara itu, siswa auditori lebih fokus pada instruksi teks yang tertata dan bisa dibaca berulang-ulang sesuai tempo masing-masing. Bahkan siswa yang belajar lebih efektif melalui praktik (kinestetik) pun memperoleh manfaat dari fitur interaktif yang mengajak mereka berinteraksi langsung dengan materi melalui klik, geser, atau membuka link eksternal. Hal ini menunjukkan bahwa *flipbook* bukan sekadar inovasi media, tetapi benar-benar berfungsi sebagai alat pedagogis yang inklusif terhadap keragaman gaya belajar siswa.

Lebih jauh, siswa juga menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan reflektif, khususnya ketika menghadapi studi kasus dan soal latihan dalam materi. Bagian-bagian akhir dari *flipbook* yang memuat studi kasus nyata mendorong siswa untuk menganalisis situasi, mempertimbangkan nilai-nilai etika, dan mengemukakan pendapat mereka secara logis. Ini merupakan indikator penting bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada *knowledge-based learning*, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills/HOTS). Dalam konteks pendidikan vokasional seperti SMK, hal ini sangat relevan karena siswa dipersiapkan untuk menghadapi dunia kerja yang menuntut lebih dari sekadar hafalan konsep.

Efektivitas bahan ajar ini juga dilihat dari fleksibilitas waktu dan tempat dalam proses belajar. Siswa mengungkapkan bahwa mereka dapat mengakses bahan ajar ini dari rumah, di luar jam sekolah, bahkan saat perjalanan menggunakan perangkat pribadi seperti smartphone dan laptop. Keleluasaan ini mendorong lahirnya kemandirian belajar salah satu capaian penting dalam pendekatan *student-centered learning*. Dengan kemampuan untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, siswa tak lagi bergantung sepenuhnya pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi bertransformasi menjadi pelajar aktif yang bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri.

Dari sisi guru, *flipbook* juga dinilai mendukung efektivitas pengelolaan kelas dan penyampaian materi. Guru tidak perlu mencetak bahan ajar atau membuat presentasi terpisah, karena semua sudah terintegrasi dalam satu platform digital yang mudah diakses. Ini tidak hanya menghemat waktu dan tenaga, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang lebih berkesinambungan dan terdokumentasi dengan baik. Selain itu, guru dapat mengarahkan siswa pada bagian tertentu dari *flipbook* selama diskusi berlangsung, serta menyesuaikan pembelajaran berdasarkan respons siswa secara langsung.

Berdasarkan seluruh temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan handout berbasis *flipbook* dalam pembelajaran dasar-dasar akuntansi keuangan dan etika profesi merupakan inovasi pedagogis yang efektif, efisien, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik abad ke-21. Produk ini tidak hanya sekadar sarana bantu visual, melainkan alat pengajaran holistik yang mendukung pembentukan kompetensi akademik, karakter, dan keterampilan abad ke-21 secara simultan. Oleh karena itu, sangat disarankan agar penggunaan media pembelajaran seperti ini diperluas dan diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran lain, baik di tingkat SMK maupun pendidikan tinggi, guna mewujudkan pendidikan yang lebih kontekstual, menarik, dan memberdayakan siswa secara utuh.

PENUTUP

Penelitian ini berhasil mengembangkan *handout digital* berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran *Etika Profesi* di kelas X. Penggunaan *flipbook* terbukti mampu membangkitkan minat belajar

siswa, mendorong keterlibatan aktif, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan konstruktif. Melalui integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, animasi, audio, video, dan tautan interaktif, flipbook menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan fleksibel, sejalan dengan prinsip *student-centered learning* dalam Kurikulum Merdeka. Selain itu, format digitalnya yang mudah diakses melalui berbagai perangkat menjadikan flipbook sebagai solusi praktis, efisien, dan ramah lingkungan dalam pembelajaran modern.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar pengembangan bahan ajar digital berbasis flipbook terus didorong, tidak hanya pada mata pelajaran *Etika Profesi*, tetapi juga diperluas ke mata pelajaran lainnya. Keterlibatan siswa dalam merancang atau memberi masukan terhadap konten flipbook sangat penting untuk meningkatkan relevansi dan daya tarik materi. Selain itu, guru perlu mendapatkan pelatihan teknis dalam menyusun dan mengimplementasikan flipbook agar media ini dapat dimanfaatkan secara optimal di dalam kelas. Aspek aksesibilitas juga perlu menjadi perhatian, terutama bagi siswa dengan kebutuhan khusus, sehingga flipbook harus dilengkapi dengan fitur seperti teks alternatif, narasi audio, atau integrasi dengan pembaca layar. Dukungan infrastruktur, seperti ketersediaan perangkat digital yang merata, menjadi kunci keberhasilan implementasi media ini secara luas. Evaluasi berkelanjutan melalui observasi, angket siswa, dan analisis hasil belajar juga sangat diperlukan untuk memastikan bahwa flipbook tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif secara pedagogis. Dengan demikian, flipbook dapat menjadi media pembelajaran yang strategis untuk menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21, sekaligus mendorong transformasi pembelajaran menuju arah yang lebih inklusif, adaptif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anandari, dkk. (2019). Development Of Electronic Module: Student Learning Motivation Using The Application Of Ethnoconstructivism-Based Flipbook Kvisoft. *Jurnal Pedagogik*. 6 (2), 416-436
- Anindira Patranita, E., Wirahayu, Y. A., Masruroh, H., & Soekamto, H. (2022). Pengembangan Suplemen Bahan Ajar Digital Kelas X Materi Penginderaan Jauh Menggunakan Heyzine Flipbook. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(9), 888–898.
<https://doi.org/10.17977/um063v2i92022p888-898>
- Artikel, Info. 2022. “PAGEFLIP PROFESSIONAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS 5 SEKOLAH DASAR PENGEMBANGAN.” 4(2).
- Aryanti, E. D., & Arief, M. (2021). Pengembangan E-module berbasis digital flipbook pada mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(1), 24–33. <https://doi.org/10.17977/um066v1i12021p24-33>
- Ashari, Luwilmi Sahefa, and Durinda Puspasari. 2024. “Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas Dan Keprotokolan Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo.” 4: 2565–76.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul (Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar)*. Gava Media.
- Herlina, Agnes, and Dwi Hadiyanti. 2021. “Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar.” 4(2): 284–91.
doi:10.31949/jee.v4i1.3344.
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1)
- Humairah, E. (2022). Penggunaan Buku Ajar Elektronik (E-Book) Berbasis Flipbook guna Mendukung Pembelajaran Daring di Era Digital. *Prosiding Amal Insani Foundation*, 4, 182–189.
- Imsi, Berril, Qi Nora, and Universitas Pgri Madiun. 2023. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas v Sdn 04 Madiun Lor.” 4.
- Iskandar, R. & Kusmayanti, I. (2018). Pendekatan Science Technology Society: IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 200-215.

- Khasanah, , I. & Nurmwati, I. (2021). Pengembangan Modul Digital Sebagai Bahan Ajar Biologi untuk Siswa Kelas XI IPA. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(1), 34-44.
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2(2), 219-231.
- Khomaria, I. N., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Model Learning Cycle pada Materi Media Komunikasi Humas Kelas XI OTKP. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Kismawati, R., Ernawati, T., & Winingsih, P. H. (2022). Pengembangan E-komik Berbasis Heyzine Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 359–370. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/13507>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Nadzir, H. N. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Model Hannafin and Peck pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(1). 105
- Opini, Artikel, and Untuk Siswa. 2023. “10 Januari 2023.” *XIX*(1).
- Ramadhani, S.P., & Zulela. (2020). Profesional Pedagogy Guru Terhadap Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 384-397.
- Rahmadhani, S., Efronia, Y., & Tasrif, E. (2021). Penggunaan E-Modul di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Vokasi Informatika*, 2775–6807(1), 6–11. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i1>
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470> 6(4), 7265–7274.
- Sukardi. 2018. Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, D. R., Haryono, A., & Harjito. (2014). Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya). Raja Grafindo Persada.
- Saraswati, R. R., Makmuri, & Salsabila, E. (2021). Pengembangan LKPD Digital Berbasis HOTS Pada Materi Dimensi Tiga. *Risenologi*, 6(2), 17–25.
- Sudaryono. (2016). Metode penelitian pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Usman, A., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Flipbook Berbantuan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition Muatan IPS Kelas IV SDN 48 Cakranegara. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 1-7
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728– 3739. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>
- Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flip book untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>
- Yusuf, M. (2015). Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: *Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*. Jakarta: Kencana