

# Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook Pada Mata Kuliah Pembelajaran Sosial Emosional

Rahmi Rahmi\*, Sigit Dwi Sucipto, Ratna Sari Dewi, Risma Anita Puriani, Romi Fajar Tanjung  
Universitas Sriwijaya, Indonesia  
✉ [rahmi@fkip.unsri.ac.id](mailto:rahmi@fkip.unsri.ac.id)\*

Submitted: 18-04-2024

Revised: 20-05-2024

Accepted: 09-06-2024

Copyright holder:

© Rahmi, R., Sucipto, S. D., Dewi, R. S., Puriani, R. A., & Tanjung, R. F. (2024)

First publication right:

© Ghaidan Jurnal Bimbingan Konseling & Masyarakat

**How to cite:** Rahmi, R., Sucipto, S. D., Dewi, R. S., Puriani, R. A., & Tanjung, R. F. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook pada Mata Kuliah Pembelajaran Sosial Emosional. *Ghaidan Jurnal Bimbingan Konseling & Masyarakat*. 8(1). <https://doi.org/10.19109/es4yf244>

Published by:

UIN Raden Fatah Palembang

Journal website:

<https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/ghaidan/>

E-ISSN:

2621-8283

## ABSTRACT:

*Flipbook-based digital teaching materials for social emotional learning courses for pre-service PPG students at FKIP UNSRI are still rare. This research aims to produce flipbook-based digital teaching materials for social emotional learning courses for pre-service PPG students at FKIP Unsri. The development model used is the ADDIE development model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The analysis was carried out involving 11 PPG Pre-service students as research samples. The results of the teaching materials show that the resulting teaching materials have been validated with a media validation percentage value of 91.6% in the very good category, material validation of 95% in the very good category, and language validation of 91.6% in the very good category. The textbook assessment results for each indicator were 89.09 in the very good category. In this way, flipbook-based digital teaching materials for social emotional learning courses for pre-service PPG students at FKIP Unsri have been successfully developed.*

**KEYWORDS:** Digital Textbooks, flipbooks, Pre-service PPG Students

## PENDAHULUAN

Program studi PPG ada dua kategori sistem pembelajaran, yaitu PPG Dalam Jabatan (Daljab) yang ditujukan kepada guru yang telah memiliki NUTPK dan PPG Prajabatan (Prajab) yang ditujukan untuk mahasiswa S1 *fresh graduate* yang ingin menjadi calon guru profesional. PPG Daljab menggunakan metode pembelajaran *full online* dengan *Learning Management System* (LMS), sementara PPG Prajab menggunakan metode *blended learning* yang menggabungkan kelas tatap muka dan LMS. *Learning Management System* (LMS) adalah sistem yang digunakan untuk mengelola dan memfasilitasi pembelajaran secara daring. LMS dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran di Program Pendidikan Profesi Guru (PPG). Ada beberapa mata kuliah inti di program studi PPG salah satunya yaitu pembelajaran sosial emosioanal, ada 5 topik yang antara lain; (1) kompetensi sosial emosional berdasar kerangka *Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning* (CASEL), (2) peran guru sebagai teladan pembelajaran keterampilan sosial emosional, (3) *experiential learning*, (4) *experiential learning* untuk pembelajaran sosial emosional, (5) *school well-being*. Sebagai upaya pencapaian kompetensi, kurikulum pada setiap program studi telah disesuaikan dengan visi dan misi program studi, fakultas serta universitas, maka perlu didukung dengan bahan ajar yang efektif, sesuai dengan perkembangan zaman dan untuk terselenggaranya proses perkuliahan PPG yang lebih berkualitas salah satunya tersedianya bahan ajar inovatif daring.

Menciptakan media yang menarik, perlu adanya kesadaran terhadap pentingnya mengembangkan media pembelajaran dimasa mendatang. Para guru berupaya untuk mengembangkan keterampilan membuat media yang menarik, murah dan efesien (Rahmawati & Wahyuni, 2017).

Bahan ajar berbasis digital sangat penting digunakan peserta didik dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran (Darwanto & Meilasari, 2022; Mella et al., 2022; Utami & Atmojo, 2021; Wildanasari et al., 2022). Pendidik dan peserta didik akan mengalami kesulitan, pembelajaran tidak efektif dan efisien jika tanpa disertai bahan ajar berbasis digital dalam kegiatan pembelajaran (Agustin et al., 2020; Julisa et al., 2023). Sehingga untuk menghasilkan bahan ajar sesuai perkembangan zaman (Tanjung, 2019) dan meningkatkan kualitas pembelajaran bahan ajar merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan (Febrianti et al., 2022).

Diantara teknologi yang dapat dipakai untuk mendesain bahan ajar elektronik ialah *flipbook*. Menurut (Rusnilawati & Gustiana, 2017) penggunaan *flipbook* membantu guru menyajikan bahan ajar elektronik yang lebih menarik. Karena *flipbook* dapat menyajikan gambar, video, tulisan, animasi, dan sebagainya. Menurut (E. Wibowo & Pratiwi, 2018) *flipbook* dapat menjadikan interaktif sebuah media pembelajaran karena terdapat animasi bergerak, video, audio, dan sebagainya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Salah satu media yang dapat dikemas dengan menarik dan mempermudah dalam proses pembelajaran ialah *flipbook*. *Flipbook* atau *digital book* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual.

Melalui pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada mata kuliah pembelajaran sosial emosional untuk mahasiswa PPG Prajabatan FKIP Unsri dapat dengan mudah mengakses materi pada mata kuliah pembelajaran sosial emosional. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan mengangkat isu terkait dengan bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada mata kuliah pembelajaran sosial emosional untuk mahasiswa PPG Prajabatan FKIP Unsri.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

### Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) program studi bimbingan dan konseling FKIP Universitas Sriwijaya sebanyak 11 orang. Dengan demikian maka 11 orang ini menjadi sampel penelitian.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dibuat dalam bentuk angket untuk melakukan validasi melalui penilaian yang dilakukan oleh para ahli.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Validator Media

No	Indikator	Nomor	Jumlah
1	Kemenarikan tampilan awal media	1	1
2	Keteraturan desain media	2	1
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	3	1
4	Kemudahan pembacaan teks atau tulisan	4	1
5	Pemilihan warna	5	1
6	Kesesuaian antara materi dan gambar	6	1

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Validator Materi

No	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
1	Kesesuaian materi terhadap tujuan layanan	1	1
2	Kesesuaian materi terhadap kebutuhan peserta didik	2	1
3	Kejelasan materi/informasi	3	1
4	E-Booklet mengandung informasi yang dapat menambah wawasan pengguna	4	1
5	Kebenaran substansi materi layanan	5	1

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Validator Bahasa

No	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
1	Kesesuaian terhadap kaidah bahasa Indonesia	1	1
2	Penggunaan bahasa yang efektif dan Efisien	2	1
3	Kemudahan pemahaman terhadap pesan dan informasi	3	1
4	Ketepatan struktur kalimat	4	1
5	Kesesuaian terhadap perkembangan intelektual peserta didik	5	1
6	Ketepatan ejaan	6	1

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### *Studi Pendahuluan*

Pada tahap ini dilakukan studi pendahuluan yang meliputi, tahap analisis, studi lapangan dan studi literatur.

#### *Tahap analisis (analysis)*

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah melakukan beberapa analisis kebutuhan pada mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) program studi bimbingan dan konseling FKIP Universitas Sriwijaya dalam kebutuhan buku ajar Ajar digital pada mata kuliah pembelajaran sosial emosional.

#### *Studi lapangan*

Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilakukan oleh tim peneliti pada mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) program studi bimbingan dan konseling FKIP Universitas Sriwijaya. Beberapa mahasiswa PPG dalam proses pembelajarannya menyatakan bahwasannya mereka membutuhkan buku ajar digital untuk mendukung pembelajaran secara daring agar mudah dalam menambah referensi dalam proses perkuliahan dan pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwasanya pengembangan buku ajar digital pada mata kuliah pembelajaran sosial emosional sangat diperlukan.

#### *Studi literatur*

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK Atlantis Plus Depok (Farhana et al., 2021) salah satu hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis digital pada pelajaran bahasa inggris telah dapat mengalami peningkatan dalam menguasai target capaian kompetensi pada mata pelajaran bahasa inggris kelas XII SMK Atlantis khususnya jurusan multimedia dan keperawatan. Pada hasil post-test uji coba lapangan, berdasarkan nilai KKM pada pelajaran bahasa inggris menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang mencapai ketuntasan dalam belajar berjumlah 37 orang atau sebesar 94,59%. Rata-rata penilaian soal post-test pada tahap uji coba lapangan adalah 87,56. Artinya bahan ajar berbasis digital pada pelajaran

bahasa Inggris telah efektif digunakan. Hal ini ditunjukkan bahwa hasil pembelajaran peserta didik telah mencapai target KKM sebesar 90%.

### **Tahap Perancangan (Design)**

Pada tahap ini dilakukan pemilihan desain bahan ajar yang meliputi, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal bahan ajar.

Pemilihan Media, pemilihan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis penalaran mengacu pada hasil analisis dan sarana yang tersedia di kampus, yaitu bahan ajar yang telah dikembangkan, papan tulis, spidol dan penghapus. LCD dan Laptop.

Pemilihan Format, format isi yang dipilih dalam merancang bahan ajar disesuaikan dengan bahan ajar di Universitas Sriwijaya, yaitu: Pendahuluan, Uraian Materi, Rangkuman, Latihan dan Daftar Pustaka. Format bahan ajar ini dirancang untuk memuat materi, serta dilengkapi dengan kegiatan yang dibuat semenarik mungkin dengan tujuan mahasiswa aktif, bersemangat, dan termotivasi pada proses pembelajaran, sehingga memberikan hasil yang maksimal pada hasil belajar siswa.

Rancangan Awal, beberapa komponen yang dirancang pada bahan ajar digital untuk mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Sriwijaya adalah sampul bahan ajar, halaman penulis, kata pengantar, Daftar isi, Pendahuluan, Uraian Materi, Rangkuman, Latihan dan Daftar Pustaka, Istilah Penting.

### **Pengembangan Bahan Ajar (Development)**

Pada tahap ini, disusun bahan ajar digital mengacu pada hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Bahan ajar yang telah dikembangkan pada tahap ini disebut draft 1. Draft 1 ini yang diajukan untuk divalidasi oleh tim ahli sebagai validator. Penilaian ini dilakukan dengan tiga kategori yaitu validasi media, validasi materi dan validasi bahasa untuk mengetahui kualitas produk. Rincian hasil validasi dari beberapa ahli dapat ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Penilaian Media Bahan Ajar Digital

No	Indikator	Kriteria			
		1	2	3	4
1	Kemenarikan tampilan awal media				4
2	Keteraturan desain media			3	
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf				4
4	Kemudahan pembacaan teks atau tulisan				4
5	Pemilihan warna				4
6	Kesesuaian antara materi dan gambar			3	
Jumlah					22
Persentase					91,6

Hasil penilaian validator media menunjukkan bahwa bahan ajar layak diujicobakan di lapangan dengan revisi. Adapun komentar dari validator media adalah (a) cover di buat sesuai/ mewakili dengan materi, (b) pemilihan *font* untuk dibedakan antar bab dan isi buku, (c) untuk warna silahkan dibedakan antara isi dan judul.

Tabel 5. Hasil Penilaian Materi Bahan Ajar Digital

No	Indikator	Kriteria			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi terhadap tujuan layanan				4
2	Kesesuaian materi terhadap kebutuhan peserta didik				4

3	Kejelasan materi/informasi		4
4	Buku Ajar digital mengandung informasi yang dapat menambah wawasan pengguna		4
5	Kebenaran substansi materi layanan	3	
Total			19
Persentase			95

Hasil penilaian validator materi menunjukkan bahwa bahan ajar layak diujicobakan di lapangan dengan beberapa revisi. adapun komentar/masukan dari validator yaitu : (a) tujuan diperbaiki sesuai dengan capaian materi yang ada di dalam materi, (b) ada beberapa istilah yang tidak sesuai dengan materi.

Tabel 6. Hasil Penilaian Bahasa Bahan Ajar Digital

No	Indikator	Kriteria			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian terhadap kaidah bahasa Indonesia			3	
2	Penggunaan bahasa yang efektif dan Efisien				4
3	Kemudahan pemahaman terhadap pesan dan informasi				4
4	Ketepatan struktur kalimat			3	
5	Kesesuaian terhadap perkembangan intelektual peserta didik				4
6	Ketepatan ejaan				4
Total					22
Persentase					91,6

Hasil penilaian dari validator mengenai bahasa bahan ajar mendapatkan nilai 91,6 yang berkategori sangat baik, tetapi validator memberikan komentar untuk perbaikan yaitu, buat miring *italic* bila ada kata asing yang belum dibakukan.

#### ***Tahap Implementasi (Implementation)***

Implementasi bahan ajar digital yang telah dikembangkan dilakukan pada kegiatan pembelajaran. Pada implementasi buku ajar digital ini diikuti oleh 11 orang mahasiswa PPG Prajabatan di Universitas Sriwijaya. Setelah pembelajaran dilakukan mahasiswa diminta untuk mengisi angket respon mahasiswa terhadap bahan ajar yaitu sikap mahasiswa terhadap bahan ajar dan sikap mahasiswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada mata kuliah pembelajaran sosial emosional untuk mahasiswa PPG Prajabatan FKIP UNSRI.

#### ***Evaluasi Pengujian Bahan Ajar (Evaluation)***

Hasil penilaian bahan ajar digital dari setiap mahasiswa mendapatkan nilai skor persentase sebesar 95% yang bermakna bahwa buku ajar digital dalam kategori sangat baik. dan yang nilai paling rendah diberikan oleh mahasiswa adalah skor persentase sebesar 85% dalam kategori sangat baik. Rata-rata skor persentase penilaian mahasiswa secara keseluruhan penilaian buku ajar yaitu sebesar 89,09%. Hal tersebut menunjukkan bahwa buku ajar digital telah berada pada kategori sangat baik.

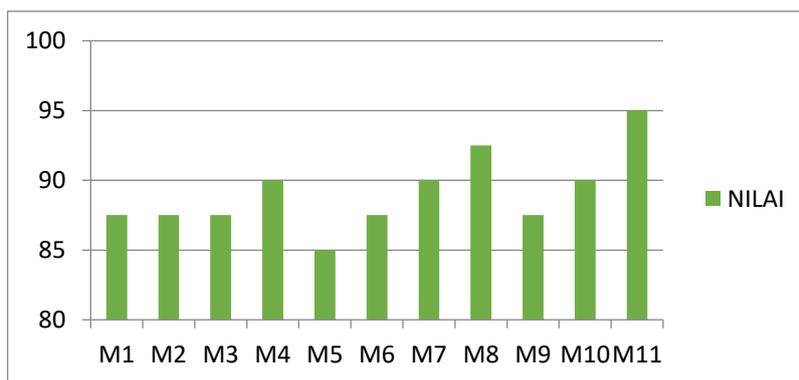


Diagram 1. Skor Persentase Penilaian Buku Ajar Digital setiap Mahasiswa

Selanjutnya dipaparkan hasil perindikator yang telah diisi oleh 11 mahasiswa terhadap buku ajar digital. dapat dilihat diagram 2 berikut:

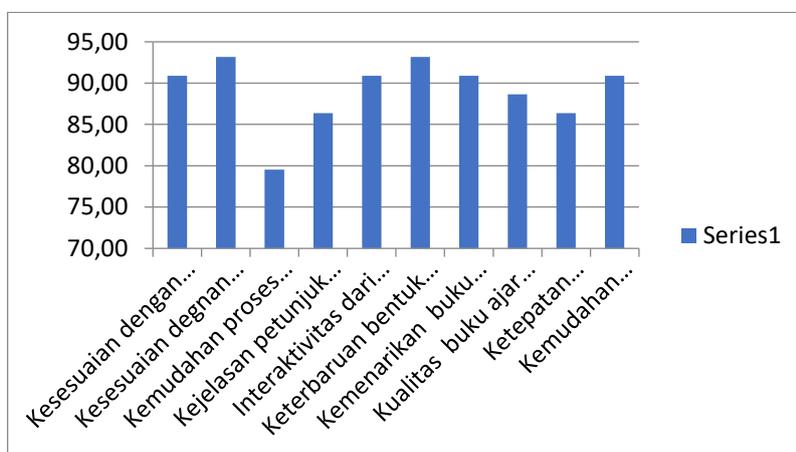


Diagram 2. Skor Persentase Penilaian Buku Ajar dari Setiap Indikator

Hasil dari penilaian buku ajar dari setiap indikator terlihat bahwa nilai yang paling tinggi yaitu sebesar 93,2% pada indikator kesesuaian dengan bidang bimbingan (pribadi, sosial, belajar dan karir) dalam kategori sangat baik, hasil penilaian buku ajar setiap indikator yang paling rendah sebesar 79,55% pada indikator kemudahan proses penggunaan buku ajar digital artinya skor tersebut pada kategori sangat baik. Rata-rata persentase hasil penilaian buku ajar dari setiap indikator sebesar 89,09% dalam kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa buku ajar digital dalam setiap indikator yang telah dikembangkan berada pada kategori sangat baik.

## Pembahasan

Menurut Sadjati, (2012) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dikelompokkan menjadi bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. Bahan ajar cetak dapat berupa modul, *handout*, dan lembar kerja. Sedangkan bahan ajar noncetak dapat berupa bahan ajar display, OHT, audio, video, dan bahan ajar berbasis komputer.

Menurut (Prastowo, 2014) bahan ajar ialah seluruh bahan baik berupa informasi, teks, maupun alat yang disusun secara sistematis, dan memuat kompetensi yang harus dicapai siswa secara utuh, serta digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya LKS, *handout*, modul, buku pelajaran, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat

ditarik sebuah simpulan bahwa bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar yang sudah diorganisasikan dan disusun dengan sistematis yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran guna mempermudah proses belajar siswa.

Hamdani, (2011) menyebutkan unsur-unsur bahan ajar meliputi: (a) petunjuk belajar, (b) kompetensi yang akan dicapai siswa, (c) konten materi, (d) informasi pendukung, (e) latihan-latihan soal, (f) petunjuk kerja, (g) evaluasi, dan (h) respon terhadap hasil evaluasi. Tujuan dan manfaat penyusunan bahan ajar adalah untuk mempermudah dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Disamping itu siswa pun mendapat pengetahuan yang lebih luas tentang materi yang dipelajarinya.

Bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini adalah bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada mata kuliah pembelajaran sosial emosional untuk mahasiswa PPG Prajabatan FKIP Unsri. Bahan ajar ini adalah bahan ajar interaktif karena mengombinasikan lebih dari dua media. Bahan ajar ini berbasis teknologi dan merupakan bahan ajar elektronik yang menggunakan media *flipbook*. Dengan bahan ajar interaktif, penyampaian materi kepada mahasiswa akan lebih mudah. Karena dengan gabungan lebih dari dua media, mahasiswa lebih tertarik sehingga mudah menangkap materi yang disajikan. Hal ini sesuai dengan Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale tentang tingkatan pengalaman manusia dari yang konkrit sampai abstrak. Edgar Dale (dalam Lee & Reeves, 2007) menyatakan bahwa hasil belajar seseorang didapatkan dari pengalaman langsung (konkrit), kenyataan di lingkungan kemudian melalui benda tiruan, sampai lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut, semakin abstrak media penyampai pesan tersebut.

Pemilihan *flipbook* dirasa cocok dengan pengembangan perangkat pembelajaran saat ini. Media *flipbook* ini melengkapi buku elektronik yang sudah ada, sehingga mampu mempermudah semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengar, membaca menulis dan juga permainan (Mulyaningsih & Saraswati, 2017). Bahan ajar *flipbook* juga mendukung *open learning* sehingga dengan mudah untuk diakses dan dibagikan pendidik kepada peserta didik melalui berbagai jenis media sosial (Yulaika et al., 2020).

Media *flipbook* yang digunakan dapat berupa gabungan teks, animasi, video, suara dan lain sebagainya sehingga memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat peserta didik (Widyasari et al., 2021). Penggunaan media *flipbook* selain sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran juga dapat memberikan perubahan pada diri peserta didik (Searmadi & Harimurti, 2016; M. H. Wibowo & Purnamasari, 2019). *Flipbook* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital. Pemilihan media *flipbook* dirasa cocok dengan pengembangan kurikulum saat ini. *Flipbook* juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat, gambar, dan animasi dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Namun kekurangan *flipbook* adalah hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang.

Kelebihan *flipbook* yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas. Jadi, kesimpulan pendidik bahwa penggunaan multimedia atau *software* dalam pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *flipbook* diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan interaktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Penggunaan dari perangkat lunak *flipbook* yaitu dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Selain itu *flipbook* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, *flipbook* katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain. Penggunaan perangkat lunak ini menjadikan tampilan media akan lebih variatif, tidak

hanya teks, tetapi gambar, video, dan audio juga dapat disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik untuk dapat fokus perhatiannya kepada guru sehingga dalam penyampaian materi peserta didik menunjukkan keaktifan dan antusias dalam belajar sehingga pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan tidak menimbulkan efek bosan dalam belajar (Sari & Ahmad, 2021). Peserta didik juga dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah demi tercapainya mutu layanan pembelajaran secara baik dan produktif pada jalannya proses pendidikan.

## KESIMPULAN

Bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada mata kuliah pembelajaran sosial emosional untuk mahasiswa PPG Prajabatan FKIP Unsri yang telah dikembangkan dengan menggunakan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, an Evaluation*. Bahan ajar yang telah dihasilkan telah divalidasi dengan persentasi, validasi media 91,6% sangat baik, validasi materi mendapatkan skor 95% dalam kategori sangat baik, dan validasi bahasa mendapatkan skor 91,6% dalam kategori sangat baik. Hasil evaluasi didapatkan bahwa rata rata persentase penilaian produk bahan ajar digital mendapatkan rata-rata 89,09% dalam kategori sangat baik. Dengan demikian bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada mata kuliah pembelajaran sosial emosional untuk mahasiswa PPG prajabatan FKIP UNSRI telah berhasil dikembangkan.

## REFERENSI

- Agustin, D. Y., Setyosari, P., & Suharti, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(12), 1793. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14335>
- Darwanto, D., & Meilasari, V. (2022). Bahan Ajar Digital Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh dan Mandiri (Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Graf). *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1055–1063. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2119>
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK Atlantis Plus Depok. *Instruksional*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17>
- Febrianti, N. W., Arnyana, I. B. P., & Bestari, I. A. P. (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>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Julisa, T. C., Legiani, W. H., & Juwandi, R. (2023). *Pengembangan Kompetensi Abad 21 melalui Bahan Ajar Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. 11(2), 234–246. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i2.7187>
- Lee, S. J., & Reeves, T. C. (2007). A Significant Contributor to the Field of Educational Technology. *Educational Technology*, 47(6), 56–59.
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127–136. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25–32. <https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana.

- Rahmawati, D., & Wahyuni, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332. <https://doi.org/10.19184/jpf.v6i4.6213>.
- Rusnilawati, R., & Gustiana, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah dengan Pendekatan CTL pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 190–201. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.5450>
- Sadjati, I. M. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Searmadi, B. P. H., & Harimurti, R. (2016). Penerapan Inovasi Flipbook sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan PHP Kelas XI RPL di SMK Negeri 2 Mojokerto. 1(2), 42–48.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, R. F. (2019). Answering the Challenge of Industrial Revolution 4.0 Through Improved Skills Use of Technology College. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i1.1374>
- Utami, N., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6300–6306. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1716>
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>
- Wibowo, M. H., & Purnamasari, N. L. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Flip Book terhadap Gaya Belajar Visual Siswa Kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu. *Jurnal of Education and Information Communication Technology*, 3(1), 22–29. <https://doi.org/10.29100/joeict.v3i1.696>
- Widyasari, I., Zetriuslita, Z., Istikomah, E., & Herlina, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 61–71. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i1.1678>
- Wildanasari, S., Yuliana, R., & Setiawan, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Ekosistem V pada Peserta Didik Kelas V SD. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.32507/attadib.v6i2.1685>
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>