

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* OBESITAS DAN MAKANAN SEHAT ANAK SEKOLAH DI SD NEGERI 104283 JAHARUN B

Development of Obesity and Healthy Food Flipbook Media for School Children in Public Elementary School 104283 Jaharun B

Dedy Cristoffer Manalu¹

¹Program Studi Gizi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan
Email: dedycristoffer@gmail.com

ABSTRAK: Siswa belum pernah mendapatkan edukasi gizi tentang obesitas dan pangan jajanan anak sekolah sehingga anak sekolah kurang mendapatkan edukasi gizi dan kurangnya media yang dapat digunakan dalam memberikan edukasi gizi. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Menganalisis kebutuhan siswa dan guru pada media pembelajaran interaktif *flipbook* obesitas dan makanan sehat anak sekolah; (2) Mengembangkan media pembelajaran interaktif *flipbook* obesitas dan makanan sehat anak sekolah; (3) Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif *flipbook* obesitas dan makanan sehat anak sekolah menurut ahli materi dan ahli media; (4) Mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif *flipbook* obesitas dan makanan sehat anak sekolah menurut siswa. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R & D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dilakukan pada bulan Mei – Agustus 2022 di SD Negeri 104283 Jaharun B. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh 3 ahli materi dan 1 ahli media untuk menilai kelayakan media. Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil sebanyak 6 siswa dan kelompok besar sebanyak 20 siswa. Validasi kuesioner pengetahuan siswa dilakukan di sekolah yang berbeda sebanyak 30 siswa. Sampel pada uji efektivitas media sebanyak 57 siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa menunjukkan bahwa seluruh guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif dengan skor > 50 persen. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif *flipbook* obesitas dan makanan sehat anak sekolah yang telah diuji kelayakannya menunjukkan persentase rata – rata dari ahli materi, ahli media, dan siswa sebesar 89,01 % sehingga dikategorikan sangat layak. Hasil uji efektivitas media pembelajaran interaktif *flipbook* obesitas dan makanan sehat anak sekolah menunjukkan terjadi peningkatan pengetahuan siswa sebesar 35,56 %, terdapat perbedaan rata – rata antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa dengan nilai sig. 0,006 (< 0,05), serta media *flipbook* efektif terhadap peningkatan pengetahuan siswa dengan nilai sig. (2 – tailed) 0,000 (<0,05).

Kata kunci: Flipbook, Obesitas, Makanan Sehat.

ABSTRACT: Students have never received nutrition education about obesity and school children's snacks so that school children do not receive nutrition education and lack of media that can be used in providing nutrition education. This study aims to: (1) analyze the needs of students and teachers on obesity *flipbook* interactive learning media and healthy food for school children; (2) Develop interactive learning media for obesity and healthy food *flipbooks* for school children; (3) Knowing the feasibility of obesity *flipbook* interactive learning media and healthy food for school children according to material experts and media experts; (4) Knowing the effectiveness of obesity *flipbook* interactive learning media and healthy food for school children according to students. This research is a *Research and Development* (R & D) study with the ADDIE development model (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) which was conducted in May - August 2022 at SD Negeri 104283 Jaharun B.

The resulting product was validated by 3 experts materials and 1 media expert to assess the feasibility of the media. Product trials were carried out in small groups of 6 students and large groups of 20 students. The validation of the student knowledge questionnaire was carried out in 30 different schools. The sample in the media effectiveness test was 57 students. Based on the research that has been carried out, the results of the analysis of the needs of teachers and students show that all teachers and students need interactive learning media with a score of > 50 percent. The product produced is in the form of interactive learning media, obesity flipbooks and healthy food for school children whose feasibility has been tested, showing an average percentage of material experts, media experts, and students of 89.01%, so it is categorized as very feasible. The results of the effectiveness test of obesity flipbook interactive learning media and healthy food for school children showed an increase in student knowledge of 35.56%, there is an average difference between students' pretest and posttest scores and GIS scores. 0.006 (< 0.05), and flipbook media is effective in increasing students' knowledge with a sig. (2 – tailed) 0.000 (<0.05).

Keywords: *Flipbook, Obesity, Healthy Food*

PENDAHULUAN

Pada saat proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah, kebutuhan zat gizinya juga meningkat dan pemenuhannya dapat diperoleh melalui konsumsi makanan yang cukup. Namun yang terjadi sekarang banyak anak usia sekolah mengalami masalah gizi salah satunya obesitas (Rahmat dkk, 2021). Kejadian obesitas pada anak usia sekolah dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah kecenderungan mengkonsumsi jajanan secara berlebih yang berisiko terhadap kesehatan (Syaflieni dkk, 2020). Berdasarkan data Riskesdas tahun 2018 konsumsi makanan berisiko di Deli Serdang cukup tinggi yang berada diatas ambang batas Provinsi Sumatera Utara. Rendahnya pengetahuan gizi tentang obesitas berpengaruh terhadap pemilihan bahan pangan dan penentuan jumlah makanan yang dikonsumsi sehingga jumlah makanan yang dikonsumsi berlebih mengakibatkan peningkatan status gizi yang jika dibiarkan dapat mengakibatkan obesitas (Novianty dkk, 2021). hasil observasi awal yang telah dilakukan di SD Negeri 104283 Jaharun B pada tanggal 9 Mei 2022 jumlah seluruh siswa sebanyak 339 anak yang setelah dilakukan penimbangan dan pengukuran diketahui bahwa 39 anak (11,5%) mengalami kejadian obesitas dan sebanyak 56 anak (16,5%) mengalami kejadian kegemukan. Hal ini menunjukkan bahwa prevalensi kejadian obesitas dan kegemukan di SD Negeri 104283 Jaharun B cukup tinggi dan dibuktikan dengan prevalensi yang berada diatas angka Kec. Galang. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri 104283 Jaharun B diketahui bahwa siswa belum pernah mendapatkan edukasi gizi tentang obesitas dan pangan jajanan anak sekolah sehingga anak sekolah kurang mendapatkan edukasi gizi dan kurangnya media yang dapat digunakan dalam memberikan edukasi gizi. Pada proses kegiatan belajar para guru menggunakan media seadanya seperti gambar dan buku dengan metode belajar berupa ceramah dengan kekurangan dari metode ceramah adalah guru tidak dapat mengetahui sampai dimana siswa mengerti apa yang disampaikan oleh guru (Nurhayati dan Muharamsah, 2021).

Melihat kondisi sekarang yang diakibatkan oleh pandemik covid-19 yang mengakibatkan proses belajar dilakukan secara daring diperlukan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi yaitu berupa *flipbook* yang dilengkapi dengan animasi, lagu, dan video yang dalam penggunaannya cukup mudah sehingga membuat proses belajar lebih beragam dan menarik perhatian siswa (Munawar, 2020). *Flipbook* merupakan kumpulan gambar gabungan untuk memberikan ilusi gerak dari sebuah buku kecil yang kemudian dikembangkan menjadi buku digital yang halamannya sudah bisa membaca buku dilayar monitor dilengkapi dengan animasi yang bergerak (Wibowo dkk, 2019). *Flipbook* mulai dikembangkan untuk pembelajaran siswa disekolah yang penggunaan *flipbook* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa yang dipengaruhi

oleh ketertarikan siswa terhadap tampilan yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan buku cetak (Rahmawati dkk, 2017). *Flipbook* dapat membantu siswa lebih tertarik untuk belajar dikarenakan tampilan yang menarik sehingga diharapkan prestasi belajar siswa lebih meningkat (Pornamasari, 2016). Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Obesitas dan Makanan Sehat anak sekolah” yang akan dibuat lebih menarik menggunakan *software Adobe Flash CS6*.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 104283 Jaharun B pada bulan Mei – Agustus 2022 dengan sasaran produk yang dihasilkan yaitu ahli materi, ahli media, guru dan siswa kelas V A dan kelas V B sebanyak 57 siswa dengan pengambilan sampel menggunakan metode *total sampling* dikarenakan populasi relatif kecil (Sugiyono, 2018). Desain penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengembangan yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan kepada guru dan siswa, rancangan produk yang dilakukan sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat, menilai kelayakan media menggunakan instrumen kelayakan materi dan kelayakan media masing – masing terdiri dari 20 butir pernyataan dengan skala *likert*. Uji penilaian terhadap siswa juga dilakukan dengan menggunakan instrumen yang terdiri dari 19 butir pernyataan dengan skala *guttman*. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk meliputi uji skala kecil dan uji skala besar yang pada uji skala kecil dilakukan kepada 6 orang siswa kelas V dan uji skala besar dilakukan kepada 20 orang siswa kelas V yang tidak berpartisipasi pada uji skala kecil. Tahap revisi produk akhir dilakukan perbaikan pada media sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media.

Uji efektivitas terbagi menjadi 3 tahap yaitu *pretest*, *intervensi*, dan *posttest* dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner dengan materi obesitas, etiologi serta dampak obesitas, gizi seimbang untuk anak sekolah, kebutuhan gizi anak sekolah, pemilihan pangan jajanan anak sekolah yang sesuai terdiri dari 30 butir pernyataan dengan skala *guttman*. Kuesioner yang digunakan di uji validitasnya menggunakan analisis *Pearson Product - Moment* dengan kriteria jika r hitung $>$ r tabel maka instrumen tersebut dapat dinyatakan valid dan sebaliknya jika r hitung $<$ r tabel maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Reliabilitas kuesioner diuji dengan model *Alpha Cronbach* dengan kriteria jika nilai uji $>$ 0,7 maka kuesioner dinyatakan reliabel (Sugiyono, 2018). Tahap *Analyze* dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media, *Design* dilakukan dengan pemilihan konsep pengembangan dan pemilihan materi sesuai dengan kompetensi dasar, tahap *Development* peneliti mengembangkan instrumen validasi, tahap *Implementation* peneliti melakukan uji coba terhadap produk, dan tahap *Evaluation* dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah media tersebut sudah layak dan memiliki efektivitas serta siap untuk digunakan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah penilaian analisis kebutuhan guru dan siswa, penilaian kelayakan materi dan media, uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov – Smirnov* ($>0,05$), serta uji efektivitas data menggunakan uji *Paired Sample T – test* ($<0,05$).

HASIL

Dari 2 wali kelas diketahui sebanyak 2 wali kelas (100%) membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* (Tabel 1). Dari 57 siswa diketahui bahwa sebanyak 57 siswa (100%) membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* (Tabel 2). Media dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS6* yang disusun berdasarkan *storyboard* dengan memperhatikan pemilihan *background*, pemilihan warna, pemilihan tulisan, serta pemilihan gambar seperti tampilan halaman utama, kata pengantar, halaman materi, halaman kuis dan halaman video media pembelajaran. Hasil validasi ahli materi (Tabel 3) diketahui bahwa pengujian oleh validator I tahap I diperoleh nilai 75% dengan kategori layak sedangkan tahap II diperoleh nilai 84% dengan kategori sangat layak. Pengujian oleh validator II tahap I diperoleh nilai 92% dengan kategori sangat layak sedangkan tahap II diperoleh nilai 97% dengan kategori sangat layak. Pengujian oleh validator

III tahap I diperoleh nilai 88% dengan kategori sangat layak sedangkan tahap II diperoleh nilai 94% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media (Tabel 4) diketahui bahwa pengujian tahap I diperoleh nilai 72% dengan kategori layak sedangkan tahap II diperoleh nilai 94% dengan kategori sangat layak.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan guru

Skor	N	%	Klasifikasi
≥ 50%	2	100	Butuh
Total	2	100	Butuh

Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Skor	N	%	Klasifikasi
≥ 50%	57	100	Butuh
Total	57	100	Butuh

Pada uji kelayakan kelompok kecil (Tabel 5) diperoleh nilai 94,73% sehingga dikategorikan layak 100% dan pada uji kelayakan kelompok besar (Tabel 6) diperoleh nilai 90% sehingga dikategorikan layak 100%. Berdasarkan hasil uji validitas kuesioner yang digunakan untuk uji efektivitas media diperoleh sebanyak 22 soal dinyatakan valid dan uji reliabilitas diperoleh nilai 0,886 (>0,7). Berdasarkan uji normalitas data diketahui bahwa diperoleh nilai sebesar 0,096 (>0,05) sehingga dikategorikan data terdistribusi dengan normal sehingga dapat dilanjutkan dengan melakukan uji efektivitas media. Hasil uji efektivitas media diketahui bahwa terjadi peningkatan pengetahuan siswa (35,56%), terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dengan *posttest* dengan nilai 0,006 (<0,05), serta menunjukkan adanya efektivitas penggunaan media terhadap pengetahuan siswa dengan nilai 0,000 (<0,05).

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

	Ahli Materi I		Ahli Materi II		Ahli Materi III	
	I	II	I	II	I	II
Total	75	84	92	97	88	94
Kelayakan (P)	75%	84%	92%	97%	88%	94%
Keterangan	Layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

	Ahli Media	
	I	II
Total	72	84
Kelayakan (P)	72%	94%
Keterangan	Layak	Sangat layak

Tabel 5. Hasil uji Kelompok Kecil

	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	Siswa 6
Jumlah	18	19	19	19	18	15
Total Skor	18 + 19 + 19 + 19 + 18 + 15 = 108					
persentase kelayakan	$P = \frac{108}{114} \times 100\%$ 94,73 %					
Kategori	Valid					

Tabel 6. Hasil Uji Kelompok Besar

n	342
N	380
Rata – rata	0,9
Persentase	90 %
Keterangan	Valid

Tabel 7. Hasil Uji Efektivitas

		Mean	Correlation	Sig.	Sig.(2-tailed)
Pair 1	Pretest	59,6491	0,356	0,006	0,000
	Posttest	80,8612			

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan kepada guru dan siswa, hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media menyatakan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* sebesar 100 % sehingga dilanjutkan dengan membuat media. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azmi, dkk (2020) yang menyatakan tingkat kebutuhan 70 % dapat mewakili secara keseluruhan kebutuhan siswa terhadap media. Pendapat ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulawati, dkk (2020) yang menyatakan tingkat kebutuhan 77,2 % dapat menunjukkan bahwa seluruh siswa membutuhkan media. Pengembangan media *flipbook* berbasis *Adobe Flash CS6* dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan uraian diatas sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Aminah (2018) yang menyatakan bahwa pendekatan ADDIE dapat digunakan untuk pengembangan media interaktif yang mendukung proses pembelajaran. Setiawan, dkk (2021) menyatakan bahwa pendekatan ADDIE sangat sesuai dalam membantu proses pembelajaran di sekolah.

Persentase kelayakan media *flipbook* obesitas dan pangan jajanan anak sekolah sebesar 89,01 % dengan kategori “sangat layak”. Hal ini sejalan dengan penelitian Handoyono dan Mahmud (2020) yang menyatakan media dengan interval 81 – 100 % dikategorikan sangat layak. Penelitian oleh Apriyansyah, dkk (2020) juga menjelaskan bahwa media dengan nilai 80 % keatas sangat baik dan layak untuk digunakan. Pendapat ini diperkuat dengan penelitian Rustandi dan Rismayanti (2021) yang menyatakan bahwa media dengan nilai $\geq 81\%$ sangat layak digunakan sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* obesitas dan pangan jajanan anak sekolah berbasis *Adobe Flash CS6* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas V di SD Negeri 104283 Jaharun B. Berdasarkan uji efektivitas diketahui bahwa media *flipbook* obesitas dan pangan jajanan anak sekolah efektif terhadap peningkatan pengetahuan siswa meliputi obesitas, etiologi dan dampak obesitas, gizi seimbang untuk anak sekolah, kebutuhan gizi anak sekolah, dan pangan jajanan anak sekolah di SD Negeri 108243 Jaharun B. Hal ini sejalan dengan penelitian Setiyo, dkk (2018) yang menyatakan bahwa media *flipbook* dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Gagasan ini diperkuat dengan penelitian Zulhelmi (2021) yang menyatakan terjadi peningkatan pengetahuan siswa setelah menggunakan *flipbook*. Keterbatasan waktu yang tersedia menyebabkan pengembangan media *flipbook* yang digunakan hanya untuk materi obesitas, gizi seimbang untuk anak sekolah, kebutuhan gizi anak sekolah, dan pemilihan pangan jajanan anak sekolah yang sesuai dan media *flipbook* berbasis hanya bisa digunakan oleh anak sekolah dasar karena informasi gizi yang disampaikan sangat ringan untuk mudah dimengerti oleh anak sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa guru dan siswa di SD Negeri 104283 Jaharun B membutuhkan media pembelajaran interaktif *flipbook* obesitas dan makanan sehat anak sekolah. Proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* obesitas dan makanan sehat anak sekolah berbasis *Adobe Flash CS6* dengan model pengembangan ADDIE terdiri dari *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil uji kelayakan media pembelajaran interaktif *flipbook* obesitas dan makanan sehat anak sekolah menunjukkan persentase rata – rata dari ahli materi, ahli media, dan siswa sebesar 89,01 % sehingga dikategorikan sangat layak. Hasil uji efektivitas media pembelajaran interaktif *flipbook* obesitas dan makanan sehat anak sekolah menunjukkan terjadi peningkatan pengetahuan siswa sebesar 35,56 %, terdapat perbedaan rata – rata antara nilai pretest dan posttest siswa dengan nilai sig. 0,006 ($< 0,05$), serta media *flipbook* efektif terhadap peningkatan pengetahuan siswa dengan nilai sig. (2 – tailed) 0,000 ($< 0,05$).

Diharapkan temuan penelitian ini dapat dijadikan alternatif bagi siswa dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi, dapat mengembangkan dengan isi materi yang berbeda sehingga media yang dihasilkan bervariasi dan dapat dijadikan sebagai data pendukung untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2018). Implementasi Model ADDIE Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaram). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(3), 152 – 162.
- Apriyansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1), 8 – 18.
- Azmi, R. A., Rukun, K., & Maksum, H. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 303 – 314.
- Handoyono, N. A., Mahmud, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Electronic Fuel Injection (EFT). *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 20(2), 107 – 116.
- Munawar, B. (2020). Pemanfaatan Bahan Ajar Digital Berupa Animasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 7(2), 93 – 104.
- Novianty, F. D., Sholikhah, D. M., & Pribadi, H. P. (2021). Hubungan Pengetahuan Gizi, Aktivitas Fisik dan Asupan Zat Gizi Dengan Status Gizi Pada Remaja di SMK Kecamatan Gresik. *Ghidza Media Journal*, 3(1), 234 – 244.
- Nurhayati, S., & Muharamsah, L. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial Pada SMP Negeri 1 Carita. *Journal of Information System*, 5(2), 200 – 207.
- Rahmat, A. H. A., Fadjri, T. K., Fitri, Y., & Mulyani, N. S. (2021). Sosialisasi Pola Makan dan Sedentari Dalam Mencegah Masalah Obesitas Pada Anak Sekolah Dasar di Kota Banda Aceh. *Jurnal PADE : Pengabmas dan Edukasi*, 1(2), 62 – 66.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57 – 60.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112 – 119.
- Setiyo, E., Zulhermanan, Harlin. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flash Flipbook* Pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18(1), 1 – 6.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Syafleni, Asriwati, & Hadi, A., J. (2020). Analisis Dampak Konsumsi Jajanan, Aktivitas Fisik, dan Status Gizi Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK Swasta Pharmaca Medan. *Jurnal Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 1(2), 31 – 39.
- Yuliawati, L., Aribowo, D., & Hamid, M. A. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 5(1), 35 – 42.
- Zulhelmi. (2021). Pemanfaatan Kvisoft Flipbook Maker Dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 217 – 226.