

Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar *Flipbook* Berorientasi Budaya Lokal bagi Guru-Guru di SMA N 2 Tejakula

Ni Putu Sri Ratna Dewi¹, Made Juniantari², Ida Ayu Purnama Bestari³

Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan FMIPA UNDIKSHA);² Jurusan Matematika FMIPA UNDIKSHA; ³ Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan FMIPA UNDIKSHA

Email: ratna.dewi@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The school digitization program launched by the Ministry of Education and Culture was followed up with activities to increase teacher competence in mastering information and communication technology or increase digital literacy. A teacher must have good digital literacy to be able to succeed in this school's digitization program. One of the activities that are the obligations of the teacher is compiling learning materials. Based on the needs analysis, it is known that there are problems in the form of learning materials used in the learning process which are only presented in PDF and Power point forms which are less attractive and do not integrate local culture which have been proven to be used to train students' higher-order thinking skills. The ability of teachers to package digital learning materials oriented to local culture needs to be improved in order to be able to produce attractive digital learning materials and optimize the use of gadgets in learning. The problem then overcome by holding training in the preparation of flipbook learning materials based on local culture. The methods used include: 1) training in the preparation of learning materials based on local culture, 2) training in the preparation of flipbooks with the Flip Pdf Professional application, 3) assistance in the application of local culture-oriented flipbooks in the learning process. The results of this activity are: 1) The teacher succeeded in compiling flipbook learning materials oriented to local culture with a total of 11 flipbooks produced, 2) The teacher succeeded in applying flipbook teaching materials in the learning process in odd semesters, 3) The teacher's response to this activity was 100% said this activity is very useful.

Keywords: flipbook, integrate local culture, learning materials

ABSTRAK

Program digitalisasi sekolah yang diluncurkan oleh Kemendikbud ditindaklanjuti dengan kegiatan peningkatan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi atau peningkatan literasi digital. Seorang guru harus memiliki literasi digital yang baik untuk dapat mensukseskan program digitalisasi sekolah ini. Salah satu kegiatan yang merupakan kewajiban guru adalah menyusun bahan ajar. Berdasarkan analisis kebutuhan diketahui bahwa terdapat permasalahan berupa bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya disajikan dalam bentuk *Pdf* dan *Power point* yang kurang menarik dan kurang mengintegrasikan kebudayaan lokal yang telah terbukti dapat digunakan melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Kemampuan guru dalam mengemas bahan ajar digital berorientasi budaya local berperlu ditingkatkan agar mampu menghasilkan bahan ajar digital yang menarik dan mengoptimalkan pemanfaatan gadget dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut kemudian diatasi dengan mengadakan pelatihan penyusunan bahan ajar *flipbook* berbasis budaya local. Adapun metode yang digunakan meliputi: 1) Pelatihan penyusunan bahan ajar berbasis budaya local, 2) pelatihan penyusunan *flipbook* dengan aplikasi *Flip Pdf Profesional*, 3) pendampingan penerapan *flipbook* berorientasi budaya local dalam proses pembelajaran. Hasil dari kegiatan ini adalah: 1) Guru berhasil Menyusun bahan ajar *flipbook* berorientasi budaya local dengan jumlah flipbook yang dihasilkan sebanyak 11 buah, 2) Guru berhasil menerapkan bahan ajar *flipbook* dalam proses pembelajaran pada semester ganjil, 3) Respon guru terhadap kegiatan ini 100% mengatakan kegiatan ini sangat bermanfaat.

Kata kunci: flipbook, budaya lokal, bahan ajar

PENDAHULUAN

Salah satu program Kemendikbud yang sejalan dengan Gerakan literasi Nasional khususnya peningkatan literasi digital adalah Digitalisasi

Sekolah. Digitalisasi sekolah adalah salah satu terobosan yang dilakukan pemerintah di bidang Pendidikan. Program ini juga untuk membantu sekolah dalam mengembangkan manajemen sekolah, optimalisasi anggaran dan juga kurikulum online sehingga kurikulum yang

tadinya hanya diajarkan offline atau tatap muka kini bisa lebih interaktif di sistem pembelajaran online. Program ini sangat relevan dengan perkembangan generasi muda kita karena memanfaatkan, yaitu generasi Z yang salah satu karakteristiknya adalah *digital-native*. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi akan mempermudah proses belajar mengajar. Peserta didik dapat dengan mudah mendapatkan bahan ajar, begitu juga pendidik semakin mudah membuat atau mengembangkan bahan ajar digital yang memiliki tampilan lebih menarik sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Program digitalisasi sekolah ini ditindaklanjuti dengan kegiatan peningkatan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi atau peningkatan literasi digital. Selama ini di SMA N 2 Tejakula pembelajaran daring sudah berjalan dengan baik, di sekolah tersedia fasilitas computer, sebagian besar guru memiliki laptop, di sekolah terdapat bagian editing video pembelajaran serta peserta didik telah memiliki smartphone pribadi. Jadi dari segi sarana pembelajaran daring dapat dikategorikan sangat memadai. Secara umum permasalahan yang dihadapi SMA N 2 Tejakula saat ini adalah media atau bahan ajar yang digunakan baru sebatas *power point* dan bahan bacaan dalam bentuk *PDF*. Bahan ajar seperti ini tentunya membuat peserta didik cepat bosan dalam mencermati materi. Selain itu penyajian materi yang dilakukan oleh guru belum mengintegrasikan budaya lokal Bali setempat sehingga berujung pada kemampuan berpikir kritis peserta didik belum maksimal. *Media power point* dan video pembelajaran memerlukan kuota yang besar untuk mendownload, sementara peserta didik memiliki keterbatasan dalam hal itu. Tantangan bagi sekolah adalah perlunya kegiatan peningkatan kemampuan guru dalam menyajikan bahan ajar digital yang lebih menarik dengan mengintegrasikan budaya lokal, serta mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam penyajian bahan ajar yang

tidak memerlukan kuota besar. Untuk itu Kami Tim Pelaksana Pengabdian Pada Masyarakat memandang sangat penting untuk memberikan pelatihan pada guru mengenai pembuatan bahan ajar digital berorientasi budaya lokal Bali dengan aplikasi yang mudah digunakan dan memerlukan kuota internet dalam jumlah kecil. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah: 1) untuk menghasilkan bahan ajar *flipbook* berorientasi budaya lokal Bali, 2) penerapan *flipbook* berorientasi budaya lokal dalam pembelajaran dan 3) mengetahui respon guru SMA N 2 Tejakula terhadap kegiatan pelatihan penyusunan bahan ajar *flipbook* berorientasi budaya lokal.

Media pembelajaran *flipbook* awalnya adalah suatu animasi klasik yang dibuat menggunakan kumpulan kertas yang tiap halamannya berisikan mengenai gambaran suatu proses sehingga nantinya saat dibuka secara cepat, kertas tersebut akan terlihat bergerak atau beranimasi (Prima, 2020). Saat ini, *flipbook* telah banyak diadopsi menjadi aplikasi digital yang digunakan untuk menampilkan buku, majalah, komik, dan sebagainya (Mulyaningsih & Saraswati, 2017). *Flipbook* yang dibuat akan menggunakan aplikasi Flip PDF Pro. Diakses dari laman website penyedia aplikasi ini yaitu www.flipbuilder.com, Flip PDF Pro merupakan aplikasi pembuat *flipbook* yang memiliki berbagai fitur editor multimedia. Kita dapat membuat buku yang dapat dibalik halamannya layaknya kita membuka buku di kehidupan nyata dan *flipbook* ini dapat diakses pada perangkat seperti iPad, iPhone, perangkat Android, hingga desktop. *Flipbook* menyediakan cara profesional untuk mengintegrasikan hyperlink, video, gambar, suara, dan objek clip chart. *Flipbook* adalah sejenis perangkat lunak profesional untuk mengonversi file PDF, gambar, teks, dan video ke dalam format seperti buku. Kita dapat membuat halaman buku multimedia dengan lebih mudah menggunakan perangkat lunak ini dengan menambahkan fitur pengeditan video, gambar, hyperlink audio, titik akses, dan objek

multimedia ke halaman (Amanullah, 2020:37-44). *Flipbook* memiliki tampilan seperti kita membuka halaman buku di kehidupan nyata. Sehingga, saat pengguna menggunakan *flipbook* ini akan terasa lebih nyata (Hardiansyah, 2016).

Keunggulan dari *flipbook* dapat melengkapi buku elektronik yang telah ada, dimana buku elektronik tersebut masih memiliki kekurangan dari segi menampilkan audio, video, maupun dari segi interaktifnya. *Flipbook* dapat mengakomodasi aktivitas pembelajaran interaktif misalnya seperti membaca, mendengarkan, menonton, dan hingga bermain. *Flipbook* yang digunakan dapat berupa kombinasi teks, suara, video, animasi, dan lainnya. Sehingga dapat menjadi stimulus akustik dan visual bagi peserta didik untuk meningkatkan daya ingat belajarnya (Azizah and Budijastuti, 2021). Menurut Pixyorida (2018), kelebihan dari *flipbook* yaitu: a) Mudah dibawa kemana saja, karena *flipbook* berupa *softcopy* yang dapat diakses peserta didik menggunakan perangkat digital milik siswa, misalnya seperti handphone yang bisa dibawa peserta didik kemanapun ia pergi, b) tidak berat, dimana *flipbook* ini hanya berupa link yang tidak memberatkan penyimpanan di perangkat elektronik siswa, c) mudah diakses, dimana *flipbook* yang berupa link ini dapat dibuka oleh peserta didik secara langsung tanpa perlu penginstalan aplikasi lagi, d) hemat kertas, karena *flipbook* ini tidak dicetak, melainkan dapat diakses melalui perangkat digital siswa. Jika memperhatikan perkembangan akhir-akhir ini kepekaan interaksi sosial yang dimiliki peserta didik cenderung menurun karena pencapaian aspek afektif cenderung terabaikan dalam penyelenggaraan pendidikan. Akibatnya menimbulkan eksese negatif bagi peserta didik, seperti munculnya degradasi moral, budaya, mudah timbul kekerasan, perkelahian pelajar, perampokan, pembunuhan, pelecehan seksual, narkoba, mabuk-mabukan, kebut-kebutan, minum-minuman alkohol dan lain sebagainya. Sehingga nilai-nilai karakter yang sangat

penting bagi kehidupan peserta didik seharusnya terbentuk melalui proses pembelajaran, namun hal tersebut tidak sepenuhnya diimplementasikan dalam membentuk individu yang berkarakter, berkeberadaban dan bermartabat. Pendidikan, budaya, dan bahkan agama boleh jadi mengalami disorientasi karena terjadinya perubahan-perubahan yang sangat cepat yang berdampak luas seperti: industrialisasi, urbanisasi, modernisasi dan digitalisasi. Hal inilah yang menyebabkan kondisi watak atau “karakter” peserta didik dewasa ini mulai dari level internasional sampai pada tingkat personal individu khususnya bangsa kita kelihatan mengalami disorientasi. Oleh karena itu harapan dan seruan dari berbagai kalangan untuk kembali membangun watak dan karakter kemanusiaan menjadi semakin meningkat (Wardani, 2012). Integrasi budaya local ke dalam pembelajaran telah banyak dibuktikan oleh peneliti dapat meningkatkan karakter peserta didik. Selain itu mengintegrasikan budaya local dalam pembelajaran memperkuat eksistensi budaya tersebut. Integrasi budaya local dalam pembelajaran juga dapat merangsang peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi dengan mengaitkan antara konsep atau teori ilmiah yang ada dengan kebudayaan itu sendiri

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dengan Model pelatihan mengikuti Siklus Pelatihan dari Pont (1991), yang terdiri dari lima fase, yaitu: (1) menganalisa kebutuhan, (2) perencanaan dan perancangan strategi pelatihan, (3) pengembangan materi pelatihan, (4) pelaksanaan pelatihan, dan (5) evaluasi pelatihan. Adapun alur dari siklus pelatihan yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Siklus Pelatihan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan angket. Setelah melakukan analisis kebutuhan dilanjutkan dengan membentuk panitia kegiatan dan menentukan teknik pelatihan, lalu dilakukan penusunan modul atau materi pelatihan. Pada pelaksanaan pelatihan dilakukan evaluasi keberhasilan program dengan indikator kehadiran peserta, jumlah *flipbook* yang dihasilkan, penerapan dalam proses

pembelajaran dan respon guru terhadap kegiatan pelatihan. Permasalahan yang akan dipecahkan adalah bagaimana meningkatkan literasi digital guru-guru SMA Negeri 2 Tejakula dalam hal Menyusun *flipbook* berbasis budaya local Bali, untuk itu akan dilakukan pengenalan aplikasi pembuat *flipbook* yaitu flip PDF Pro dan pelatihan cara penggunaan aplikasi tersebut untuk membuat *flipbook*, setelah itu dilakukan pendampingan penyusunan *flipbook* berbasis budaya local Bali hingga *flipbook* tersebut diimplementasikan di dalam kelas. Adapun skema pemecahan masalah yang akan dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini tersaji pada tabel 1.

Tabel 1. Kerangka pemecahan masalah

Permasalahan	Akar masalah	Solusi
Bahan ajar yang digunakan oleh guru selama ini masih sebatas power poin dan Pdf saja sehingga tampilannya kurang menarik dan peserta didikcepat merasa bosan saat diberikan materi melalui google classroom.	Pengetahuan dan literasi digital guru masih kurang Penguasaan dan keterampilan guru menggunakan aplikasi <i>flipbook</i> masih kurang	Memberikan pengetahuan guru mengenai aplikasi yang mudah digunakan untuk Menyusun bahan ajar dalam bentuk <i>flipbook</i> sehingga lebih menarik minat peserta didikuntuk belajar Memberikan pelatihan pembuatan <i>flipbook</i> dengan aplikasi Flip PDF Pro
Masih jarang materi ajar diintegrasikan dengan budaya local bali sehingga peserta didikbelum memahami materi secara maksimal	Guru kurang mengaitkan budaya local pada materi pelajaran	Memberikan pelatihan dan pendampingan penyusunan bahan ajar berbasis budaya local Bali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan pendampingan penyusunan *flipbook* berorientasi budaya local bagi guru SMA N 2 Tejakula dilaksanakan pada hari Selasa 28 Juni 2022. Kegiatan ini dihadiri oleh kepala sekolah, peserta dan tim P2M dengan total sebanyak 24 orang. Pada kegiatan ini terdapat peningkatan jumlah peserta dari target awal yang hanya 15 orang. Menurut kepala sekolah karna tema kegiatan ini menari bagi guru-guru di SMA N 2 Tejakula sehingga banyak guru yang mendaftar sebagai peserta. Kegiatan dilaksanakan di ruang guru pada pukul 10.00 wita. Kegiatan ini melibatkan 2 orang mahapeserta didikProgram Studi Pendidikan Biologi yang berperas sebagai instruktur penyusunan *flipbook* dengan menggunakan aplikasi *flip PDF professional*. Kegiatan dibuka oleh Kepala SMA N 2 Tejakula, Bapak Gede Benny Kurniawan, S.Pd., M.Pd. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi 2 sesi yaitu yang pertama adalah pemaparan

materi oleh narasumber yang memiliki latar belakang Pendidikan biologi dan aktif melakukan penelitian dibidang pengembangan *flipbook* dan integrasi budaya local sebagai konteks pembelajaran. Materi yang dipaparkan mengenai efektifitas *flipbook* berorientasi budaya local untuk meningkatkan literasi sains dan literasi digital siswa. Kegiatan pemaparan materi berlangsung selama 60 menit. Selanjutnya kegiatan kedua yaitu pelatihan penyusunan *Flipbook* dengan aplikasi *Flip PDF Profesional*. Kegiatan ini dipandu oleh seorang mahapeserta didikprogram studi Pendidikan biologi yang sudah berhasil mengembangkan bahan ajar digital *flipbook* dengan seting model pembelajaran berbasis masalah yang valid dan praktis dan kegiatan penyusunan *flipbook* berlangsung selama 150 menit. Kegiatan pelatihan ini berakhir pada pukul 15.00 wita. Peserta kegiatan tampak antusias dalam mengikuti kegiatan, dari awal sampai akhir kegiatan jumlah peserta tidak mengalami pengurangan, selain itu kegiatan

yang tadinya direncanakan berakhir pukul 12.00 wita akhirnya baru berakhir pada pukul 15.00 wita karena peserta merasa senang melakukan praktik penyusunan *flipbook*. Adapun dokumentasi kegiatan pemaparan materi tersaji pada gambar 1 dan gambar 2. Kegiatan penyusunan *flipbook* ini dilanjutkan setelah selesai kegiatan. Peserta diberikan waktu selama 1 bulan untuk menyelesaikan

flipbook secara berkelompok berdasarkan mata pelajaran yang diampu. Dalam waktu 1 bulan tersebut peserta berhasil menghasilkan 11 *flipbook*. Setelah itu peserta menerapkan *flipbook* yang telah disusun dalam proses pembelajaran. Adapun 11 link *flipbook* yang dihasilkan dalam kegiatan ini tersaji pada tabel 2.



Gambar 1. Pemaparan Materi efektifitas *flipbook* untuk meningkatkan literasi sains dan digital siswa



Gambar 2. Penyusunan *flipbook* berorientasi budaya lokal

Tabel 2. Daftar link *flipbook*

No	Mata Pelajaran	Link <i>Flipbook</i>
1	Biologi	https://online.flipbuilder.com/zbrv/vnlk/
2	PJOK	http://online.anyflip.com/qievp/tnof/
3	BK	https://online.flipbuilder.com/yehow/cstx/
4	Matematika	https://online.flipbuilder.com/nwhkq/pgsd/
5	Kimia	https://online.flipbuilder.com/qiedv/qxes/
6	Seni Budaya	https://online.flipbuilder.com/vqyke/tqmg/
7	Agama Hindu	https://online.flipbuilder.com/cyhxz/ulxd/
8	PPKn	https://online.flipbuilder.com/xnvdf/cent/

9	Agama Hindu	https://online.flipbuilder.com/sfxmj/yhpr/
10	Ekonomi	https://online.flipbuilder.com/scvzf/jzti/
11	Sosiologi	https://online.flipbuilder.com/ngzvf/pbtj/

Penerapan *flipbook* dalam pembelajaran yang dilakukan guru berdampak pada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan media yang menarik peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mencari dan menemukan informasi pada *flipbook*, sehingga mereka lebih cepat memahami materi yang dibelajarkan. Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini berjalan lancar dan memberikan dampak yang sangat positif pada peserta. Dilihat dari antusias kehadiran peserta khususnya pada jumlah peserta yang mana melampaui target awal menjadi indikator bahwa program ini mendapat respon yang sangat baik dari pihak mitra yaitu SMA N 2 Tejakula. Saat pemaparan materi peserta mencermati dengan baik materi yang disampaikan, begitu pula saat sesi tanya jawab, diskusi berjalan sangat kondusif dan komunikatif. Semangat peserta bertambah ketika sesi penyusunan *flipbook* dimulai, tampak guru-guru yang sudah senior tetap bersemangat dalam menyusun *flipbook* dengan menggunakan aplikasi flip pdf professional. Mereka tampak sangat serius mengikuti instruksi tahap demi tahap.

Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa tujuan dari kegiatan P2M ini sudah tercapai. Guru-guru SMA N 2 Tejakula sudah berhasil menyusun dan menerapkan *flipbook* berorientasi budaya local pada proses pembelajaran. Respon peserta kegiatan terhadap kegiatan P2M ini sangat baik, 100% peserta menyatakan bahwa kegiatan ini sangat membantu mereka dalam menyusun bahan ajar digital yang penyajiannya lebih menarik dari media yang biasa digunakan serta tidak memerlukan kuota internet yang besar. Beberapa saran yang disampaikan oleh peserta diantaranya adalah kegiatan ini dilakukan secara kontinyu dengan materi menarik dan bermanfaat lainnya.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan

membawa dampak yang positif bagi guru-guru di SMA N 2 Tejakula. Tujuan dari kegiatan ini telah tercapai dimana kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun bahan ajar digital berupa *flipbook* sehingga jumlah bahan ajar digital di sekolah menjadi bertambah. Penerapan *flipbook* dalam pembelajaran yang dilakukan guru berdampak pada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan media yang menarik peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mencari dan menemukan informasi pada *flipbook*, sehingga mereka lebih cepat memahami materi yang dibelajarkan. Respon peserta kegiatan terhadap kegiatan P2M ini sangat baik, 100% peserta menyatakan bahwa kegiatan ini sangat membantu mereka dalam menyusun bahan ajar digital yang penyajiannya lebih menarik dari media yang biasa digunakan serta tidak memerlukan kuota internet yang besar. Beberapa saran yang disampaikan oleh peserta diantaranya adalah kegiatan ini dilakukan secara kontinyu dengan materi menarik dan bermanfaat lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Amanullah, M. A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), pp. 37–44.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azizah, V. N. dan Budijastuti, W. 2021. Media Pembelajaran Ilustratif E-Book Tipe *Flipbook* Pada Materi Sistem Imun Untuk Melatihkan Kemampuan Membuat Poster. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 2(2), pp. 40–51.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Edisi ke-2. Yogyakarta: Gava Media.
- DePorter, B. dan Hernacki, M. 2015. *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa Learning.
- Dewi, N.P.S R, Dewi, N.M.P.S, Arnyana, I.B.P. 2022. Pengembangan *Flipbook* berbasis PBL setting *Flip Pdf Professional* sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi* .9(2) 103-115.

- Mulyaningsih, N. N. dan Saraswati, D. L. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft *Flipbook* Maker. Jurnal Pendidikan Fisika, 5(1), p. 25.
- Mulyaningsih, N. N. dan Saraswati, D. L. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft *Flipbook* Maker. Jurnal Pendidikan Fisika, 5(1), p. 25.
- Pixyoriza. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft *Flipbook* Berbasis Problem Solving. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Bandung : Universitas Raden Intan.
- Rusman, Kurniawan, D. dan Cepi, R. 2015. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, S. N., Churiyah, M., Arief, M., dan Zen, F. 2021. Pengembangan E - modul berdasarkan aplikasi Pdf *Flipbook* untuk meningkatkan kemampuan menulis dan kemampuan belajar mandiri peserta didik. Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan, 1(6), pp. 589–599.
- Sanjaya, W. 2016. Media komunikasi pembelajaran. Jakarta : Prenada Media Group. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wibowo, E. 2018. Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook* Maker. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Widiyarti, W., Riandi dan Soetisna, U. 2018. Implementasi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Siswa', Jurnal Wahana Pendidikan, 5(14), pp. 63–65.
- Yogiswara, S. C. 2019. Pengembangan Modul Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook* Maker Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.