

# Pengembangan Modul Digital Interaktif Komunikasi Bisnis Kelas X Bisnis Digital

Oki Wahyudi Saputra, Arie Eko Cahyono\*, Shendy Andrie Wijaya

Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No.10, Jember, Jawa Timur, 68121, Indonesia

\*Penulis korespondensi, email: arie.arion@gmail.com

doi: 10.17977/um065.v5.i8.2025.10

## Riwayat artikel

Diajukan: 7 Juli 2025

Direvisi: 21 Juli 2025

Diterima: 22 Juli 2025

Diterbitkan: 31 Juli 2025

## Kata kunci

Flipbook

Komunikasi bisnis

Model ADDIE

Modul digital interaktif

Pengembangan media pembelajaran

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul digital interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran komunikasi bisnis bagi siswa kelas X program keahlian bisnis digital di SMK. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan relevan dengan perkembangan dunia usaha serta karakteristik peserta didik abad ke-21. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Modul dikembangkan menggunakan perangkat lunak Canva dan Flipbook Maker, serta memuat elemen interaktif seperti video, kuis, dan tautan eksternal. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru menunjukkan bahwa modul berada dalam kategori sangat layak dengan rata-rata persentase kelayakan sebesar 88%. Uji coba terbatas kepada siswa menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi komunikasi bisnis. Modul ini juga dinilai adaptif terhadap kebutuhan siswa *digital native*, serta efektif dalam mendukung pembelajaran yang lebih mandiri, kolaboratif, dan bermakna. Temuan ini menunjukkan bahwa pengintegrasian teknologi digital dalam pembelajaran vokasional dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.

## 1. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan modern, teknologi berperan penting sebagai pendukung utama proses pembelajaran. Kehadiran perangkat serta platform digital tidak hanya memperluas akses terhadap informasi, namun juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Di era digital seperti sekarang ini, kemajuan teknologi terjadi begitu cepat dan terus berlanjut (Depita, 2024). Sejalan dengan itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif secara signifikan mampu meningkatkan prestasi siswa (Hasnawiyah & Maslena, 2024). Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam pendidikan tidak hanya diperlukan untuk menunjang penguasaan keterampilan abad ke-21, melainkan juga harus dibarengi dengan penguatan pendidikan karakter agar siswa memiliki landasan moral dan etika yang kuat (Farid, A., 2023).

Dalam konteks tersebut, pengembangan modul digital interaktif untuk pembelajaran komunikasi bisnis di kelas X program bisnis digital menjadi langkah strategis dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Fauzy, Jesmin, Sahrudin, dan Makarim (2024), penggunaan modul digital interaktif terbukti dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik. Selanjutnya, Hariyono (2023) menambahkan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran komunikasi bisnis memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep praktis dalam konteks nyata. Oleh karena itu, pengembangan modul digital ini diharapkan mampu menyusun skenario pembelajaran yang utuh dan kontekstual, sesuai dengan perkembangan dunia usaha di era industri modern. Dalam hal ini, perbedaan antara pola industri lama dan industri saat ini mencerminkan fase-fase yang berbeda dalam evolusi lanskap bisnis (Janah, Kusumah, & Yasin, 2023). Selain itu, inisiatif pengembangan ini juga sejalan dengan kebijakan nasional yang mendorong pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sebagai upaya mempersiapkan generasi yang tangguh dan adaptif terhadap tantangan global (Kemdikbud, 2023).

Namun, sejumlah tantangan menuntut adanya perubahan dari penggunaan modul pembelajaran konvensional menuju format digital (Albasami, Mustadi, & Basir, 2024). Modul cetak yang selama ini digunakan cenderung bersifat statis dan kurang menarik, sehingga belum mampu mengakomodasi keragaman kebutuhan belajar peserta didik secara optimal. Rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa menjadi salah satu dampak dari permasalahan ini. Ditambah lagi, materi pembelajaran yang jarang diperbarui tidak mampu mengikuti perubahan dan kebutuhan industri, sehingga isi materi menjadi kurang kontekstual dan tidak relevan. Hambatan lain muncul dalam hal ketersediaan dan aksesibilitas terhadap buku cetak, khususnya bagi

siswa yang tidak memilikinya. Di sisi lain, sifat penyajian yang satu arah dalam modul cetak membatasi interaksi edukatif antara guru dan siswa, padahal aspek diskusi dan kolaborasi sangat krusial dalam proses pembelajaran mata pelajaran komunikasi bisnis.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, beberapa solusi dapat diterapkan. Pertama, mengganti modul konvensional dengan modul digital interaktif yang menyertakan elemen multimedia seperti video, animasi, dan kuis. Strategi tersebut mampu memperkuat daya tarik pembelajaran dan menumbuhkan keterlibatan siswa secara lebih optimal. Kedua, guru perlu diberikan pelatihan khusus agar bisa mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam mengajar. Ketiga, isi modul digital harus selalu diperbarui agar tetap relevan dengan dunia bisnis yang terus berubah, yang bisa dilakukan melalui kolaborasi dengan praktisi industri. Selain itu, aksesibilitas juga perlu ditingkatkan melalui penyediaan perangkat dan koneksi internet di sekolah. Membangun platform daring sebagai wadah interaksi antara siswa dan guru juga dapat memperkuat diskusi dan kolaborasi. Umpan balik berkala sangat penting agar siswa bisa memahami progres belajar mereka. Penggunaan *flipbook* digital juga merupakan alternatif menarik karena menghadirkan pengalaman belajar berbasis tampilan visual yang menarik, sehingga mampu meningkatkan kenyamanan dan antusiasme siswa selama pembelajaran.

Model pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian ini, dengan rangkaian tahap berurutan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Secara empiris, model ini dinilai efektif dan telah banyak diaplikasikan untuk merancang media pembelajaran yang tersusun rapi serta mudah dievaluasi (Pitriani, Wahyuni, & Gunawan, 2021). Melalui pendekatan ini, modul yang dikembangkan diharapkan mampu memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas secara optimal. Modul tersebut disusun dalam bentuk *flipbook* digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, sehingga memberikan fleksibilitas yang lebih besar bagi siswa dalam proses pembelajaran (Putri, 2024).

Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dengan menunjukkan bahwa teknologi digital dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran komunikasi bisnis. Penggunaan *flipbook* interaktif terbukti mendorong keterlibatan aktif siswa serta mempersiapkan mereka menghadapi dinamika dunia kerja yang terus berkembang (Warsah & Daheri, 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperdalam pemahaman siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam mempelajari materi komunikasi bisnis dengan pendekatan yang lebih relevan dan bermakna.

## 2. Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development* (R&D). Okpatrioka (2023) menjelaskan bahwa R&D adalah metode yang sistematis dan terstruktur untuk merancang serta menghasilkan produk pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan. Produk yang dikembangkan tidak terbatas pada bentuk fisik seperti buku cetak, melainkan juga mencakup media digital interaktif, salah satunya adalah modul berbasis *flipbook* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, sebagaimana dijelaskan oleh Rustandi (2021) yang meliputi lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan hingga tahap evaluasi, guna menghasilkan modul digital interaktif yang telah divalidasi dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran komunikasi bisnis berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, serta tanggapan dari guru dan peserta didik.

Perancangan dan pengembangan modul digital interaktif untuk mata pelajaran komunikasi bisnis ini mengikuti model ADDIE, yakni sebuah model pengembangan sistem pembelajaran. Model ini disusun melalui lima langkah utama, yaitu: (1) Analisis kebutuhan, (2) Perancangan pembelajaran, (3) Pengembangan produk, (4) Implementasi di lapangan, dan (5) Evaluasi efektivitas. Pemilihan model ini didasarkan pada karakteristiknya yang terstruktur secara sistematis, bersifat fleksibel, serta mudah dipahami oleh pengembang. Selain itu, efektivitas model ini dalam mendukung proses pengembangan media pembelajaran telah banyak dibuktikan melalui temuan-temuan dalam berbagai studi terdahulu.

**Analisis**, fokus utama pada tahap ini adalah mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran siswa dan guru dalam mata pelajaran komunikasi bisnis. Analisis dilakukan dengan memperhatikan karakteristik siswa kelas X program keahlian Bisnis Digital, relevansi materi terhadap kurikulum, serta urgensi penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan fleksibel demi menunjang pembelajaran yang lebih efektif.

**Desain**, rancangan modul digital dalam bentuk *flipbook* dikembangkan pada tahap ini. Proses perancangannya mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan materi yang sesuai, serta pembuatan *story board* sebagai panduan penyajian konten. Modul didesain secara menarik dengan menyisipkan elemen interaktif, seperti video, kuis, dan tautan, agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan menyeluruh.

**Pengembangan**, modul digital ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak seperti Canva dan Flipbook Maker. Penyusunan prototipe modul didasarkan pada desain yang telah dirancang sebelumnya, kemudian diperkaya dengan berbagai elemen multimedia, seperti ilustrasi visual, tautan menuju video pembelajaran, serta kuis interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

**Implementasi**, modul diuji coba pada sekelompok siswa kelas X di salah satu SMK. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data awal terkait efektivitas, daya tarik, serta kemudahan penggunaan modul, berdasarkan tanggapan langsung yang diberikan oleh para siswa sebagai pengguna utama.

**Evaluasi**, dalam penelitian ini, proses evaluasi mencakup dua tahap, yakni formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama pengembangan modul, bertujuan untuk mendeteksi kekurangan dan memberikan kesempatan untuk perbaikan secepatnya. Sementara itu, evaluasi sumatif dilaksanakan setelah implementasi modul guna mengukur keberhasilan serta menilai kelayakan modul sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran komunikasi bisnis.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media (Apriliani & Radia, 2020), serta tanggapan dari guru dan siswa melalui pengisian angket. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilengkapi dengan analisis kuantitatif berupa persentase, guna mengetahui tingkat kelayakan dari modul yang dikembangkan. Skor pada setiap instrumen penilaian direkap dan dikonversikan ke dalam bentuk persentase, yang selanjutnya dijadikan dasar untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk pembelajaran.

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% \tag{1}$$

Keterangan

Skor Aktual: Skor yang diberikan oleh validator atau ahli

AP: Angka Persentase

Skor Ideal: Skor maksimal diperoleh dari hasil perkalian antara jumlah item dengan skor pada setiap item

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media, Kelayakan Materi dan Respon Guru**

No.	Persentase (%)	Kriteria
1.	81 - 100%	Sangat Layak
2.	61 - 80%	Layak
3.	41 - 60%	Cukup Layak
4.	21 - 40%	Tidak Layak
5.	0 - 20%	Sangat Tidak Layak

### 3. Hasil dan Pembahasan

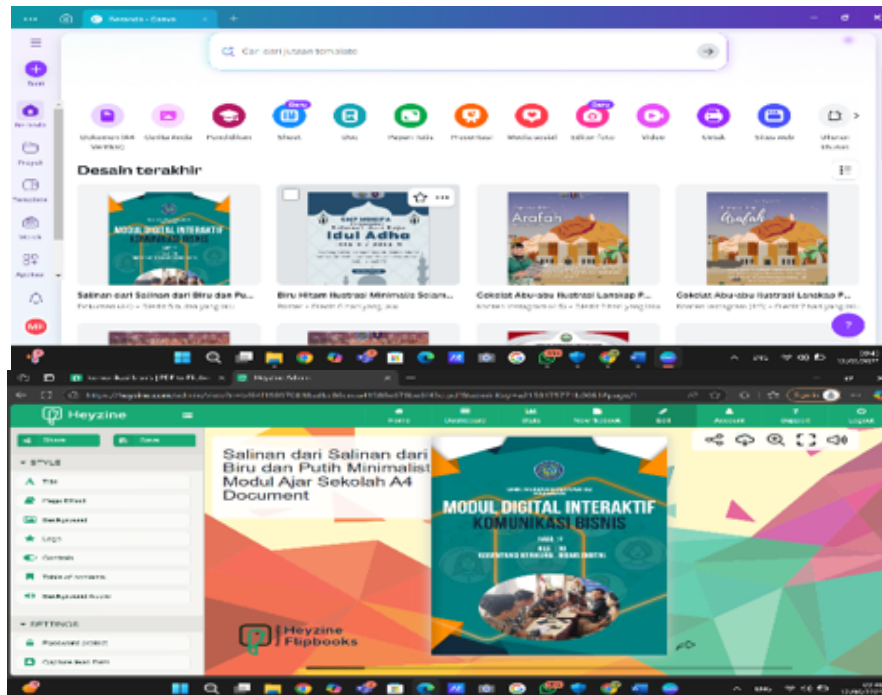
Melalui proses penelitian dan pengembangan ini, dihasilkan sebuah modul digital interaktif berbasis flipbook untuk digunakan dalam pembelajaran komunikasi bisnis pada jenjang SMK kelas X. Model ADDIE digunakan sebagai acuan dalam proses pengembangan, yang terdiri dari lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Dalam tahap analisis, peneliti mengevaluasi kebutuhan pembelajaran dari perspektif siswa dan guru, khususnya mengenai media yang mampu membangkitkan minat belajar dan memiliki keterkaitan dengan konteks materi pelajaran. Tahap desain meliputi perancangan struktur modul, tampilan visual, dan integrasi elemen interaktif. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, modul dibuat menggunakan Canva dan Flipbook Maker berdasarkan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Tahap implementasi dilakukan dengan menguji coba modul kepada siswa kelas X untuk mengetahui tanggapan mereka. Terakhir, tahap Evaluasi mencakup penilaian terhadap kelayakan modul, baik dari segi isi maupun media, oleh para ahli serta berdasarkan respon pengguna.

Pada tahap **analisis**, dilakukan pengkajian terhadap materi pembelajaran komunikasi bisnis yang ditujukan bagi peserta didik kelas X di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). dengan menyesuaikannya pada capaian pembelajaran serta kebutuhan peserta didik dalam memahami konsep dasar komunikasi di lingkungan bisnis.

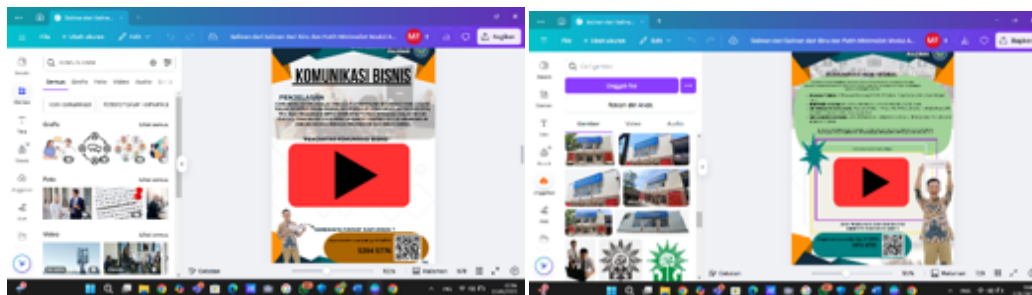
Di tahap perancangan (**desain**), peneliti terlebih dahulu menentukan materi pelajaran yang akan disusun dan dijadikan konten utama dalam media yang dibuat. dimasukkan ke dalam modul, disesuaikan dengan capaian pembelajaran komunikasi bisnis. Materi yang dipilih mencakup topik-topik penting seperti komunikasi verbal dan nonverbal, komunikasi yang efektif, etika dalam komunikasi bisnis, serta berbagai media komunikasi yang umum digunakan di dunia kerja. Langkah berikutnya adalah memilih aplikasi yang akan digunakan dalam

proses pembuatan modul. Pemilihan aplikasi yang tepat sangat berpengaruh terhadap kualitas dan efisiensi produksi modul. Dalam penelitian ini, peneliti memilih Canva untuk mendesain tampilan visual modul, dan Flipbook Maker (Heyzine) sebagai platform untuk mengonversi modul menjadi format digital yang interaktif.



Gambar 1. Canva dan situs web Heyzine

Pada tahap **pengembangan**, proses pengembangan modul dilakukan dengan menyusun konten materi yang telah dirancang sebelumnya, kemudian menyesuaikannya dengan elemen-elemen interaktif yang telah dipersiapkan. Penyusunan ini difokuskan pada topik-topik komunikasi bisnis yang relevan dan kontekstual, sehingga Penyajian materi dirancang agar lebih mudah dipahami serta dapat langsung diaplikasikan oleh peserta didik dalam konteks pembelajaran.



Gambar 2. Pembuatan Flipbook di Canva

Tahap berikutnya adalah **implementasi**, di mana modul digital interaktif diuji coba pada sekelompok kecil siswa kelas X SMK. Uji coba ini bertujuan untuk mengamati respons siswa dan mengevaluasi tingkat pemahaman mereka terhadap materi komunikasi bisnis, yang mencakup topik-topik seperti komunikasi verbal dan nonverbal, komunikasi yang efektif, etika dalam berkomunikasi, serta penggunaan berbagai media komunikasi di lingkungan bisnis.

Tahap akhir dalam proses ini adalah **evaluasi**, yang mencakup analisis terhadap data hasil evaluasi formatif dan sumatif dari tahap implementasi. Evaluasi formatif dilakukan dengan menelaah hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, serta masukan dari guru sebagai pengguna awal, yang dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan pada modul. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan untuk menilai efektivitas modul digital interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran komunikasi bisnis.



Gambar 3. Flipbook “Jenis Jenis Komunikasi Bisnis

Tabel 2. Hasil Uji Ahli Materi, Ahli Media dan Respon Guru

No.	Nama	Hasil	Kategori
1.	Respon {guru matpel}	88%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi {kurikulum}	86%	Sangat Layak
3.	Ahli Media {guru IT}	90%	Sangat Layak

Berdasarkan data pada Tabel 2, diperoleh hasil validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, serta tanggapan dari guru. Ahli materi memberikan skor kelayakan sebesar 86%, yang termasuk dalam kategori *Sangat Layak*. Ahli media memberikan skor sebesar 90%, dan guru memberikan penilaian sebesar 88%, yang keduanya juga tergolong dalam kategori *Sangat Layak*. Secara keseluruhan, rata-rata skor kelayakan mencapai 88%, menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan berada pada kategori *sangat layak*. Hasil ini sejalan dengan pendapat Ningsih dan Komikesari (2019), yang menyatakan bahwa persentase kelayakan pada rentang 85%–100% termasuk dalam kategori *Sangat Layak*.

Kelayakan penggunaan modul digital interaktif ini juga diperkuat oleh tanggapan positif dari siswa. Mereka mengaku lebih mudah memahami materi komunikasi bisnis karena penyajiannya yang menarik secara visual dan interaktif. Selain itu, penggunaan format *flipbook* menjadikan proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan antusiasme siswa. Media pembelajaran yang menarik dan layak digunakan memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar, karena dapat membantu siswa lebih fokus dan memahami materi secara mendalam.

E-Modul digital interaktif yang dirancang secara tepat mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, termasuk gaya belajar visual dan auditori, sehingga lebih banyak peserta didik dapat dijangkau dengan cara yang menarik dan efektif. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat memperkuat karakter siswa sekaligus meningkatkan kemandirian belajar, yang sangat relevan dalam konteks pendidikan vokasi (Effendi, Firdausia, Nurjanah, & Sugandi, 2024). Penggunaan *flipbook* interaktif dalam pembelajaran komunikasi bisnis memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep komunikasi secara lebih kontekstual, praktis, dan menyenangkan (Angraini, Jaenudin, & Safitri, 2025). Pengembangan media ini juga sangat sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini, karena mampu menghadirkan pembelajaran yang dinamis dan interaktif, sekaligus mempersiapkan siswa untuk lebih siap menghadapi dunia kerja yang menuntut keterampilan komunikasi profesional.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian, modul digital interaktif berbasis *flipbook* yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran komunikasi bisnis untuk siswa kelas X SMK, dengan rata-rata skor kelayakan mencapai 88% menurut penilaian ahli materi, ahli media, dan guru. Modul ini dinilai sesuai dengan kurikulum yang berlaku, mudah dipahami oleh peserta didik, menarik secara visual, serta mampu mendorong kemandirian belajar. Selain itu, modul ini memiliki potensi untuk diterapkan pada mata pelajaran lain yang memerlukan pendekatan visual dan interaktif, serta masih terbuka untuk dikembangkan lebih lanjut melalui penambahan fitur seperti kuis, simulasi, atau

latihan studi kasus. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang penggunaan modul terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

## Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

## Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

## Ketersediaan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini tidak tersedia secara terbuka karena memuat informasi dari partisipan (siswa) yang harus dijaga kerahasiaannya. Jenis data yang dikumpulkan mencakup hasil angket validasi dari ahli, tanggapan guru dan siswa, serta hasil analisis kelayakan produk. Seluruh data telah melalui proses anonimisasi guna menjaga privasi partisipan. Data tersebut dapat diakses atas permintaan yang wajar untuk keperluan akademis melalui peneliti dengan menghubungi email: [okiwahyudis33@gmail.com](mailto:okiwahyudis33@gmail.com), dengan tetap memperhatikan prinsip etika penelitian dan persetujuan dari pihak-pihak terkait.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMK tempat pelaksanaan penelitian ini.

## Daftar Rujukan

- Albasami, A. D. Z. F., Mustadi, M., & Basir, A. (2024). Transformasi materi bahan ajar Pendidikan Agama Islam dari metode konvensional ke format digital. *Daarus Tsaqofah: Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 2(1), 223–232. <https://doi.org/10.62740/jppuq.v2i1.225>
- Angraini, Y. D., Jaenudin, R., & Safitri, E. R. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan e-modul pajak penghasilan berbasis Canva pada pembelajaran perpajakan di sekolah menengah kejuruan. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 5873–5879. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8285>
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran aktif (active learning) untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Effendi, M. I. (n.d.). The contribution of lifelong learning to non-formal automotive vocational education for stakeholders in educational institutions. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8, 314–322. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v8i2.889](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i2.889)
- Farid, A. (2023). Literasi digital sebagai jalan penguatan pendidikan karakter di era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Fauzy, F., Jesmin, M., Sahrudin, A., & Makarim, M. A. (2024). Implementasi media interaktif berbasis Heyzine Flipbook terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 12 Barru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 342–350. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19720>
- Hariyono, H. (2023). Penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran ekonomi: Inovasi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9040–9050. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2894>
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Janah, A. M., Kusumah, R. M., & Yasin, M. (2023). Pola industri sekarang dan pola industri lama. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 1(3), 152–156. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i3.236>
- Ningsih, D. A. S., & Komikesari, H. (2019). Kelayakan media pembelajaran Prezi menggunakan pendekatan saintifik. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 204–209. <https://doi.org/10.24042/ijisme.v2i2.4344>
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://core.ac.uk/download/pdf/479020203.pdf>
- Mediansyah, F., Warsah, I., & Daheri, M. (2024). Penggunaan flipbook sebagai media akuisisi keterampilan berpikir kritis mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Curup (Tesis master, Institut Agama Islam Negeri Curup). <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/7878>