



Pengembangan Flipbook Panduan Praktikum Food and Beverage Service Model ADDIE Untuk Siswa Perhotelan SMKN 1 Sukasada

*Kadek Rismayani¹, Ni Made Suriani², Cokorda Istri Raka Marsiti³

^{1, 2, 3} Universitas Pendidikan Ganesha

ARTICLE INFO

Article History:

Received 19.10.2025

Received in revised form 22.10.2025

Accepted 23.10.2025

Available online 30.04.2026

ABSTRACT

This research aims to develop a learning media in the form of a practical guide Flipbook for the Food and Beverage Service subject to determine the feasibility level of the developed product so that it can be applied in the learning process at SMK N 1 Sukasada. The type of research applied is R&D (Research and Development) with the ADDIE model, which includes five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects involved content experts, media experts, and field testing with a small group of 10 students from grade XI (Phase F) Hospitality Program at SMK N 1 Sukasada. The validation results show that the assessment by content experts obtained a percentage of 97.5% categorized as "Highly Feasible," the media experts' assessment obtained 97% categorized as "Highly Feasible," and the small group test results obtained 90.5% categorized as "Highly Feasible." Based on these results, the learning media in the form of a practical guide Flipbook for the Food and Beverage Service subject is declared highly feasible for use in the learning process for Phase F students in the Hospitality Program at SMK N 1 Sukasada.

Keywords:

Learning Media, Flipbook, ADDIE.

DOI: 10.30653/003.0121.398



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2026.

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bentuk pendidikan formal di Indonesia yang berfokus pada penyelenggaraan pendidikan kejuruan di tingkat menengah, setara dengan SMA/MA. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting dalam sistem pendidikan Indonesia dengan fokus pada penyediaan tenaga kerja yang terampil (Santika et al., 2023). Pendidikan kejuruan memiliki tujuan untuk mempersiapkan siswa terjun ke dunia kerja, lulusan jurusan Perhotelan memiliki kemampuan yang relevan dan siap untuk bekerja di industri perhotelan yang terus berkembang dan membutuhkan tenaga kerja yang terampil. (Damar Fatika Sari, 2023). SMK N 1 Sukasada merupakan salah satu sekolah kejuruan dengan memiliki jurusan perhotelan. Mata Pelajaran *Food and Beverage Service* diajarkan kepada peserta didik di program keahlian perhotelan karena mata pelajaran ini dapat melatih dalam hal pelayanan makanan dan minuman yang akan

¹ Corresponding author's address: Universitas Pendidikan Ganesha
e-mail: rismayani.3@undiksha.ac.id

dibutuhkan pada industri perhotelan dalam penyediaan makanan dan minuman di sebuah restoran. Adapun dua proses pembelajaran pada mata Pelajaran *Food and Beverage Service* yaitu pembelajaran teori dan pembelajaran praktik. Untuk memaksimalkan proses pembelajaran diperlukannya media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru pengajar *Food and Beverage Service* atas nama Ni Luh Sri Wadi, S.Pd., M.Pd. pada tanggal 18 Februari 2025 menyatakan bahwa media pembelajaran saat ini masih kurang terutama pada pembelajaran praktik. Media pembelajaran yang digunakan pada *Food and Beverage Service* saat ini yaitu buku dalam bentuk PDF, video yang bersumber dari youtube dan belum adanya media pembelajaran yang mendukung penuh dalam proses pembelajaran praktik yang memanfaatkan teknologi sehingga saat ini pengajar juga menyatakan siswa masih sulit memahami materi pembelajaran praktikum khususnya untuk siswa kelas XI (Fase F) karena informasi yang diterima berbeda-beda dan tidak sesuai SOP. Berdasarkan hasil observasi awal melalui kuesioner peserta didik yang pernah mengambil mata Pelajaran *Food and Beverage Service* dengan menyatakan bahwa siswa membutuhkan adanya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran praktikum dengan memanfaatkan teknologi. Dengan demikian, Panduan Praktikum dipilih sebagai media pembelajaran yang dikembangkan yang memiliki spesifikasi sesuai garis besar kurikulum yang berlaku di SMK N 1 Sukasada sehingga dapat diterapkan kepada siswa perhotelan fase F pada mata pelajaran *Food and Beverage Service*.

Media Pembelajaran yang dipersiapkan oleh tenaga pendidik untuk kegiatan mengajar di kelas dan guru harus memiliki kemampuan dalam merencanakan proses pembelajaran serta dapat memanfaatkan inovasi-inovasi yang baru sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang dinamis, menarik dan signifikan (Monica et al., 2022). Media Pembelajaran menjadi suatu alat yang dipergunakan oleh pendidik dalam penyampaian informasi ke peserta didik tentang pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Adanya pengaruh penting terkait penggunaan Media Pembelajaran untuk kelancaran dan kualitas proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran ada dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif, efisien dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajaran (Marsiti et al., 2023). Panduan Praktikum adalah buku pedoman yang menjadi pegangan siswa dalam pelaksanaan praktikum. Panduan pratikum yang dikembangkan dengan hasil akhir berupa Elektronik book (*E-Book*) salah satu jenisnya adalah *Flipbook*.

Flipbook adalah salah satu media visual mencakup adanya teks, gambar, audio, dan video yang lebih menarik sehingga membantu siswa menjadi lebih tertarik, aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Putriani & Kristiantari, 2022). Namun dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga saat ini *Flipbook* dapat disajikan berupa format digital. Pada Era digital saat ini, penggunaan teknologi digital dalam Pendidikan memiliki peran yang penting dalam mendukung proses belajar dan mengajar yang lebih relevan dan efektif. Era globalisasi saat ini tidak dapat dipisahkan dari teknologi, informasi dan komunikasi (Suriani et al., 2023). Media teknologi memberikan berbagai manfaat untuk siswa diantaranya siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar, siswa dapat mengerjakan tugas dengan bebas dari rumah, siswa dapat memperoleh keterampilan baru tentang penggunaan teknologi (Dharmayanti et al., 2021). Fungsi teknologi sebagai alat bagi guru dalam mengolah dan menyampaikan informasi pendidikan dengan lebih menarik serta efektif kepada siswa (Dwiqi et al., 2020). Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi akan membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat membantu peserta didik dalam pemahaman materi (Apriliyani & Mulyatna, 2021). Guru dan peserta didik diwajibkan untuk beradaptasi menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran sebagai sarana baik dalam pembelajaran daring ataupun tatap muka (Febrianti et al., 2022). Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi akan dapat menambah informasi yang baru dan pembelajaran akan lebih menarik dengan adanya tambahan visual audio seperti media pembelajaran berupa *Flipbook* dengan

menyampaikan informasi dengan format digital dan melibatkan visual audio berupa materi, music, penanyangan video, tampilan gambar dan animasi sehingga *Flipbook* menjadi perangkat lunak yang mudah digunakan serta dipahami.

Media pembelajaran *Flipbook* yang dikembangkan yaitu dapat menuliskan teks materi, dilengkapi dengan audio effect yang menarik, kuis, rangkuman materi dan soal latihan sebagai bahan evaluasi pembelajaran (Ilham Setiadi et al., 2021). Peran penggunaan *Flipbook* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik serta mendukung efektivitas media dalam pembelajaran (Saparina et al., 2020). Keunggulan penggunaan *Flipbook* dibandingkan dengan buku cetak tradisional karena adanya elemen-elemen yang terdapat pada *Flipbook* seperti animasi, video, gambar dan audio yang dapat menjadi daya tarik media pembelajaran bagi peserta didik. Penggunaan *Flipbook* membuat peserta didik lebih memanfaatkan teknologi dan pembelajaran lebih fleksibel karena dapat diakses disemua tempat hanya melalui *handphone* (telepon seluler) yang dimiliki oleh peserta didik. Media *Flipbook* dirancang dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Tirtawati et al., 2025). Sehingga peneliti mengembangkan *Flipbook* panduan praktikum sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran *Food and Beverage Service* setelah melakukan analisis terhadap kebutuhan permasalahan yang diuraikan.

METODE

Jenis penelitian dan pengembangan termasuk metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. *Research and Development* (R&D) adalah salah satu model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk pengembangan. Menurut (Waruwu, 2024) menyatakan *Research and Development* adalah jenis penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu dapat berupa produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada serta dapat dipertanggung jawabkan. Menurut (Tegeh & Jampel, 2017:80) model ADDIE terdiri dari lima langkah, diantaranya analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif merupakan teknik data yang digunakan untuk menyajikan suatu data dari subjek penelitian dalam bentuk tulisan. Teknik analisis data ini akan dilakukan dengan mengelompokkan 1 bagian dari data kualitatif seperti masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang diberikan oleh para ahli melalui angket tersebut. Hasil pemeriksaan yang diperoleh akan dijadikan sebagai sumber perspektif untuk merevisi atau memperbaiki produk yang dikembangkan. Teknik analisis deskriptif kuantitatif merupakan teknik data yang digunakan untuk mengolah data berupa skor yang telah didapatkan dari subjek penelitian yaitu dari ahli materi, ahli media dan uji lapangan dengan siswa terhadap produk yang dikembangkan ke dalam bentuk deskriptif persentase. Metode pengukuran dengan Skala Likert 1-5 diantaranya pilihannya yaitu Sangat Setuju (SS/5), Setuju (S/4), Kurang Setuju (KS/3), Tidak Setuju (TS/2), dan Sangat Tidak Setuju (STS/1). Menghitung persentase setiap subjek digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berkaitan dengan rumus diatas, untuk hasil skor persentase subjek akan dikonversi tingkat pencapaian kelayakan produk sesuai tabel di bawah.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian%	Keterangan
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Kurang Layak
21-40%	Tidak Layak
1-20%	Sangat Tidak Layak

DISKUSI

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa *Flipbook* Panduan Praktikum *Food and Beverage Service* yang ditujukan ke siswa Kelas XI (fase F) SMK N 1 Sukasada dengan menggunakan Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Proses pengembangan media pembelajaran *Flipbook* Panduan Praktikum *Food and Beverage Service* meliputi beberapa langkah yang disusun berdasarkan model pengembangan ADDIE, sebagai berikut.

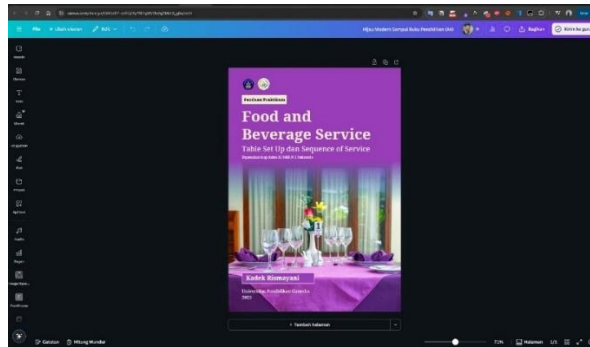
Tahap *Analyze* (Analisis)

Langkah pertama pada penelitian pengembangan *Flipbook* Panduan Praktikum *Food and Beverage Service* untuk siswa perhotelan SMK N 1 Sukasada, yang perlu dilakukan adalah menganalisis hal yang berkaitan dengan penelitian terdiri dari analisis kebutuhan awal, analisis peserta didik dan analisis materi. Analisis kebutuhan awal yang dilaksanakan adalah menganalisis perangkat pembelajaran. Hasil wawancara terkait perangkat pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* yaitu berupa modul ajar, alur tujuan pembelajaran (ATP), dan buku PDF yang disusun oleh tenaga pendidik di SMK N 1 Sukasada. Analisis peserta didik menggunakan kuesioner berupa *google form* dan melaksanakan wawancara. Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran khususnya untuk pembelajaran praktikum yang memanfaatkan teknologi agar peserta didik memiliki pegangan dalam pelaksanaan praktikum dengan jelas dan sesuai serta pembelajaran dapat dipahami dengan baik. Analisis materi yaitu dengan mengidentifikasi materi berdasarkan hasil analisis peserta didik. Sehingga, media pembelajaran yang dikembangkan berupa *Flipbook* akan mengarah untuk Panduan praktikum dengan materi yang disajikan yaitu *Table Set Up* dan Menyediakan layanan makanan dan minuman bagian *Sequence of Service*. Pada *Flipbook* tersebut akan lebih memfokuskan tahapan praktikum dari dua materi antara *Table Set Up* dan *Sequence of Service* sesuai SOP dan kurikulum di sekolah. Hal ini mendukung teori (Ardiani & Agung, 2022) yang menjelaskan bahwa analisis kebutuhan berfungsi untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata dalam proses pembelajaran.

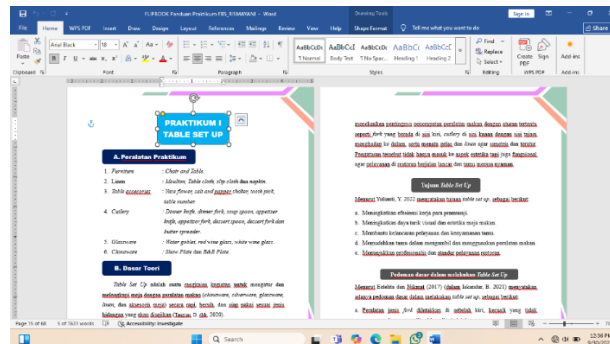
Tahap *Design* (Perencanaan)

Langkah kedua adalah perancangan produk yang mencakup pada perancangan isi *Flipbook*, penyusunan *storyboard*, dan menyusun tampilan (desain visual). Menurut (Anggraini et al., 2024), desain media harus mempertimbangkan aspek tampilan, isi, dan kemudahan interaksi agar mampu menarik perhatian serta meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media *Flipbook* yang dirancang dengan memuat panduan visual dan teks yang menyajikan materi praktikum *Table Set Up* dan *Sequence of Service* sesuai SOP perhotelan. Tahap perancangan yang dilakukan sebagai berikut:

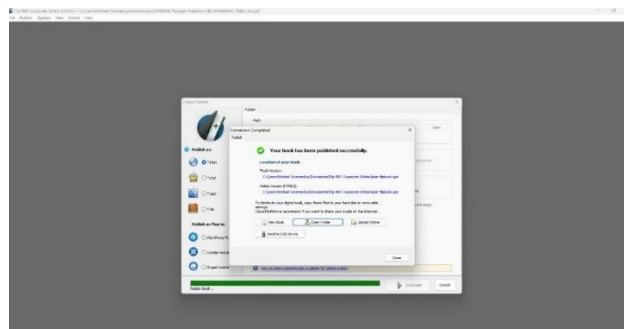
1. Perancangan awal produk yaitu menyusun kerangka dasar produk dengan menentukan alur isi media *Flipbook* panduan praktikum *Food and Beverage Service* yang akan dikembangkan.
2. Penyusunan tampilan media pembelajaran berupa *Flipbook* panduan praktikum *Food and Beverage Service* yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menentukan tampilan desain bagian cover dilakukan pada aplikasi *Canva* sesuai dengan tema materi yang dibahas, desain bagian isi media dan penyusunan materi dilakukan pada *Microsoft word*. Setelah materi dan desain dibuat, selanjutnya convert dalam bentuk pdf dan dimasukkan ke aplikasi *flipbuilder* untuk pembuatan *Flipbook* dan menginput video, audio.



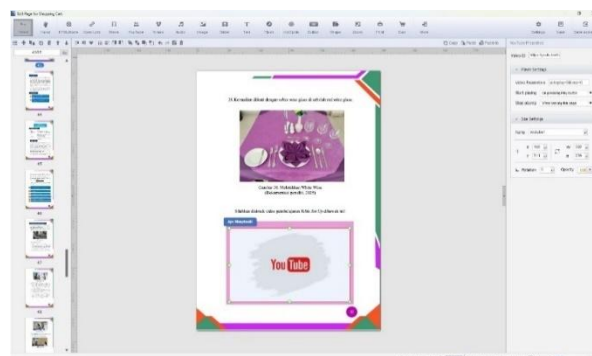
Gambar 1. Pembuatan cover di aplikasi Canva
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025



Gambar 2. Pembuatan desain dan penyusunan materi di Microsoft word
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025



Gambar 3. File PDF di convert ke Flip Builder
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025



Gambar 4. Input video dan audio pada Flip Builder
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025.

- Hasil penyusunan instrumen, yang dilakukan oleh peneliti berupa kuesioner dan diuji oleh para ahli instrumen (*Expert Judgment*) terdapat 2 a
- hli untuk mengukur kualitas instrumen yang dikembangkan. Instrumen yang telah di uji akan digunakan untuk mengukur kelayakan produk meliputi instrument untuk ahli materi, instrumen untuk ahli media dan instrumen uji produk untuk siswa. Hasil uji intrumen memperoleh hasil koefisien validitas sebesar 1, yang berarti intrumen materi, media, dan uji produk lapangan termasuk dalam kategori **Sangat tinggi atau Valid** untuk digunakan menguji kelayakan produk.

Tahap Development (Pengembangan)

Ketiga adalah pengembangan produk atau mewujudkan rancangan produk yang berupa *Flipbook* panduan praktikum mata pelajaran *Food and Beverage Service*. pembuatan *Flipbook* menggunakan bantuan aplikasi canva, miscrosoft word dan perangkat lunak flip builder. Setelah pembuatan media, diikuti dengan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Adapun hal yang telah dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut:

- Hasil pengembangan media pembelajaran yang berupa *Flipbook* panduan praktikum pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* dengan menggunakan aplikasi *Canva*, *Microsoft word* dan *Flip Builder*. Peserta didik dan pendidik dapat dengan mudah mengakses *Flipbook* tersebut dikarenakan *Flipbook* di share berupa link atau tautan melalui whatsapp dan dapat dibuka dari laptop ataupun *handphone*. Pemakai media pembelajaran *Flipbook* ini adalah peserta didik dan pendidik pada bidang *Food and Beverage Service* Fase F Perhotelan. Media pembelajaran berupa *Flipbook* panduan praktikum *Food and Beverage Service* dapat diakses melalui tautan berikut: <https://media.kopisop.my.id/Flipbook-fnb/mobile/index.html>
- Tahap Penilaian pakar ahli untuk memastikan kelayakan produk yang dikembangkan. Penilaian produk dilakukan setelah produk selesai dibuat, uji produk dilakukan dengan 4 ahli yang terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media, yang akan mengevaluasi berbagai aspek dari produk yang dikembangkan.

Tabel 2. Persentase Kelayakan Produk

Penilaian	Persentase	Keterangan
Ahli Materi	97,5%	Sangat Layak
Ahli Media	97%	Sangat Layak

Berdasarkan dari hasil perhitungan dengan rumus maka diperoleh rata-rata persentase skor validasi produk oleh ahli materi yaitu sebesar **97,5%**. Kemudian nilai tersebut dikonversi ke Tingkat pencapaian kelayakan produk pada kategori **“Sangat Layak**. Hasil perhitungan rata-rata persentase skor validasi produk oleh ahli media yaitu sebesar **97%**. Nilai tersebut dikonversi ke tingkat pencapaian kelayakan produk pada kategori **“Sangat Layak”**. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Arinta et al., 2025) yang juga menyatakan bahwa media *Flipbook* memiliki tingkat kelayakan tinggi karena memadukan unsur teks, gambar, dan interaktivitas yang menarik.

Tahap Implementation (Implementasi)

Langkah keempat adalah penyebaran produk ke lapangan, uji produk dengan kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang siswa kelas XI (Fase F) program keahlian perhotelan di SMK N 1 Sukasada.

$$\text{Kelayakan produk (\%)} = \frac{54,3}{60} \times 100\% = 90,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka diperoleh rata-rata persentase skor responden untuk mengukur kelayakan produk dengan menggunakan uji kelompok kecil yaitu sebesar **90,5%**. Nilai tersebut dikonversi ke tingkat pencapaian kelayakan produk dengan kategori **“Sangat Layak”**. Siswa menyatakan bahwa media ini membantu mereka memahami materi dan tahapan praktikum materi *Table Set Up* dan *Sequence of Service* dengan lebih jelas dan sistematis serta adanya pemanfaatan teknologi yang memudahkan mereka dalam penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Roemintoyo & Budiarto, 2021) yang menyatakan

pengembangan dan pemanfaatan *Flipbook* sebagai media pembelajaran digital yang dapat dijadikan acuan bagi pendidik untuk memfasilitasi proses pembelajaran di kelas karena media *Flipbook* tidak membosankan yang tidak hanya memuat teks saja tetapi adanya gambar dan video.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada penelitian ini, tahap evaluasi yang digunakan adalah evaluasi formatif yang dimana perbaikan atau evaluasi dilakukan disetiap tahap pengembangan ADDIE dengan memastikan setiap langkah pengembangan produk adanya umpan balik yang dapat meningkatkan kualitas produk. Hal tersebut dikarenakan penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan dan kelayakan produk yang dikembangkan, bukan untuk pengukuran efektivitas keseluruhan produk.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran berbentuk *Flipbook* panduan praktikum pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* bagi siswa kelas XI (Fase F) SMK N 1 Sukasada dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil validasi menunjukkan bahwa Ahli materi memberi nilai kelayakan 97,5% dengan kategori *sangat layak*, Ahli media memberi nilai 97% dengan kategori *sangat layak*, dan Uji coba kelompok kecil memperoleh hasil 90,5% dengan kategori *sangat layak*. Temuan tersebut membuktikan bahwa *Flipbook* panduan praktikum layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung pemahaman siswa dalam materi *Table Set Up* dan *Sequence of Service*. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, membantu siswa memahami langkah-langkah praktikum secara sistematis, serta memanfaatkan teknologi digital yang mudah diakses melalui perangkat komputer maupun ponsel. Secara keseluruhan, produk *Flipbook* ini dinyatakan sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran praktik *Food and Beverage Service* di Program Keahlian Perhotelan SMK N 1 Sukasada. Ke depan, media ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur interaktif atau penerapan pada skala yang lebih luas untuk mengukur efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.

REFERENSI

- Anggraini, D. M. N., Fatimah, N., Meitasari, S. D., Hakim, L., & Arif, A. (2024). Inovasi pengajaran : pengembangan *Flipbook* digital sebagai media bahan ajar dokumen berbasis digital pada pembelajaran kelas X. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 50838–50848.
- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). *Flipbook* E-Lkpd dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Sinasis: Seminar Nasional Sains*, 2(1), 491–500. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5389>
- Ardiani, N. K. E., & Agung, A. A. G. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel Pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 26–35.
- Arinta, F. R., Marsiti, C. I. R., & Sukerti, N. W. (2025). Pengembangan *Flipbook* Hidangan Main Course Pada Mata Kuliah Kuliner Eropa Di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(1), 59–68.
- Damar Fatika Sari. (2023). Peningkatan Mutu Pendidikan Kejuruan Pada Era Pembelajaran Abad Ke-21 Untuk Menjawab Tantangan Industri 4.0. *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru*, 4(1), 71–79. <https://doi.org/10.25078/sa.v4i1.3234>
- Dharmayanti, N. M. D., Putra, I. N. A. J., & Paramartha, A. A. G. Y. (2021). Developing Displayed *Flipbook* as Teaching Material for Assisting Teacher to Teach English in Online Learning for the Fourth Grade Elementary School Students. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 4(1), 113–121. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i1.35314>
- Dwiji, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>

- Febrianti, N. W., Ida Bagus Putu, A., & Ida Ayu, P. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Materi Sistem Koordinasi Berorientasi budaya lokal Pada Pelajaran Biologi SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 9(2), 103–115. <https://doi.org/10.23887/jjpb.v9i2.49586>
- Ilham Setiadi, M., Muksar, M., Suprianti, D., Malang, N., Bandungrejosari, S., & Aktivitas Hasil Belajar, F. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 5(4). <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i4.2542/http>
- Marsiti, C. I. R., Santyasa, I. W., Sudatha, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Elemen Pengolahan Makanan Dan Minuman Sub Elemen Hidangam Soup. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(1), 35–45. <https://doi.org/10.23887/jptkundiksha.v20i1.52749>
- Monica, M., Halidjah, S., & Pranata, R. (2022). Pengembangan Buku Digital Cerita Bergambar Berbentuk *Flipbook* Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V. 8(2).
- Putriani, N. K., & Kristiantari, M. G. R. (2022). *Flipbook* Maker-Based Teaching Materials of thematic Learning for grade II Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(3), 476–484. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i3.47133>
- Roemintoyo, R., & Budiarto, M. K. (2021). *Flipbook* as Innovation of Digital Learning Media: Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning. *Journal of Education Technology*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32362>
- Santika, A., Simanjuntak, E., Amalia, R., Kurniasari, S., & Artikel, R. (2023). Peran Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan Dalam Memposisikan Lulusan Siswanya Mencari Pekerjaan Info Artikel Abstrak. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 84–94.
- Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan *Flipbook* Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Lingkaran Di Kelas Viii Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), 1–11.
- Suriani, N. M., Agustini, K., Sudhata, I. G. W., & Dantes, G. R. (2023). The effectiveness of E-book in learning process: A Systematic Literature Review. *International Journal of Social Sciences*, 6(2), 43–50. <https://doi.org/10.21744/ijss.v6n2.2103>
- Tirtawati, I. G. A., Wibawa, I. M. C., & Dharmayanti, P. A. (2025). Development of Problem-Solving-Based *Flipbook* Learning Media to Improve Science Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 9(2), 353–363. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i2.91622>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- 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>