

Pelatihan Pengembangan Keterampilan Guru SMA Melalui Pembuatan *Flipbook* Sebagai Sumber Belajar Mandiri

**Firdiawan Ekaputra^{1*}, Fuldiaratman², Muhammad Rusdi³, Fatria Dewi⁴,
Roseli Theis⁵**

^{1, 2, 3, 4, 5} Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

*corresponding author: firdiawan.ekaputra@unjia.ac.id

Received 01-08-2024

Revised 06-08-2024

Accepted 10-08-2024

ABSTRAK

Guru memegang peranan penting dalam kualitas pembelajaran yang dilakukan. Keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat lunak atau platform pembuat *flipbook* menjadikan media pembelajaran yang bervariasi belum dapat dikembangkan dan diterapkan secara optimal. Oleh karena itu, pelatihan kepada guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi dalam mengembangkan keterampilan melalui pembuatan *flipbook* sangat diperlukan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2024 di SMA Negeri 15 Muaro Jambi yang diikuti oleh 18 guru dari seluruh mata pelajaran. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi metode persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan pelatihan pengembangan keterampilan melalui pembuatan *flipbook* sebagai sumber belajar mandiri yang telah dilakukan memiliki rerata ketercapaian sebesar 4,60 dengan kategori sangat baik. Peserta pelatihan sangat antusias dengan pelatihan yang dilakukan mengenai pembuatan *flipbook* sebagai sumber belajar mandiri dikarenakan guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi mengamati peningkatan keterampilan teknis yang memadai dan kreativitas serta inovasi dalam membuat bahan ajar *flipbook*.

Kata kunci: Pelatihan; Keterampilan; *Flipbook*.

ABSTRACT

Teachers play an important role in the quality of learning that is carried out. The limited ability of teachers to operate software or flipbook maker platforms makes learning media that is diverse cannot be developed and applied optimally. Therefore, training for SMA Negeri 15 Muaro Jambi teachers in developing skills through making flipbooks is needed. The training was held on July 18, 2024 at SMA Negeri 15 Muaro Jambi which was attended by 18 teachers from all subjects. The methods used in this training include preparation, implementation and evaluation methods. Skill development training activities through making flipbooks as an independent learning resource that have been carried out have an average achievement of 4.48 with a very good category. The training participants were very enthusiastic about the training conducted regarding making flipbooks as an independent learning resource because SMA Negeri 15 Muaro Jambi teachers experienced an increase in adequate technical skills and creativity and innovation in making flipbook teaching materials.

Keywords: Training; Skills; *Flipbook*.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan akan terus melakukan perubahan seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi baik secara metode maupun media yang digunakan. Kemajuan teknologi menjadikan pertukaran informasi menjadi sangat cepat terutama pada dunia pendidikan (Sungkono & Ekaputra, 2024). Di era teknologi saat ini, di mana teknologi

sangat penting untuk pendidikan, guru harus terus belajar menggunakan berbagai media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan baik di dalam kelas maupun luar kelas. Perkembangan teknologi yang pesat dapat menjadikan perubahan sosial dan berdampak serius bagi kemajuan bangsa (Ekaputra & Widarwati, 2023). Oleh karena itu, peran guru sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru dapat menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif bagi peserta didik (Haryanto et al., 2023).

Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara tidak langsung akan memberi bekal keterampilan dan meningkatkan pemahaman terhadap materi. Keterampilan yang diberikan dapat digunakan sebagai bekal dalam menghadapi perubahan dan tuntutan zaman yang cepat. Keterampilan 4C merupakan keterampilan yang terdiri dari berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas atau keterampilan 4C yang sangat perlu dimiliki mahasiswa (Sari & Trisnawati, 2019). Keterampilan 4C merupakan keterampilan yang penting untuk dikuasai agar mampu beradaptasi di era yang penuh ketidakpastian (Ardiansyah et al., 2022). Oleh karena itu, keterampilan 4C merupakan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik saat ini dalam upaya meningkatkan kompetensi yang dimiliki. Peningkatan kompetensi peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan bekal keterampilan 4C (Hendra et al., 2023). Keterampilan 4C rangkaian keterampilan yang terdiri dari keterampilan berpikir kritis, kreativitas, keterampilan komunikasi, dan keterampilan kolaborasi (Ekaputra, 2023). Pembelajaran dapat menjadi bermakna salah satunya dengan penguasaan keterampilan 4C baik oleh guru selaku fasilitator maupun peserta didik (Septikasari & Frasandy, 2018; Dalu & Rohman, 2019).

Peningkatan kompetensi peserta didik di era digital seperti saat ini tidak hanya dapat dilakukan di ruang kelas, melainkan dapat dilakukan secara mandiri dengan bantuan media elektronik. Penggunaan media berbasis teknologi dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif (Ekaputra, 2020). Media pembelajaran seperti *flipbook* merupakan media pembelajaran yang sederhana namun memiliki dampak yang besar terhadap peningkatan pemahaman materi. Aplikasi *flipbuilder* merupakan aplikasi yang sering digunakan untuk mengembangkan buku berbasis elektronik yang disajikan dalam bentuk *flipbook* (Wati, 2019; Rohman, dkk, 2019). Media *flipbook* memungkinkan untuk memasukkan animasi sederhana dengan urutan gambar yang disusun secara berurutan. Media pembelajaran *flipbook* tetap relevan dengan perkembangan jaman dan teknologi yang begitu cepat karena memiliki sifat yang interaktif, kreatif, dan mudah digunakan. Media *flipbook* yang mampu menggabungkan audio, teks, dan video dapat menarik perhatian dan motivasi belajar peserta didik (Arisandhi et al., 2023). Aplikasi *flipbook* yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar karena tampilan yang berwarna, dapat dilengkapi dengan video maupun audio (Dewi & Ayu, 2022). Kelebihan media *flipbook* akan memiliki dampak yang positif terhadap peningkatan pengetahuan dan memfasilitasi gaya belajar yang sangat beragam. Media pembelajaran berbasis multimedia seperti e-book yang berbentuk

flipbook lebih mudah dan praktis dalam penggunaannya karena dapat diakses secara offline maupun online (Amaliyah et al., 2023).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di sekolah mitra SMA Negeri 15 Muaro Jambi terdapat beberapa kendala antara lain keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat lunak atau platform pembuat *flipbook*, media pembelajaran yang bervariasi belum dikembangkan dan diterapkan secara optimal. Oleh karena itu, pelatihan kepada guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi dalam mengembangkan keterampilan melalui pembuatan *flipbook* sangat diperlukan.

Flipbook memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Media *flipbook* dapat membuat konsep yang sulit dipahami lebih mudah dipahami. Media *flipbook* dapat membantu peserta didik untuk memperkuat memori visual karena dapat memasukkan unsur animasi. Media pembelajaran *flipbook* memungkinkan terjadinya peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik (Febriyanti & Mayarni, 2022). Penggunaan media *flipbook* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Mulyadi et al., 2016) dan hasil belajar (Hayati, 2015).

Besarnya manfaat dan kelebihan dari media pembelajaran berbasis *flipbook* harus diimbangi dengan keterampilan dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook*. Kemampuan guru dalam mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran sangat penting, karena dapat menjadikan peserta didik lebih kreatif, aktif, kolaboratif (Talitha et al., 2023). Oleh karena itu, kegiatan pelatihan dipilih sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media *flipbook*, dikarenakan melalui kegiatan pelatihan guru akan dibimbing secara mendalam hingga menghasilkan media pembelajaran *flipbook* yang menarik. Keberhasilan guru dalam menghasilkan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2024 di SMA Negeri 15 Muaro Jambi yang diikuti oleh 18 guru dari seluruh mata pelajaran. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi metode persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Metode persiapan meliputi analisis kondisi nyata di lapangan, membuat kerja sama dengan mitra SMA Negeri 15 Muaro Jambi, mempersiapkan materi kegiatan pelatihan. Metode pelaksanaan meliputi kegiatan presentasi bahan ajar *flipbook*, pengenalan aplikasi *flipbook* builder sebagai gambaran dan pembekalan kepada guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi, kegiatan demonstrasi dan praktik pengembangan bahan ajar *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Evaluasi dilakukan selama kegiatan pelatihan berlangsung untuk mengetahui kekurangan dan kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan kegiatan dan akhir kegiatan untuk mengetahui respon peserta kegiatan pelatihan terhadap kebermanfaatan dan kebermaknaan program pelatihan. Pada kegiatan evaluasi, guru

SMA Negeri 15 Muaro Jambi diminta untuk mengisi angket ketercapaian kegiatan pelatihan. Angket evaluasi kegiatan pelatihan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Angket Evaluasi Kegiatan Pelatihan

No.	Kriteria
1.	Materi pelatihan
2.	Penyampaian materi pelatihan
3.	Durasi pelatihan
4.	Metode pelatihan
5.	Peningkatan pengetahuan setelah mengikuti pelatihan
6.	Peningkatan keterampilan setelah mengikuti pelatihan
7.	Tertarik mengembangkan media serupa setelah pelatihan

Sumber : Ekaputra et al. (2023)

Hasil isian angket evaluasi kegiatan pelatihan kemudian dihitung reratanya untuk menentukan ketercapaian pelaksanaan pelatihan. Kategori ketercapaian pelaksanaan pelatihan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori ketercapaian pelatihan

Interval Nilai	Kategori
4,01 – 5,00	Sangat Baik
3,01 – 4,00	Baik
2,01 – 3,00	Cukup
1,01 – 2,00	Kurang
0,01 – 1,00	Sangat Kurang

Sumber : Ekaputra et al. (2023)

HASIL KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan keterampilan guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi melalui pembuatan *flipbook* sebagai sumber belajar mandiri menunjukkan adanya peningkatan keterampilan teknis guru dalam mengoperasikan aplikasi flipbuilder dan adanya peningkatan kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook*. Rangkaian kegiatan pelatihan yang dilakukan di SMA Negeri 15 Muaro Jambi diuraikan sebagai berikut:

Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang dilakukan analisis kegiatan kebutuhan dari sekolah mitra yaitu SMA Negeri 15 Muaro Jambi yang terdiri dari analisis potensi sumber daya manusia, dan sarana prasarana sekolah sebagai bentuk tujuan kegiatan dan pemecahannya. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di sekolah mitra SMA Negeri 15 Muaro Jambi terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat lunak atau platform pembuat *flipbook*, media pembelajaran yang bervariasi yang belum dikembangkan dan diterapkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Guru di sekolah mitra SMA Negeri 15 Muaro Jambi sangat mengharapkan adanya pelatihan untuk mengembangkan keterampilan melalui pembuatan *flipbook* sebagai sumber belajar mandiri, sehingga dilakukan kerja sama antara pihak SMA Negeri 15 Muaro Jambi dengan civitas akademika FKIP Universitas Jambi untuk melakukan kegiatan pelatihan

pengembangan keterampilan guru melalui pembuatan *flipbook* sebagai sumber belajar mandiri. Setelah melakukan kerjasama dan kesepakatan mengenai waktu pelaksanaan kegiatan, dilakukan persiapan materi kegiatan pelatihan.

Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan pengembangan keterampilan guru melalui pembuatan *flipbook* sebagai sumber belajar mandiri dilaksanakan di SMA Negeri 15 Muaro Jambi pada tanggal 18 Juli 2024 yang dihadiri oleh 18 guru dari seluruh mata pelajaran. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan keterampilan guru melalui pembuatan *flipbook* sebagai sumber belajar mandiri disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Pelaksanaan meliputi kegiatan presentasi bahan ajar *flipbook*, pengenalan aplikasi *flipbook builder* sebagai gambaran dan pembekalan kepada guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi, kegiatan demonstrasi dan praktik pengembangan bahan ajar *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Pada pelaksanaan kegiatan, tim civitas akademika FKIP Universitas Jambi memberikan pendampingan kepada setiap guru dalam mengembangkan media *flipbook* yang disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Pendampingan Kegiatan Pelatihan

Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon peserta kegiatan pelatihan terhadap kebermanfaatan dan kebermaknaan program pelatihan. Evaluasi dilakukan

selama kegiatan pelatihan berlangsung untuk mengetahui kekurangan dan kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan kegiatan dan akhir kegiatan untuk mengetahui respon peserta kegiatan pelatihan terhadap kebermanfaatan dan kebermanaknaan program pelatihan. Pada kegiatan evaluasi, guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi diminta untuk mengisi angket ketercapaian kegiatan pelatihan. Hasil angket evaluasi kegiatan pelatihan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Evaluasi Kegiatan Pelatihan

No.	Kriteria	Ketercapaian
1.	Materi pelatihan	4,61
2.	Penyampaian materi pelatihan	4,56
3.	Durasi pelatihan	4,50
4.	Metode pelatihan	4,61
5.	Peningkatan pengetahuan setelah mengikuti pelatihan	4,61
6.	Peningkatan keterampilan setelah mengikuti pelatihan	4,67
7.	Tertarik mengembangkan media serupa setelah pelatihan	4,61
Rerata		4,60

Hasil isian angket evaluasi kegiatan pelatihan disajikan pada Tabel 3, menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan keterampilan melalui pembuatan *flipbook* sebagai sumber belajar mandiri yang telah dilakukan memiliki rerata ketercapaian sebesar 4,60 dengan kategori sangat baik. Skor tertinggi hasil angket dicapai pada kriteria peningkatan keterampilan setelah mengikuti pelatihan sebesar 4,67. Hal tersebut disebabkan pengembangan media *flipbook* dapat menggabungkan berbagai media termasuk video pembelajaran dan evaluasi. Aplikasi *flipbuilder* memiliki fitur *hyperlink* yang menggabungkan berbagai media pembelajaran seperti video, musik, gambar, maupun animasi, sehingga menjadikan media lebih menarik (Angraini & Tengah, 2022) serta dapat menjadikan minat dan motivasi peserta didik menjadi lebih meningkat (Pradani & Aziza, 2019),

Peserta pelatihan sangat antusias dengan pelatihan yang dilakukan mengenai pembuatan *flipbook* sebagai sumber belajar mandiri dikarenakan guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi memiliki peningkatan keterampilan teknis yang memadai untuk membuat *flipbook* yang menarik dan interaktif, seperti pengoperasian aplikasi *flipbook builder*, mengatur layout, menambahkan konten multimedia, dan membuat navigasi yang efisien. Guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi juga mengalami peningkatan kreativitas dan inovasi dalam membuat bahan ajar *flipbook*, sehingga ketersediaan bahan ajar semakin meningkat dan bervariasi. Setelah selesai kegiatan pelatihan yang dilakukan, guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi diharapkan dapat menggunakan *flipbook* secara efektif sebagai alat belajar mandiri yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memfasilitasi gaya belajar peserta didik beragam. Berdasarkan hal tersebut, guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi diharapkan terus mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* sebagai sumber belajar mandiri, sehingga peserta didik terus termotivasi dalam kegiatan belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan pengembangan keterampilan melalui pembuatan *flipbook* sebagai sumber belajar mandiri yang telah dilakukan memiliki rerata ketercapaian sebesar 4,60 dengan kategori sangat baik. Skor tertinggi hasil angket dicapai pada kriteria

peningkatan keterampilan setelah mengikuti pelatihan sebesar 4,67. Peserta pelatihan sangat antusias dengan pelatihan yang dilakukan mengenai pembuatan *flipbook* sebagai sumber belajar mandiri dikarenakan guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi mengalami peningkatan keterampilan teknis yang memadai untuk membuat *flipbook* yang menarik dan interaktif, seperti pengoperasian aplikasi *flipbook builder*, mengatur layout, menambahkan konten multimedia, dan membuat navigasi yang efisien. Guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi juga mengalami peningkatan kreativitas dan inovasi dalam membuat bahan ajar *flipbook*, sehingga ketersediaan bahan ajar semakin meningkat dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, R. A., Amin, N., Rahma, N. K., Rahmawati, L., & Rahma, S. (2023). Workshop media pembelajaran berbasis kurikulum merdeka untuk meningkatkan Technological Knowledge (TK) Guru SDN No. 60 Lembang. *Journal of Community Engagement*, 5(2), 94–111. <https://doi.org/10.19105/pjce.v5i2.10493>
- Angraini, W., & Tengah, B. (2022). Pengaruh Pengembangan Media Flip Builder Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(5), 153–160. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>
- Ardiansyah, A. S., Agung, G. H., Cahya, N. D., & Dinasari, A. (2022). Upaya Mengembangkan Keterampilan 4C melalui Challenge Based Learning. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 627–637. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Arisandhi, G. A. M. M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. (2023). Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 165–174. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.55034>
- Dalu, Z. C. A., & Rohman, M. (2019). Pengembangan e-learning sebagai media pembelajaran simulasi dan komunikasi digital bagi siswa SMK. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 4(1), 25–33.
- Dewi, N. K. C., & Ayu, T. L. (2022). Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Bahasa Bali Tema Lingkunganku untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 217–227. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.49245>
- Ekaputra, F. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Kimia SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *LETERNAL: Learning and Teaching Journal*, 2(2), 19–23. <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/LETERNAL>
- Ekaputra, F. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Mahasiswa Melalui Model Discovery Learning. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 208–214. <https://doi.org/10.30653/003.202392.57>
- Ekaputra, F., Hendra, Utami, S., Rofiazka, & Huda, F. (2023). Pelatihan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Construct untuk Meningkatkan Keterampilan dalam Penggunaan. *JPM Pinang Masak*, 4(2), 2023.

- Ekaputra, F., & Widarwati, S. (2023). Discovery Learning Based Practicum Learning in Improving Critical Thinking Skill and Student Creativity. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 47–56. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.9183>
- Febriyanti, E., & Mayarni. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(4), 816–832. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26281>
- Haryanto, Ernawati, M. D. W., Fuldariatman, Afrida, & Ekaputra, F. (2023). Implementasi Aplikasi PhET Simulation dalam Pembelajaran MIPA Berbasis Eksperimen. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 1372–1379. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.3160>
- Hayati, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 49–54.
- Hendra, Candra, A. A., & Ekaputra, F. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Kegiatan Pendampingan Penulisan Gagasan Pada Artikel. *ESTUNGKARA*, 2(1), 24–32. <https://online-journal.unja.ac.id/estungkara/article/view/24577>
- Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., & Handayani, R. D. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296–301.
- Pradani, Y. F., & Aziza, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 4(2), 1–10.
- Rohman, M., Sudjimat, D. A., Sugandi, M., & Nurhadi, D. (2019). Developing an interactive digital book to improve the technical drawing abilities of mechanical engineering students. *Global Journal of Engineering Education*, 21(3), 239–244.
- Sari, A. K., & Trisnawati, W. (2019). Integrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Modul Sociolinguistics: Keterampilan 4c (Collaboration, Communication, Critical Thinking, Dan Creativity). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 456–466.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 112–122.
- Sungkono, S., & Ekaputra, F. (2024). The Application of Audio Scripts for Micro Learning Meaning and Purpose in Enhancing Students' Learning Creativity. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 4(3), 397–401. <https://doi.org/10.35877/454RI.daengku2529>
- Talitha, S., Rosdiana, R., & Mukhtar, R. H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor. *Swarna Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 2963–184.
- Wati, E. M. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Builder Materi Perkalian Pada Siswa Kelas II SD. *Scholastica Journal*, 2(2), 24–30.