

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva yang Lebih Menarik dalam Pembelajaran Bagi Guru SMK Koperasi Yogyakarta

Training on Making Canva-Based Flipbook Learning Media that is More Interesting in Learning for Teachers of SMK Koperasi Yogyakarta

Rizqi Ilyasa Aghni^{1*}, Vera Astuti², Arief Nurrahman²

¹³ Departemen Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta

*Korespondensi penulis: rizqiilyasa@uny.ac.id

Article History:

Received: April 20, 2024

Accepted: Mei 17, 2024

Published: Juni 30, 2024

Keywords: canva, flipbook, learning media, training

Abstract: Current developments require teachers to adapt to the learning process. The problem that teachers at the Yogyakarta Cooperative Vocational School still face is the development of unique and interactive learning media such as the Canva-based Flipbook learning media. Previously, the learning media that was widely used by teachers was PowerPoint, there was no alternative media that was more interactive that could be applied in the learning process, so these teachers needed Canva-based flipbook interactive media training. This training aims to make teachers skilled in developing interactive learning media using Canva-based Flipbook. Participants who took part in the training were 22 teachers. The training is filled with material delivery, discussion and practice. The results of this training activity show that: (1) the participants were satisfied with the training activities carried out, (2) the training activities were also considered effective to carry out and continue to be developed in the future, (3) the target of the product produced has also been achieved because in part Most participants were able to produce products in the form of interactive learning media using Canva-based flipbooks.

Abstrak

Perkembangan zaman menuntut guru untuk menyesuaikan diri dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang masih dihadapi guru di SMK Koperasi Yogyakarta yaitu tentang pengembangan media pembelajaran yang unik dan interaktif seperti media pembelajaran Flipbook Berbasis Canva. Sebelumnya, media pembelajaran yang banyak digunakan guru adalah powerpoint, belum memiliki alternatif media lain yang lebih interaktif dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga guru-guru tersebut membutuhkan pelatihan media interaktif flipbook berbasis Canva. Pelatihan ini bertujuan agar guru terampil dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Flipbook berbasis Canva. Peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak 22 guru. Pelatihan diselenggarakan dengan penyampaian materi, diskusi, dan praktik. Hasil dari kegiatan pelatihan ini menunjukkan bahwa: (1) peserta merasa puas dengan kegiatan pelatihan yang dilakukan, (2) kegiatan pelatihan juga dinilai efektif untuk dilakukan dan terus dikembangkan di kemudian hari, (3) target yang dari produk yang dihasilkan juga telah tercapai karena sebagian besar peserta bisa menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan flipbook berbasis canva.

Kata Kunci: canva, flipbook, media pembelajaran, pelatihan

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di era revolusi industry 4.0 memerlukan kreativitas tinggi mengkombinasikan berbagai metode, model, dan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Proses pembelajaran yang dibantu dengan media yang baik akan menghasilkan peserta didik yang berkualitas (Aprianto, Purwati, and Anam 2020). Maka seorang pendidik harus *up to date* dengan perkembangan zaman, *up to date* dengan media pembelajaran yang berkembang, dan mempelajari bagaimana cara mengoperasikan aplikasi media pembelajaran tersebut.

* Rizqi Ilyasa Aghni, rizqiilyasa@uny.ac.id

Pembelajaran yang baik harus memiliki tujuan yang jelas. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai, maka seorang guru harus mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran dengan baik. Perangkat pembelajaran terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja, dan instrumen evaluasi pembelajaran. Perangkat pembelajaran ini harus dijalankan secara kesatuan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Media pembelajaran adalah salah satu penunjang kesuksesan dalam mengajar sehingga harus dipersiapkan dengan baik (Saputri et al. 2024). Membuat media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi siswa. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran di kelas dengan berbasis teknologi (Pelangi, 2020). Media mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Perkembangan zaman yang serba teknologi menuntut para intelektual terutama guru untuk bisa mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pendidikan pada masa kini seharusnya mampu meningkatkan kemampuan seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi (Hidayat et al. 2021). Media pembelajaran yang dikembangkan juga harus interaktif agar siswa juga ikut aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru via kata-kata atau kalimat.

Guru adalah orang yang memiliki peran besar dalam membuat siswa paham materi yang diajarkan. Guru harus berusaha untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera (Marsela Yulianti et al. 2022). Semakin banyak indera yang terlibat dalam menerima informasi maka akan semakin cepat pula pelajaran diterima dengan baik, dan siswa semakin mudah mengerti dan mengingat materi pembelajaran. Ada beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan oleh guru dalam memilih media pembelajaran diantaranya yaitu, melihat tujuan penggunaan, sasaran pengguna media (untuk siapa), mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan pada media yang akan digunakan, mempertimbangkan waktu yang sesuai, mempertimbangkan biaya yang tersedia, serta terakhir yaitu melihat ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda, oleh karenanya kita sebagai seorang guru harus bijaksana dalam memilih media pembelajaran yang tepat (Wulandari, Pamungkas, and Nurrahman 2023).

Kurikulum merdeka sudah mulai diterapkan diseluruh sekolah-sekolah dan menuntut para pendidik untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Pendidik harus kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Oleh sebab itu sangat penting bagi seorang guru untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif dengan merancang pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi siswa (Idhayani,

Nasir, and Jaya 2020). Media yang dipakai harus memenuhi kategori media yang baik, mulai dari tampilannya yang menarik, akses yang mudah terhadap media, berbiaya murah dan terjangkau, kesesuaian dengan psikologi peserta didik, mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Media yang baik juga harus mampu mempermudah para peserta didik untuk memahami materi Pelajaran. Pada proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Ramli Abdullah 2016).

Mayoritas guru di SMK Koperasi Yogyakarta menggunakan powerpoint sebagai media pembelajaran yang membantu mereka dalam memahami materi ajar kepada peserta didik. Penggunaan powerpoint oleh guru SMK Koperasi Yogyakarta ini dilakukan karena kemudahan media tersebut, sehingga banyak guru-guru yang mengembangkan media pembelajaran menggunakan power point, selain itu powerpoint juga mudah dioperasikan tanpa ada pelatihan khusus, sehingga guru dapat mengembangkan media pembelajaran dengan otodidak. Namun, power point memiliki kelemahan sebagai media pembelajaran yaitu tampilannya yang monoton, kurang variasi, warna kurang beragam dan hidup serta terlalu banyak kalimat yang menyebabkan siswa bosan untuk melihatnya. Hal tersebut dapat mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Melihat kelemahan yang ada pada media power point, maka guru harus lebih kreatif dan inovatif untuk mencari dan mengembangkan media lain selain powerpoint seperti canva, flipbook, dan lain sebagainya. Guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar serta mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang interaktif dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Ulfa and Rozalina 2019). Salah satu media pembelajaran interaktif adalah flipbook. Flipbook adalah media pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar yang juga dilengkapi dengan warna-warna yang dapat membangkitkan belajar siswa (Nuryani and Surya Abadi 2021).

Flipbook juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah, harganya murah, mudah dibawa kemanapun sehingga sangat efisien untuk membantu pembelajaran siswa di kelas (Rahmawati 2018). Flipbook memiliki tampilan yang dapat di bolak-balik layaknya kita sedang menggunakan buku asli dalam dunia nyata. Tampilan ini akan menarik peserta didik

dan menjadikan pembelajaran lebih hidup, selain fitur nya juga banyak untuk menciptakan hasil desain yang menarik.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh guru adalah media pembelajaran yang menggunakan Flipbook berbasis Canva. Hasil editan media pembelajaran pada Canva lalu di jadikan Flipbook, hal ini akan menambah media semakin hidup dan terlihat lebih menarik (Marsela Yulianti et al. 2022). Flipbook akan menjadikan tampilan hasil desain Canva seperti lebaran-lebaran layaknya buku sungguhan. Tampilan ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan menambah semangat belajar siswa.

Terdapat banyak variasi media pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui aplikasi atau web yang berbasis teknologi, salah satunya adalah flipbook. Saat ini guru-guru SMK koperasi belum pernah mendapatkan pelatihan pengembangan media menggunakan Flipbook. Berdasarkan hal tersebut maka tim pengabdian menyelenggarakan pelatihan pengembangan media menggunakan Flipbook bagi guru SMK Koperasi Yogyakarta. Setelah mengikuti pelatihan yang diberikan oleh tim pengabdian diharapkan para guru mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Flipbook.

METODE

Pelatihan pengembangan media pembelajarannya interaktif menggunakan Flipbook ini dilakukan secara offline (tatap muka) di SMK Koperasi Yogyakarta dengan subjek 22 guru. Pelatihan yang diberikan menggunakan model ceramah, tanya jawab dan praktik. Metode ceramah dan tanya jawab yang dipakai bertujuan untuk menyampaikan teori terkait media pembelajaran, pentingnya memiliki kemampuan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Sedangkan untuk metode praktik dilakukan para guru SMK Koperasi Yogyakarta akan dibimbing bagaimana menyusun dan mengembangkan media yang baik dan interaktif menggunakan aplikasi Flipbook berbasis Canva.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada 22 September 2023, dimana tim pengabdian memberikan materi pelatihan mengenai konsep, pengertian serta media pembelajaran yang baik dan menarik, tips dan trik penggunaan desain, template dan fitur pada Flipbook sebagai media pembelajaran, praktik mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Flipbook, dan pengarahan untuk mengerjakan lembar kerja mandiri. Kemudian dilanjutkan dengan presentasi hasil lembar kerja mandiri, diskusi dan evaluasi kegiatan, serta kesan pesan dari kepala sekolah, peserta, dan tanggapan dari tim pengabdian.

HASIL DAN DISKUSI

1. Penyampaian Materi Pelatihan Flipbook berbasis Canva

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan menyampaikan materi terlebih dahulu diawal untuk memberikan gambaran secara umum terkait penggunaan Canva untuk mendesain Flipbook. Penyampaian materi ini dilakukan dengan konsep diskusi dua arah, sehingga peserta dapat secara aktif bertanya dan berdiskusi ditengah penyampaian materi. Hal ini ditujukan agar apabila terdapat materi yang masih kurang dipahami, para guru SMK Koperasi Yogyakarta dapat langsung ditanyakan pada saat penyampain materi tersebut kepada narasumber. Dengan demikian, pelatihan dapat berjalan dengan aktif dan menarik karena ada proses interaktif antara narasumber dan peserta. Adapun dokumentasi kegiatan terkait kegiatan penyampaian materi pelatihan Flipbook berbasis Canva ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Penyampaian Materi Pelatihan

2. Praktik Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook

Setelah dilakukan penyampaian materi tentang canva dan flipbook, pelatihan kemudian dilanjutkan dengan praktik pembuatan langsung. Praktik pembuatan media pembelajaran flipbook dilakukan secara individu oleh masing-masing guru menggunakan komputer dan laptop. Praktik dilakukan dengan mengikuti *case* dan panduan yang dibagi oleh narasumber. Apabila terdapat kendala dalam pengerjaan, peserta dapat langsung mengajukan pertanyaan atau meminta bantuan kepada tim teknis dan narasumber. Bapak Ibu guru peserta yang masih merasa belum memahami, kesulitan dalam menggunakan komputer, dan ingin menanyakan materi lain terkait dengan Canva dan Flipbook juga diperkenankan untuk berdiskusi secara aktif, baik antar peserta maupun dengan narasumber pelatihan. Adapun dokumentasi kegiatan terkait dengan praktek pembuatan meida pembelajaran Flipbook berbasis Canva ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Praktek Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook

3. Diskusi dan Evaluasi Kegiatan

Para peserta yang telah berhasil membuat media pembelajaran flipbook kemudian diminta perwakilan untuk mempresentasikan hasil karyanya. Sesi kemudian dilanjutkan

dengan diskusi antar peserta dengan dipandu oleh narasumber dan tim pengabd. Kegiatan sesi diskusi kemudian diakhir dengan evaluasi yang dilakukan dengan pemberian serta kesan pesan dari kepala sekolah, peserta, dan tanggapan dari tim pengabd. Adapun dokumentasi kegiatan terkait sesi diskusi ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Kegiatan Sesi Diskusi dan Foto Bersama

Kegiatan evaluasi juga dilakukan dengan melihat tingkat kepuasan peserta pelatihan, efektivitas kegiatan pelatihan, dan ketercapaian target produk media pembelajaran flipbook berbasis canva.

a. Tingkat kepuasan peserta pelatihan

Hasil penilaian terkait kepuasan peserta kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran Flipbook berbasis canva sangat penting dilakukan untuk melihat respon dari peserta tentang pelatihan yang dilakukan. Adapun hasil penilaian selanjutnya ditampilkan dalam diagram lingkaran pada Gambar 4.



Gambar 4. Tingkat Kepuasan Peserta Pelatihan

Berdasarkan hasil penilaian yang dijelaskan dalam Gambar 3, dapat diketahui bahwa tingkat kepuasan peserta secara rata-rata termasuk dalam kategori puas. Berdasarkan data menunjukkan sebanyak 68,18% peserta merasa sangat puas, 18,18% merasa puas, 13,64% peserta merasa cukup puas, tidak ada peserta yang merasa tidak puas, dan sangat tidak puas dalam mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis canva ini. Tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan ini sangat penting karena dapat menjadi bahan evaluasi dan perbaikan ke depan untuk program selanjutnya (Damanik et al. 2020; Nurrahman et al. 2024).

b. Efektivitas kegiatan pelatihan

Efektivitas kegiatan pelatihan dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif kegiatan pelatihan yang telah dilakukan oleh tim pengabd. Efektivitas dapat dinyatakan dengan melihat indikator peningkatan pengetahuan peserta pelatihan, kemampuan peserta pelatihan mengingat materi pelatihan, waktu pelaksanaan pelatihan, dan kemampuan

peserta pelatihan mempraktikkan materi pelatihan. Adapun secara lebih jelas persentase efektivitas kegiatan pelatihan di sajikan pada Gambar 5 dan Tabel 1.



Gambar 5. Efektivitas Kegiatan Pelatihan

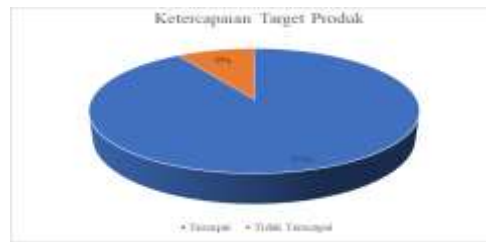
Tabel 1. Efektivitas Kegiatan Pelatihan

Kualitas Pelatihan	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
Peningkatan pengetahuan peserta pelatihan	72.73%	22.73%	4.55%	0%	0%
Kemampuan peserta pelatihan mengingat materi pelatihan	81.82%	18.18%	0%	0%	0%
Waktu pelaksanaan pelatihan	86.36%	13.64%	0%	0%	0%
Kemampuan peserta pelatihan mempraktikkan materi pelatihan	68.18%	18.18%	9.09%	0%	0%

Berdasarkan data pada Gambar 5 dan Tabel 1 diketahui bahwa Peningkatan pengetahuan peserta pelatihan dinyatakan sangat baik sebesar 72.73%, baik sebesar 22,73%, cukup baik sebesar 4,55%, dan tidak ada peserta yang menyatakan tidak baik atau sangat tidak baik. Dilihat dari kemampuan peserta pelatihan mengingat materi pelatihan dinyatakan sangat baik sebesar 81.82%, baik sebesar 18.18%, dan tidak ada peserta yang menyatakan cukup baik, tidak baik atau sangat tidak baik. Dilihat dari waktu pelaksanaan pelatihan dinyatakan sangat baik sebesar 86.36%, baik sebesar 13.64%, dan tidak ada peserta yang menyatakan cukup baik, tidak baik atau sangat tidak baik. Dilihat dari kemampuan peserta pelatihan mempraktikkan materi pelatihan sangat baik sebesar 68.18%, baik sebesar 18.18%, cukup baik sebesar 9.09% dan tidak ada peserta yang menyatakan tidak baik atau sangat tidak baik.

c. Ketercapaian target produk media pembelajaran flipbook berbasis canva

Ketercapaian target dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak peserta yang mampu menyelesaikan dalam pembuatan media pembelajaran flipbook diakhir kegiatan pelatihan. Hal ini penting untuk menjadi bahan evaluasi dan perbaikan serta output berupa produk yang langsung bisa digunakan atau diimplementasikan guru dalam pembelajaran. Adapun secara lebih jelas persentase efektivitas kegiatan pelatihan di sajikan pada Gambar 6.



Gambar 6. Ketercapaian Target Produk

Berdasarkan data pada Gambar 6 diketahui bahwa ketercapaian peserta dalam menyelesaikan target membuat produk flipbook berbasis canva yaitu sebesar 91% (20) peserta mampu menyelesaikan produk flipbook sampai selesai dan sebesar 9% (2) peserta belum bisa mencapai target menyelesaikan produk karena keterbatasan jaringan dan problem pada device yang digunakan. Kegiatan kemudian diakhiri dengan sesi penyerahan kenang-kenangan dan foto bersama yang ditampilkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Penyerahan Kenang-Kenangan dan Foto Bersama

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis canva diselenggarakan oleh tim pengabdi pada tanggal 22 September 2023. Peserta dari pelatihan ini adalah 22 guru SMK Koperasi Yogyakarta yang dilaksanakan di laboratorium komputer SMK Koperasi Yogyakarta. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan bentuk memberikan materi pelatihan, praktik mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan flipbook, presentasi hasil produk, diskusi dan evaluasi kegiatan, serta kesan pesan dari kepala sekolah, peserta, dan tanggapan dari tim pengabdi. Hasil dari kegiatan pelatihan ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa puas dengan kegiatan pelatihan yang dilakukan, kegiatan pelatihan juga dinilai efektif untuk dilakukan dan terus dikembangkan di kemudian hari. Target yang dari produk yang dihasilkan juga telah tercapai karena sebagian besar peserta bisa menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan flipbook berbasis canva. Tujuan diadakan kegiatan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih interaktif sehingga nantinya dapat digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas dengan siswa.

PENGAKUAN

Ucapan terima kasih tim pengabdian disampaikan kepada Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mendukung dan memfasilitasi kegiatan pengabdian dalam bentuk pelatihan pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis canva ini. Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada SMK Koperasi Yogyakarta yang telah menjalin kerjasama dengan kami melalui kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Aprianto, Eko, Oikurema Purwati, and Syafi'ul Anam. 2020. "Multimedia-Assisted Learning in a Flipped Classroom: A Case Study of Autonomous Learning on EFL University Students." *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 15, no. 24. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i24.14017>.
- Damanik, Marudur Pandapotan, Ari Cahyo Nugroho, Dede Mahmudah, and Erisva Hakiki Purwaningsih. 2020. "EVALUASI PROGRAM PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA (Studi Pada Program Pelatihan Di BPSDMP Kominfo Jakarta)." *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media* 24, no. 2. <https://doi.org/10.31445/jskm.2020.3575>.
- Hidayat, Heri, Agis Nurfadilah, Eli Khoerussaadah, and Nabilah Fauziyyah. 2021. "Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Anak* 10, no. 2. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.37063>.
- Idhayani, Nurul, Nasir Nasir, and Hasma Nur Jaya. 2020. "Manajemen Pembelajaran Untuk Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan Di Masa New Normal." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.911>.
- Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, and Anjani Putri Belawati Pandiangan. 2022. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial* 1, no. 3. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>.
- Nurrahman, Arief, Rizqi Ilyasa Aghni, Meita Dwi Cahyani, and Muchamad Ziddan. 2024. "Pelatihan Spreadsheet Akuntansi Sebagai Strategi Peningkatan Keterampilan Bekerja Siswa Di Abad 21" 3, no. 2.
- Nuryani, Luh, and Ida Gede Surya Abadi. 2021. "Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>.
- Rahmawati, Desi. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Flash Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Fisika*.
- Ramli Abdullah. 2016. "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4, no. 1.

- Saputri, Agatha, Arief Nurrahman, R Andro, Zyllo Nugraha, Dian Juliani, and Caesar Rosyad Achmadi. 2024. "Development of Accounting Crossword Puzzle Learning Media to Improve Vocational High School Students' Learning Activities." Vol. 12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/58244>.
- Ulfa, Khalida, and Lia Rozalina. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP." Bioilmi: Jurnal Pendidikan 5, no. 1. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v5i1.3753>.
- Wulandari, Tintin, Joko Pamungkas, and Arif Nurrahman. 2023. "Pentas Seni Anak Di Jogja TV Sebagai Ajang Eksistensi Dan Promosi Kelembagaan TK." Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 7, no. 3. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4545>.