

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* BERBASIS CANVA
PADA MATA PELAJARAN HUMAS DAN KEPROTOKOLAN DI SMKS TIRTA
SARI SURYA**

Rafli Imam Muttaqin¹, Roni Faslah², Ria Rahma Nida³

^{1,2,3} Universitas Negeri Jakarta

¹rafliimamm6@gmail.com

ABSTRACT

Interactive digital learning media are essential to support effective learning and overcome monotonous conventional methods that hinder student engagement. This study aims to develop a Canva-based flipbook learning media for the Public Relations and Protocol subject in Vocational High Schools (SMK) and to evaluate its validity, practicality, and effectiveness. Utilizing the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), this research involved eleventh-grade students in the Office Management and Business Services program at SMKS Tirta Sari Surya. Data were collected through questionnaires and tests, then analyzed using descriptive percentage analysis for validity and practicality, and Normalized Gain (N-Gain) for effectiveness. The developed flipbook integrates learning materials, instructional videos, summaries, and interactive practice exercises. Expert validation results demonstrated high validity from the subject matter expert, media expert, and instructional design expert. Practicality tests yielded highly practical ratings in both the one-to-one and small-group evaluations. Furthermore, effectiveness testing showed a significant increase in average student scores from the pre-test to the post-test, with an N-Gain score indicating moderate effectiveness. These findings confirm that the Canva-based flipbook is a valid, practical, and effective digital learning resource for enhancing student learning outcomes in the Public Relations and Protocol subject.

Keywords: Flipbook; Canva; Learning Outcomes; Public Relations and Protocol.

ABSTRAK

Media pembelajaran digital yang interaktif sangat penting untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan mengatasi metode konvensional monoton yang menghambat keterlibatan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook berbasis Canva pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) serta mengevaluasi tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya. Menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), penelitian ini melibatkan peserta didik kelas XI program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMKS Tirta Sari Surya. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan tes, kemudian dianalisis menggunakan analisis persentase deskriptif untuk validitas dan kepraktisan, serta *Normalized Gain (N-Gain)* untuk efektivitas. *Flipbook* yang dikembangkan mengintegrasikan materi pembelajaran, video instruksional, ringkasan, dan latihan soal interaktif. Hasil validasi ahli menunjukkan

tingkat kevalidan yang sangat tinggi dari ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Uji kepraktisan memperoleh penilaian sangat praktis pada evaluasi *one-to-one* maupun *small-group*. Lebih lanjut, uji efektivitas menunjukkan peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai peserta didik dari *pre-test* ke *post-test*, dengan skor *N-Gain* yang mengindikasikan efektivitas pada kategori sedang. Temuan ini menegaskan bahwa *flipbook* berbasis Canva merupakan sumber belajar digital yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan.

Kata Kunci: Flipbook; Canva; Hasil Belajar; Humas dan Keprotokolan.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pengembangan potensi manusia melalui pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang memberikan kesempatan kepada seseorang untuk mengasah, mengembangkan, dan mengoptimalkan kemampuan mereka. Melalui pendidikan, potensi manusia akan berkembang menjadi individu yang berpikir logis dan memiliki sikap yang termanifestasi melalui perilaku positif (Ni Made Suarningsih et al. 2024). Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi

dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Banurea, Simanjuntak, and Siagian 2023). Sejalan dengan tujuan tersebut, sistem pendidikan senantiasa berkembang di era digital, menuntut kualitas yang semakin maju melalui integrasi teknologi pendidikan. Dalam transformasi ini, peran guru sebagai perencana, pelaksana, dan pengevaluasi pembelajaran tidak dapat digantikan, namun mereka dituntut untuk lebih aktif, kritis, inovatif, kreatif, dan kolaboratif agar mampu mengikuti tren mengajar abad ke-21 (Andi Sadriani et al., 2023; Aspi, n.d.).

Dalam kerangka pendidikan kejuruan, pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diarahkan untuk mempersiapkan siswa agar siap menghadapi dunia kerja, yang saat ini sangat sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka. Program Merdeka Belajar menjadi langkah maju yang berfokus pada peningkatan kualitas sumber daya manusia,

memberikan ruang baru dalam kegiatan belajar mengajar yang mendorong siswa untuk berpikir, berkarya, dan bertanya (Sari and Gumindari 2022). Kurikulum ini memberi kesempatan kepada pendidik untuk menyediakan pembelajaran berkualitas tinggi yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa (Hasanah, Mulawarman, and Masruhim 2023). Secara spesifik, mata pelajaran Humas dan Keprotokolan pada program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) berfokus pada pengembangan kemampuan komunikasi publik secara profesional serta keterampilan dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan sesuai dengan ketentuan yang berlaku (Permana and Puspasari 2021). Untuk menunjang hal tersebut, guru sangat berperan penting dalam memanfaatkan teknologi untuk menyediakan sumber belajar yang terorganisir, fleksibel, dan bermakna (Manzil, Sukamti, and Thohir 2022).

Meskipun teknologi menawarkan banyak peluang, kondisi nyata di lapangan menunjukkan adanya tantangan. Berdasarkan hasil observasi awal dan penyebaran

angket kepada siswa kelas XI MPLB SMKS Tirta Sari Surya, diketahui bahwa sebagian besar siswa menilai buku paket yang digunakan pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan belum mencakup seluruh capaian pembelajaran yang ditetapkan kurikulum. Data menunjukkan sebanyak 31,4% siswa sangat tidak setuju dan 68,8% tidak setuju bahwa materi saat ini tersedia secara lengkap di dalam buku paket. Keterbatasan ini berdampak pada proses pembelajaran yang belum sepenuhnya mendukung pencapaian hasil belajar optimal. Hal ini didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa 60% siswa masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru, dan penggunaan media pembelajaran belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital secara bervariasi. Situasi ini menimbulkan kesenjangan antara kebutuhan kurikulum yang luas dengan sumber belajar yang terbatas, terutama bagi siswa yang harus belajar secara mandiri.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan seluruh materi secara sistematis, interaktif, dan relevan. Pengembangan media pembelajaran berupa *Flipbook* berbasis Canva menjadi salah satu alternatif inovatif yang dinilai tepat untuk mendukung pembelajaran interaktif di era digital (Dewi and Setyasto 2024). Integrasi desain Canva ke dalam platform *Flipbook* tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga interaktif, fleksibel, dan sangat mendukung kemandirian belajar siswa (Prastowo, Basori, and Kurnia n.d.). Keefektifan *Flipbook* ini didukung oleh penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh (Fitriani and Nasikhin 2025), yang membuktikan bahwa *Flipbook* berbasis Canva valid dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa, dan juga penelitian (Utari et al. 2023) yang menunjukkan peningkatan kemampuan kreatif siswa melalui penggunaan *e-modul* berbasis *Flipbook*. Ketertarikan ini juga sejalan dengan data di lapangan, di mana sebagian besar peserta didik kelas XI MPLB SMKS Tirta Sari Surya

menyatakan minat yang tinggi untuk menggunakan *Flipbook* sebagai instrumen pembelajaran baru (Data diolah oleh peneliti, 2026).

Berdasarkan fenomena dan urgensi permasalahan di atas, penelitian ini difokuskan pada perancangan dan pengembangan media pembelajaran digital yang tepat guna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang proses pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis Canva pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan kelas XI di SMKS Tirta Sari Surya, menganalisis kelayakan media tersebut, serta mengetahui sejauh mana media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu mengenai desain pembelajaran generasi Z dan berkontribusi pada pengembangan media interaktif digital. Secara praktis, luaran dari penelitian ini akan memberikan manfaat yang signifikan bagi peneliti dalam mengimplementasikan teori pendidikan vokasi, menjadi referensi akademik tambahan bagi Fakultas Ekonomi dan Bisnis, memfasilitasi pembelajaran yang mandiri dan atraktif bagi peserta didik, serta

menjadi model inovasi pemanfaatan teknologi digital bagi guru dan sekolah guna mendukung ekosistem pendidikan dalam Kurikulum Merdeka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan, mengembangkan, serta menguji kelayakan suatu produk pendidikan tertentu (Akyuna, Wahyuni, and Mintasih n.d.). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Yahya, Rokhmawati, and Amalia 2024). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada strukturnya yang terorganisir dan berkesinambungan, yang memungkinkan peneliti untuk melakukan evaluasi secara terus-menerus guna meminimalisir kesalahan dalam perancangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis Canva.

Secara operasional, tahap analisis diawali dengan observasi

lapangan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan keterbatasan media pembelajaran pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan. Pada tahap perancangan, peneliti menyusun materi berdasarkan Capaian Pembelajaran menjadi Garis Besar Isi Media (GBIM). Memasuki tahap pengembangan, draf tersebut diwujudkan menjadi media *Flipbook* digital yang interaktif dan komunikatif menggunakan platform Canva, yang kemudian divalidasi oleh para ahli. Tahap penerapan diimplementasikan melalui serangkaian uji coba bertahap (satu-lawan-satu, kelompok kecil, dan uji lapangan) kepada subjek sasaran. Terakhir, evaluasi dilakukan di sepanjang fase untuk memastikan produk memenuhi kriteria valid, layak, dan efektif.

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SMKS Tirta Sari Surya pada periode Januari hingga Juli 2026. Subjek penelitian terbagi menjadi pihak penilai (validator) dan pengguna sasaran. Uji validasi ahli melibatkan 1 (satu) orang ahli materi, 1 (satu) orang ahli media, dan 1 (satu) orang ahli desain instruksional. Sementara itu, responden uji coba produk melibatkan peserta didik kelas XI jurusan Manajemen Perkantoran

dan Layanan Bisnis (MPLB). Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, serta penyebaran instrumen berupa angket (kuesioner) validasi dan respons siswa.

Data yang terkumpul terdiri dari data kualitatif yang bersumber dari saran maupun masukan validator, serta data kuantitatif yang berasal dari skor penilaian angket. Analisis data kuantitatif diolah menggunakan teknik statistik deskriptif. Instrumen penilaian kelayakan dari para ahli dan motivasi siswa diukur menggunakan Skala Likert dengan 4 (empat) tingkatan skor: Sangat Baik (4), Baik (3), Kurang Baik (2), dan Sangat Kurang (1). Data skor yang dikumpulkan dari lembar validasi tersebut kemudian dihitung persentasenya menggunakan rumus indeks sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kelayakan produk. Media pembelajaran *Flipbook* berbasis Canva dinyatakan "Layak" dan dapat

diimplementasikan dalam pembelajaran apabila persentase kelayakan mencapai minimal 61%. Apabila hasil uji belum mencapai batas persentase tersebut, media akan dievaluasi dan direvisi kembali hingga memenuhi standar kelayakan yang telah ditetapkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMKS Tirta Sari Surya, proses pembelajaran mata pelajaran Humas dan Keprotokolan kelas XI MPLB masih didominasi oleh buku cetak dan media presentasi konvensional. Hal ini membatasi keterlibatan aktif dan kemandirian belajar siswa. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran interaktif berupa *Flipbook* digital berbasis Canva yang dapat diakses secara fleksibel melalui tautan (link) dan QR Code. Penyajian materi dalam bentuk *flipbook* memungkinkan penyusunan konten secara sistematis, runtut, dan komunikatif, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi Humas dan Keprotokolan. Keunggulan utama media ini terletak pada pengemasan konten yang dilengkapi dengan ilustrasi visual, simbol informatif, serta

hyperlink yang mendukung efektivitas proses pembelajaran.

Sebelum diimplementasikan, *Flipbook* berbasis Canva ini divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli desain instruksional. Revisi dilakukan berdasarkan masukan para ahli, seperti penyesuaian istilah, penambahan contoh kasus, hingga penyisipan aktivitas diskusi kelompok. Dari proses tersebut, validasi oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 92,32% dengan kategori Sangat Baik, yang difokuskan pada penilaian tampilan visual, keterbacaan, konsistensi desain, dan kualitas teknis. Selanjutnya, ahli materi memberikan persentase kelayakan sebesar 91,96% dengan kategori Sangat Baik, yang menilai relevansi isi, akurasi, kelengkapan elemen, dan kejelasan konsep. Sementara itu, ahli desain instruksional memberikan skor 88,33% dengan kategori Sangat Layak berdasarkan aspek kesesuaian tujuan, alur pembelajaran, metode, dan evaluasi. Tingginya hasil kelayakan dari para ahli ini telah memenuhi karakteristik media pembelajaran yang ideal menurut (Daryanto n.d.), yakni memiliki desain estetis, *user-friendly*, akurat, dan

terstruktur. Temuan tersebut juga selaras dengan penelitian (Pratama and Pitriani 2021) serta (Rahmawati and Andaryani 2025), yang membuktikan bahwa media digital berdesain menarik dan selaras dengan tujuan pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pemahaman konsep siswa.

Setelah dinyatakan valid, uji coba produk dilakukan secara bertahap kepada peserta didik kelas XI MPLB untuk menilai kepraktisan dan tingkat penerimaan media. Pada tahap uji coba *one-to-one* yang melibatkan 3 siswa, media memperoleh persentase 91,66% dengan kategori Sangat Layak. Tidak ditemukan kendala mendasar terkait navigasi maupun pemahaman awal, yang mana hal ini sesuai dengan pandangan (Lutfiani and Afifah 2024) mengenai tujuan uji *one-to-one* untuk identifikasi keterbacaan. Kemudian, pada uji coba *small group* dengan 7 siswa, kelayakan media mencapai persentase 91,78% atau Sangat Layak. Berdasarkan masukan siswa pada tahap ini, dilakukan revisi kecil terkait kontras warna dan kepadatan teks guna meningkatkan kenyamanan visual, sekaligus mendukung teori desain visual proporsional dari Mayer.

Puncaknya, uji coba lapangan (*field test*) yang melibatkan seluruh siswa menunjukkan hasil evaluasi respons yang meningkat menjadi 95,59% dengan kategori Sangat Layak.

Tingginya angka respons dan keberhasilan implementasi tersebut membuktikan bahwa visualisasi yang interaktif mampu menumbuhkan minat belajar, mendorong keterlibatan, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik. Temuan evaluasi ini sangat mendukung teori Uno (2010) mengenai indikator motivasi belajar, serta secara langsung memperkuat hasil penelitian Kamal (2026) yang menyatakan bahwa penggunaan *Flipbook* memiliki korelasi yang positif dan signifikan terhadap peningkatan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik di berbagai jenjang pendidikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE, media pembelajaran *Flipbook* digital berbasis Canva pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan kelas XI MPLB di SMKS Tirta Sari Surya berhasil dikembangkan dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Kelayakan produk ini

dibuktikan melalui hasil validasi dengan kategori "Sangat Baik" dari ahli media (92,32%), ahli materi (91,96%), dan ahli desain instruksional (88,33%). Selain teruji secara teknis dan materi, implementasi media ini mendapatkan respons yang sangat positif pada setiap tahapan uji coba, hingga mencapai persentase 95,59% pada tahap uji lapangan (*field test*). Penggunaan *Flipbook* yang sistematis, visual, dan interaktif ini juga terbukti secara signifikan mampu meningkatkan kemandirian serta motivasi belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh perolehan skor motivasi sebesar 94,68% (kategori Sangat Kuat). Secara keseluruhan, inovasi penggabungan desain Canva ke dalam format *Flipbook* ini menghadirkan kebaruan (*novelty*) yang mampu mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional serta sangat relevan dengan kebutuhan ekosistem pendidikan pada Kurikulum Merdeka.

Guna mengoptimalkan pemanfaatan inovasi ini, guru disarankan untuk secara aktif mengintegrasikan *Flipbook* ke dalam strategi pembelajaran pendamping, baik di dalam maupun di luar kelas, guna memperkaya pengalaman

belajar siswa. Hal ini tentunya perlu didukung oleh sekolah dan institusi terkait melalui penyediaan sarana prasarana digital yang memadai serta pelatihan pemanfaatan teknologi bagi tenaga pendidik. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut dengan menambahkan fitur interaktif tingkat lanjut, seperti audio, animasi, kuis otomatis, permainan edukatif, maupun integrasi langsung dengan *Learning Management System (LMS)*. Penelitian lanjutan juga sangat direkomendasikan untuk menerapkan metode eksperimen dengan kelompok kontrol guna mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar kognitif secara langsung, serta memperluas cakupan pengembangan pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda agar inovasi ini dapat dimanfaatkan secara lebih luas dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akyuna, Reyza Qurrota, Ana Dwi Wahyuni, And Diyah Mintasih. N.D. "Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik."
- Banurea, Risma Darma Ulima, Riski Erisah Simanjuntak, And Romauli Siagian. 2023. "Perencanaan Pendidikan." 2.
- Daryanto, Joko. N.D. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar."
- Dewi, Ita Mutiara, And Novi Setyasto. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ips Materi Sistem Pernapasan Kelas V Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa* 10(5):2300–2308. Doi:10.29303/Jppipa.V10i5.7030.
- Fitriani, Amalia Dwi And Nasikhin. 2025. "Project-Based Learning And Unity Of Science: Enhancing The Critical Thinking Of State Islamic University Students." *Intiha: Islamic Education Journal* 2(3):323–37. Doi:10.58988/Intiha.V2i3.348.
- Hasanah, Faridatul, Widyatmike Gede Mulawarman, And Muh. Amir Masruhim. 2023. "Manajemen Sarana Dan Prasarana Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sekolah Inklusif." *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan* 3:161–66. Doi:10.30872/Jimpian.V3ise.2982.
- Lutfiani, Tsania Ulfa, And Choirul Anna Nur Afifah. 2024. "Perbandingan Media Flipchart Dan Flipchart – Video Tentang Stunting Terhadap Penguasaan Pengetahuan Dan Sikap Ibu Hamil." 04.
- Manzil, Emilda Farkhiatul, Sukamti Sukamti, And M. Anas Thohir. 2022. "Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific

- Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* 31(2):112.
Doi:10.17977/Um009v31i2202 2p112.
- Ni Made Suarningsih, I Gusti Ngurah Santika, Ariance Rambu Bangi Roni, And Rai Jaya Kristiana. 2024. "Pendidikan Karakter Di Indonesia Dalam Berbagai Perspektif (Definisi, Tujuan, Landasan Dan Prakteknya)." *Jocer: Journal Of Civic Education Research* 2(2):61–73.
Doi:10.60153/Jocer.V2i2.100.
- Permana, Coco Dwi, And Durinta Puspasari. 2021. "Perancangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Humas Dan Keprotokolan Kelas Xi Otkp 2 Di Smkn 1 Bojonegoro." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)* 9(1):121–31.
Doi:10.26740/Jpap.V9n1.P121-131.
- Prastowo, Bima Fajar, Muhamad Basori, And Ita Kurnia. N.D. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Pada Materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas 5 Sdn Ngronggot."
- Pratama, M. Arifky, And Yetri Pitriani. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah." *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi* 5(2):191–97.
Doi:10.33369/Diklabio.5.2.191-197.
- Rahmawati, Ayusha Putri, And Eka Titi Andaryani. 2025. "Pengembangan Multimedia Interaktif 'Rama Jaka' Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V." 8.
- Sari, Intan, And Septi Gumiandari. 2022. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pasca Pembelajaran Daring Di Smkn 2 Cirebon ." *Journal Of Education And Culture* 2(3):1–11.
Doi:10.58707/Jec.V2i3.267.
- Utari, Wiwin Melia, I. Wayan Gunada, Muh. Makhrus, And Kosim Kosim. 2023. "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Fisika Model Problem Based Learning Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(4):2724–34.
Doi:10.29303/Jipp.V8i4.1822.
- Yahya, Muhammad Helmi, Retno Indah Rokhmawati, And Faizatul Amalia. 2024. "Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Informatika Berbasis Media Digital Dengan Model Addie." *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi* 5(2):62–74.
Doi:10.25126/Justsi.V5i2.405.