



Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Terintegrasi Aplikasi Flipbook Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran Dan Layanan Bisnis

Tsamara Salsabila¹, Marsofiyati², Ervina Maulida³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: tsamarasalsa72@gmail.com

Abstract

This study aims to develop an e-book learning media integrated with a flipbook application on the supply chain material for the subject of Basics of Office Management and Business Services. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study involved grade X students of SMK Negeri 8 Jakarta as test subjects. Validation was carried out by material experts and media experts, while the practicality test included one-to-one and small group stages. The validation results showed an average percentage of 93.33% (very feasible), and the practicality test reached 97.25% (very practical). These findings conclude that the developed flipbook-integrated e-book is valid and practical to be used as an interactive, systematic learning support medium, and is able to increase students' learning motivation. Keywords: ADDIE, E-Book, Flipbook, Learning Media Development, Office Management, Students, Supply Chain.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran e-book terintegrasi aplikasi flipbook pada materi rantai pasok untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation, evaluation. Penelitian ini melibatkan siswa kelas X SMK Negeri 8 Jakarta sebagai subjek uji coba. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sementara uji kepraktisan mencakup tahap one to one dan small group. Hasil validasi menunjukkan persentase rata-rata 93,33% (sangat layak), dan uji kepraktisan mencapai 97,25% (sangat praktis). Temuan ini menyimpulkan bahwa e-book terintegrasi flipbook yang dikembangkan valid dan praktis digunakan sebagai media pendukung pembelajaran yang interaktif, sistematis, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: ADDIE, E-Book, Flipbook, Manajemen Perkantoran, Pengembangan Media Pembelajaran, Peserta Didik, Rantai Pasok.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek pengetahuan,

keterampilan, maupun sikap. Dalam konteks perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, proses pembelajaran dituntut untuk beradaptasi melalui inovasi yang mampu menjawab kebutuhan zaman. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak lagi bersifat tambahan, melainkan menjadi bagian integral dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan (Rodliyah, 2021).

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampai pesan yang dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih jelas, sistematis, dan menarik sehingga meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik (Nurfathi & Wuriasih, 2022). Media yang tepat mampu mengurangi verbalisme, memperjelas konsep abstrak, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sejalan dengan itu, media berbasis teknologi memungkinkan integrasi berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, dan video yang dapat merangsang perhatian serta meningkatkan pemahaman siswa.

Namun demikian, praktik pembelajaran di sekolah masih sering didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, seperti ceramah dan penggunaan buku cetak sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung satu arah dan kurang variatif. Padahal, minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh variasi metode dan media yang digunakan. Konsentrasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran relatif terbatas, sehingga pembelajaran yang monoton berpotensi menurunkan perhatian dan pemahaman siswa (Fitriyani et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif (Wulandari et al., 2023)

Salah satu media pembelajaran digital yang relevan adalah buku elektronik (*e-book*). *E-book* merupakan buku dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer dan *handphone*. Dibandingkan buku cetak, *e-book* memiliki keunggulan berupa kemudahan akses, fleksibilitas penggunaan, efisiensi distribusi, serta kemampuan memuat elemen multimedia (Ningsih & Ulya, 2024). Perkembangan teknologi memungkinkan *e-book* dikembangkan menjadi lebih interaktif melalui aplikasi berbasis flipbook, yang menghadirkan pengalaman membaca menyerupai buku fisik dengan efek membalik halaman serta integrasi animasi dan video. Media flipbook dinilai mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena tampilannya yang lebih menarik dan dinamis (Syarifah et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan kejuruan, khususnya pada program keahlian Manajemen Perkantoran, penggunaan media pembelajaran digital menjadi sangat relevan. Pembelajaran di

SMK tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman konseptual, tetapi juga mempersiapkan peserta didik menghadapi dunia kerja yang dinamis dan berbasis teknologi. Salah satu materi penting dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis adalah rantai pasok, yaitu sistem terintegrasi yang mengatur alur pengadaan, produksi, distribusi, hingga penyampaian produk kepada konsumen (Zulkarnaen & Widyantoro, 2023). Materi ini bersifat sistemik dan konseptual sehingga membutuhkan visualisasi yang jelas agar mudah dipahami.

Hasil pra-riset terhadap 36 siswa kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 8 Jakarta menunjukkan bahwa 61,1% siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi rantai pasok. Selain itu, observasi pembelajaran juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku cetak, sementara siswa mengharapkan media yang lebih interaktif dan mudah diakses. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa dan media pembelajaran yang digunakan di kelas.

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa pembuatan *e-book* yang menggunakan desain flipbook terbukti sah, mudah digunakan, dan efektif dalam meningkatkan performa belajar serta keterlibatan siswa (Damayanti et al., 2023). Meskipun demikian, pengembangan media *e-book* yang terintegrasi dengan flipbook dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, khususnya mengenai materi rantai pasok di tingkat SMK, masih sangat jarang. Dengan demikian, penelitian ini membawa aspek inovasi dalam pengembangan media pembelajaran digital di bidang kejuruan, dengan karakteristik materi yang memiliki sistem yang terstruktur dan dapat diterapkan.

Dengan penjelasan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran *e-book* yang terintegrasi dengan aplikasi flipbook pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, serta mengevaluasi tingkat kelayakan dan kepraktisannya dalam mendukung proses belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan inovasi media pembelajaran yang teruji kelayakan dan kepraktisannya dalam mendukung proses pembelajaran. Untuk menjamin kualitas produk yang dikembangkan, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Branch, 2009). Model ini dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis, terstruktur, serta memungkinkan

dilakukannya evaluasi secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan, sehingga media yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa di lapangan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 8 Jakarta. Tahapan pengujian produk meliputi uji *one to one* yang melibatkan 3 siswa dan uji *small group* yang melibatkan 10 siswa. Pengujian tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, serta respons siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Kelayakan produk diukur melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media yang menilai aspek isi, penyajian, bahasa, hingga tampilan media. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan produk (Geni et al., 2020), sedangkan data kuantitatif berupa hasil validasi ahli dan respons siswa dianalisis menggunakan skala Likert empat tingkat untuk mengetahui persentase tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Damayanti et al. (2023)

Hasil persentase yang diperoleh kemudian dikategorikan untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini menjelaskan langkah-langkah dari pembuatan media pembelajaran berupa *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook, yang dilakukan dengan mengikuti model ADDIE. Setiap tahap dilaksanakan secara terencana untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai topik rantai pasok melalui penyampaian materi yang lebih interaktif, terstruktur, dan kontekstual, sehingga mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif dan penuh makna.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis dilakukan kajian kebutuhan, analisis media, dan analisis kurikulum. Hasil observasi dan kuesioner menunjukkan bahwa peserta didik kelas X Manajemen Perkantoran telah terbiasa menggunakan perangkat digital, namun pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan kurang memfasilitasi pemahaman materi yang bersifat konseptual,

seperti rantai pasok. Peserta didik juga mengalami kesulitan memahami alur proses serta keterkaitan antar komponen dalam rantai pasok. Mereka menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi dan media interaktif. Dari sisi sarana, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung yang memadai, seperti proyektor, jaringan internet, dan laboratorium komputer. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan *Deep Learning*. Oleh karena itu, pengembangan media disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Fase E, yang menekankan pemahaman konsep, analisis komponen, perancangan proses bisnis, serta penerapan rantai pasok dalam konteks dunia kerja. Temuan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran berbasis digital yang interaktif, kontekstual, dan selaras dengan karakteristik peserta didik serta tuntutan kurikulum.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan, disusun konsep *e-book* yang terintegrasi aplikasi flipbook dengan struktur materi yang sistematis, meliputi konsep dasar, tujuan dan manfaat, komponen dan aktivitas, perancangan proses bisnis, serta penerapan rantai pasok dalam dunia kerja. *E-book* dilengkapi dengan rangkuman, kuis, studi kasus, dan proyek kelompok untuk mendorong keterlibatan aktif dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Tampilan dirancang secara visual dan interaktif dengan tata letak yang menarik, navigasi yang mudah digunakan, serta integrasi video pembelajaran dan QR code. Selain itu, disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respons peserta didik untuk mengukur kelayakan dan kepraktisan produk.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan kelanjutan dari tahap perancangan yang bertujuan merealisasikan desain menjadi produk pembelajaran yang siap divalidasi. *E-book* terintegrasi aplikasi flipbook dikembangkan dengan menambahkan elemen visual dan fitur interaktif. Desain dibuat menggunakan Canva, kemudian diintegrasikan ke platform Heyzine Flipbook agar dapat diakses secara digital. Pada tahap ini dilakukan penyusunan produk awal, validasi oleh dua ahli materi dan satu ahli media, serta revisi berdasarkan masukan validator untuk memastikan kelayakan produk sebelum uji coba.



Gambar 1. Tampilan E-Book Terintegrasi Aplikasi Flipbook

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak. Hasil nilai validasi oleh ahli materi I adalah 96,67%, ahli materi II adalah 88,33%, dan ahli media adalah 95%. Nilai rata-rata dari hasil proses validasi tersebut adalah 93,33%, dan ini menandakan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan tampilan media. Perbedaan skor antarvalidator menunjukkan adanya variasi penekanan pada aspek tertentu, seperti kelengkapan referensi dan kerapian format, yang kemudian dijadikan dasar untuk melakukan penyempurnaan produk. Seluruh saran dan masukan dari validator telah ditindaklanjuti melalui revisi materi, perbaikan tampilan visual, serta penyempurnaan komponen teknis.

Secara substantif, tingginya persentase validasi menunjukkan bahwa integrasi unsur visual, navigasi interaktif, dan penyajian materi yang sistematis mampu mendukung keterbacaan serta kemudahan penggunaan media. Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik yang terbiasa menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran, sehingga media *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook menjadi lebih relevan dan kontekstual. Dengan demikian, hasil validasi tidak hanya menunjukkan kelayakan secara teknis, tetapi juga mengindikasikan potensi media dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Damayanti et al. (2023) serta Ngaini dan Mukhlisina (2023) yang menunjukkan bahwa pengembangan *e-book* berbasis flipbook dengan model ADDIE menghasilkan produk dalam kategori sangat layak. Kesamaan hasil

tersebut memperkuat bahwa model ADDIE efektif digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital karena memungkinkan proses evaluasi dan revisi berkelanjutan. Oleh karena itu, *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid dan siap untuk diimplementasikan pada tahap uji coba pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan lanjutan dari tahap pengembangan yang bertujuan untuk menguji kepraktisan *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook dalam pembelajaran. Produk yang telah divalidasi dan direvisi diujicobakan kepada 13 siswa kelas X Manajemen Perkantoran SMK Negeri 8 Jakarta. Pelaksanaan uji coba bertujuan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah, dipahami oleh peserta didik, serta mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Pelaksanaan implementasi mengikuti sintaks pembelajaran yang telah disusun, meliputi tahap pendahuluan, eksplorasi materi, latihan/evaluasi, dan penutup. Pada tahap pendahuluan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan penggunaan *e-book*. Tahap eksplorasi dilakukan dengan mengakses materi, mengamati ilustrasi, serta menonton video pembelajaran yang tersedia dalam media. Selanjutnya, pada tahap latihan, peserta didik mengerjakan soal melalui QR code yang terintegrasi dalam *e-book*. Pembelajaran ditutup dengan kegiatan penguatan dan penegasan kembali materi rantai pasok.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis. Uji *one to one* kepada 3 siswa memperoleh persentase 98,33%, sedangkan uji *small group* kepada 10 siswa memperoleh persentase 96,17%. Rata-rata keseluruhan sebesar 97,25% mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mendukung pemahaman materi. Beberapa masukan, seperti pengurangan kepadatan teks dan penambahan elemen visual, telah ditindaklanjuti untuk meningkatkan kualitas produk.

Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa integrasi fitur interaktif, navigasi yang sederhana, serta penyajian materi yang sistematis mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini memperkuat bahwa media digital *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook relevan dengan karakteristik siswa yang terbiasa menggunakan perangkat teknologi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Salsabila et al. (2023) dan Ayuni et al. (2025) yang menyatakan bahwa *e-book* berbasis flipbook atau Canva memperoleh kategori sangat praktis dalam mendukung pembelajaran.

Secara umum, *e-book* yang dikembangkan memiliki keunggulan dalam fleksibilitas akses, penyajian materi yang terstruktur, serta kelengkapan fitur seperti rangkuman, kuis, studi kasus, dan tugas kelompok yang mendorong berpikir kritis. Namun demikian, penggunaan media masih bergantung pada ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang memadai. Dengan demikian, hasil implementasi menunjukkan bahwa *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook tidak hanya valid, tetapi juga praktis untuk digunakan dalam pembelajaran materi rantai pasok.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk menilai keseluruhan kualitas produk setelah melalui proses pengembangan dan implementasi. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan dengan mengacu pada hasil validasi ahli serta respons peserta didik pada tahap uji coba. Pada tahap ini, *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook disempurnakan berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh melalui angket respons siswa.

Hasil tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa media memperoleh respons yang sangat positif. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa *e-book* menarik, interaktif, serta membantu meningkatkan pemahaman dan mengurangi kejenuhan. Penyajian materi yang sistematis disertai ilustrasi, video pembelajaran, kuis berbasis QR code, serta tugas kontekstual dinilai mampu mempermudah pemahaman konsep rantai pasok. Selain itu, fleksibilitas akses yang memungkinkan penggunaan kapan saja dan di mana saja menjadi salah satu keunggulan media dalam mendukung pembelajaran mandiri.

Beberapa masukan yang diperoleh pada tahap evaluasi, seperti penyederhanaan teks pada bagian tertentu dan penyempurnaan tampilan visual, telah ditindaklanjuti guna meningkatkan kualitas akhir produk. Proses revisi ini menunjukkan bahwa evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai tahap penilaian akhir, tetapi juga sebagai upaya perbaikan berkelanjutan untuk memastikan kesesuaian media dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan kurikulum. Berdasarkan keseluruhan hasil validasi ahli dan uji kepraktisan oleh peserta didik, dapat disimpulkan bahwa *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook pada materi rantai pasok memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa *e-book* terintegrasi aplikasi flipbook pada materi rantai pasok untuk siswa kelas X Manajemen

Perkantoran dengan menggunakan model ADDIE. Proses pengembangan dilakukan dengan cara yang terencana untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan karakteristik siswa. Hasil dari validasi oleh dua ahli materi dan satu ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak, sehingga media dinyatakan memenuhi standar kelayakan baik dari sisi isi dan tampilan. Uji kepraktisan yang dilakukan melalui tahap *one to one* dan *small group* kepada 13 siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 97,25% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa *e-book* mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung proses belajar dengan efektif.

Secara keseluruhan, *e-book* yang terintegrasi dengan aplikasi flipbook yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis sebagai media pendukung pembelajaran. Media ini memberikan dampak positif untuk menyediakan sumber belajar yang inovatif, interaktif, dan fleksibel, serta berpotensi meningkatkan kualitas belajar. Namun, penelitian ini memiliki batasan pada satu materi dan jumlah subjek yang relatif kecil dan belum menguji efektivitas terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media, memperluas cakupan materi, serta melibatkan lebih banyak subjek agar bisa mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh tentang penerapannya dalam berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuni, Y., Rohana, & Hera, T. (2025). Pengembangan Ebook Interaktif berbasis Canva pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa kelas V Sekolah Dasar. *Perseda: Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 64–76. <https://doi.org/10.37150/perseda.v8i1.2773>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. MA: Springer US.
- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 626–634. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/saintek/article/view/1721>
- Rodliyah. (2021). *Pendidikan & Ilmu Pendidikan* (M. P. Prof. Dr. H. Moh. Khusnurridlo (ed.); Revisi). IAIN Jember Press.
- Fitriyani, N., Sari, M., & Rahayu, I. (2020). Empati dan Komunikasi sebagai Dasar Penguatan Layanan Pengaduan Publik. *Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 24(2), 89–102.
- Geni, K. H. Y. W., Geni, K. H. Y. W., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Edutech*, 8(2), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Ngaini, D. N., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media E-Book Cerita Anak Pada

- Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Basicedu*, 7(3), 1783–1790. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5574>
- Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka Farikha. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 4(1), 45–53. <https://ejournal-revorma.sch.id/index.php/mansa/article/view/98>
- Nurfathi, A., & Wuriasih, K. P. (2022). *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 5, 326–330. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/278>
- Salsabila, A., Safitri, N., & Suchyad, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Menggunakan Flipbook pada Subtema Daerah Tempat Tinggalku. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(4), 2305–2312. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1886>
- Syarifah, S. K., Windiyani, T., & Suchyadi, Y. (2023). Pengembangan E-Modul menggunakan Flipbook pada Kelas V Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(2), 2611–2619. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.851>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zulkarnaen, I., & Widyantoro, M. (2023). *Sistem Rantai Pasok (Supply Chain System): Sebuah Pengantar* (M. L. Kholik (ed.)). CV. Media Sains Indonesia.