

E-Modul Berbasis Android Menggunakan Flip Pdf Corporate Materi MS Word

¹Farhan Ammar Wahyudin, ²Celine Aloyshima Haris

Universitas Mulawarman

¹hanzolo70@gmail.com, ²celine@fkip.unmul.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Digital Modul Berbasis *Android* Menggunakan Flip Pdf Corporate Materi Ms Word Di SMP Negeri 5 Samarinda. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian adalah peserta didik sebanyak 74 orang. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli media, ahli materi, respon peserta didik dan respon guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* memperoleh skor kelayakan 90% dari ahli media, 90% dari ahli materi, 77,62% dari peserta didik dengan kategori layak, dan 90% dari guru dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci : *E-modul, Android, Flip Pdf Corporate, Microsoft Word*

Abstract: *This research aims to develop an Android-based digital module using Flip Pdf Corporate Ms Word material at SMP Negeri 5 Samarinda. This research uses a research and development (R&D) method with a 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The research subjects were 74 students. The research instruments included a validation questionnaire from media experts, material experts, student responses, and teacher responses. The results showed that the e-module obtained a feasibility score of 90% from media experts, 90% from material experts, 77.62% from students with a feasible category, and 90% from teachers with a very feasible category.*

Keywords: *E-modul, Android, Flip Pdf Corporate, Microsoft Word*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pada era pendidikan abad ke-21 (Kusuma Dewi et al., 2023). Sistem Pendidikan Nasional pada abad ke-21 ini menghadapi tantangan yang sangat kompleks (Auliyah & Syam, 2025) Pemanfaatan teknologi menjadi aspek penting dalam pendidikan abad ke-21 (Sartika et al., 2025). Penggunaan teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Sitaresmi, 2025). Namun, pembelajaran informatika masih seringkali mengandalkan metode konvensional (ceramah) (Riendy et al. 2025). Sumber belajar siswa untuk materi produktif masih terbatas (Mutia, 2025). Keterbatasan bahan ajar tersebut mengharuskan adanya inovasi media pembelajaran yang dapat menyajikan materi secara sistematis, visual, dan menarik (Marcella et al., 2026) Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif agar mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik (Rahman, 2021).

Di sisi lain, penggunaan *smartphone* di kalangan peserta didik semakin meningkat dan telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari, termasuk untuk kebutuhan belajar (Haris, CA. 2020). Kondisi ini memberikan peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat mobile materi kapan saja dan di mana saja.

Microsoft word adalah salah satu *software* pengolah kata yang dibuat oleh *Microsoft* dan dimasukkan dalam bundle *Microsoft Office* . Fungsi utama dari *Microsoft Word* adalah sebagai *software* pengolah kata bagi pengguna (Tulus et al., 2023). Untuk mengatasi

tantangan tersebut, pengembangan *e-modul* muncul sebagai solusi inovatif. (Nisa, 2024). *E-modul* dinilai lebih inovatif karena menyajikan materi secara lengkap, apalagi saat ini siswa lebih sering membuka *handphone* daripada buku (Susanti et al., 2021).

Modul elektronik (*e-modul*) merupakan bahan ajar digital yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran mandiri dan interaktif (Zulfiqar Ilham et al., 2025). *E-modul* berbasis *Android* hadir sebagai solusi inovatif (Mutia, 2025). Penyusunan *e-modul* dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai aplikasi, diantaranya dapat disusun dengan menggunakan *Flip PDF Corporate Edition* (Khoiriyah et al., 2022). Penggunaan media berbasis *Android* seperti *Flip PDF Professional* bisa menjadi solusi untuk keterbatasan media pembelajaran sebelumnya. (Purwanti et al., 2024). *Flip PDF Corporate Edition* adalah salah satu Software yang dapat menjadi media pengembangan *E-modul* Interaktif (Situmorang et al., 2025). *Flip PDF Corporate* menyediakan beragam fitur yang mendukung (Elysia & Pahlevi, 2025) *Flip PDF Corporate Edition* mampu meningkatkan interaksi siswa (Saputra et al., 2026). Kemampuan untuk menyematkan video, kuis, dan simulasi adalah kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Setiawati, 2025).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 5 Samarinda, sumber belajar yang digunakan pada pembelajaran Informatika masih terbatas pada buku paket, presentasi PowerPoint, dan materi yang disampaikan guru. Selain itu, ketersediaan perangkat pembelajaran belum sepenuhnya mendukung pelaksanaan praktik secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mandiri, khususnya pada materi Microsoft Word yang memerlukan pemahaman konsep sekaligus keterampilan praktik.

Berdasarkan pemaparan latar belakang mengenai tantangan pembelajaran digital di SMP Negeri 5 Samarinda, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan *e-modul* Berbasis *Android* menggunakan *Flip Pdf Corporate* untuk materi *Mircrosoft Word* yang diharapkan dapat menjadi solusi efektif dan inovatif.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). *Research & Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk- produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D. Serta penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Tahapan pada model 4D yaitu, *define* (pendefinisian) yang terdiri dari analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran, *design* (perancangan) yang terdiri dari penyusunan materi dan tes, pemilihan dan format, serta produk rancangan awal, *develop* (pengembangan) yang terdiri dari validasi ahli dan pengambilan respons, dan tahap *disseminate* (penyebaran) untuk mempromosikan hasil produk pengembangan agar dapat digunakan oleh pengguna.

Tempat dan waktu penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Samarinda pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, khususnya pada mata pelajaran Informatika materi *Microsoft word*. Penelitian dilakukan selama kurang lebih tiga bulan yang mencakup tahap perancangan, validasi, dan uji coba produk.

Subjek penelitian adalah peserta didik sebanyak 74 orang, terdiri atas 46 siswa laki-laki dan 28 siswa perempuan. Sedangkan objek penelitian adalah *e-modul* berbasis *Android* yang dikembangkan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Informatika. Teknik

pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup yang diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh data terkait respons dan penilaian terhadap e-modul yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui empat cara, yaitu:

1. Observasi, untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran dan fasilitas teknologi di sekolah.
2. Wawancara, bersama guru mata pelajaran Informatika guna mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar.
3. Angket, untuk memperoleh data validasi dari ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik terhadap *e-modul* yang dikembangkan.
4. Studi literatur, untuk memperkuat landasan teori mengenai bahan ajar, *e-modul*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. E-modul yang dikembangkan divalidasi oleh satu ahli materi dan tiga ahli media. Data penelitian diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media, respons peserta didik, dan respons guru yang dikumpulkan menggunakan instrumen angket dengan skala Likert. Skor yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung persentase tingkat kelayakan produk menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Hasil Validasi} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan produk, yaitu 81–100% (sangat layak), 61–80% (layak), 41–60% (cukup layak), 21–40% (kurang layak), dan 0–20% (tidak layak).

Siklus penelitian mengikuti empat tahapan model 4D, yaitu:

1. *Define* (Pendefinisian) menganalisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.
2. *Design* (Perancangan) menyusun desain *e-modul* berdasarkan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan *storyboard*.
3. *Develop* (Pengembangan) membuat produk awal, melakukan validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas.
4. *Disseminate* (Penyebaran) menyebarkan *e-modul* yang telah dinyatakan layak melalui tautan digital agar dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap perancangan, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu penyusunan materi dan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Perancangan *design e-modul* terdiri dari bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Susunan *e-modul* ini dibagi menjadi tiga bagian utama yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Bagian awal

a) Sampul *E-modul*

Sampul bagian depan *e-modul* yang berjudul “*E-modul Pengenalan Microsoft word*” ditampilkan secara jelas untuk menunjukkan fokus materi pembelajaran bagi siswa SMP kelas VII. Ilustrasi perangkat komputer dan ikon multimedia menggambarkan pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif. Serta penggunaan ornamen budaya lokal burung enggang khas

daerah Kutai Kartanegara. Untuk tampilan *e-modul* dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



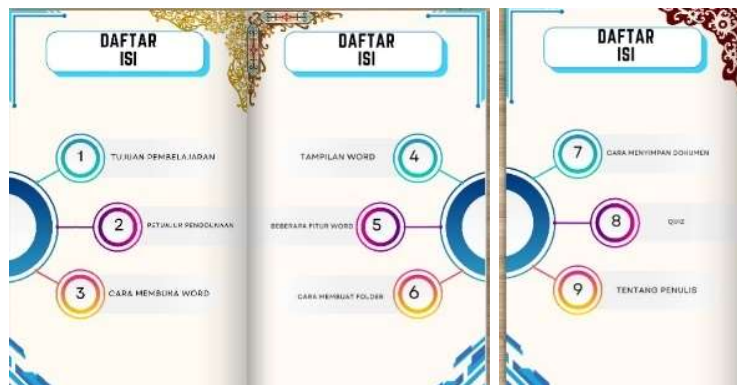
Gambar 1 Sampul *e-modul*

a) Kata Pengantar

Pada kata pengantar, penulis menyampaikan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya *e-modul* ini, serta sebagai sarana menyampaikan harapan agar *e-modul* dapat bermanfaat dengan baik. Serta menjadi sumber belajar yang menyenangkan.

b) Daftar Isi

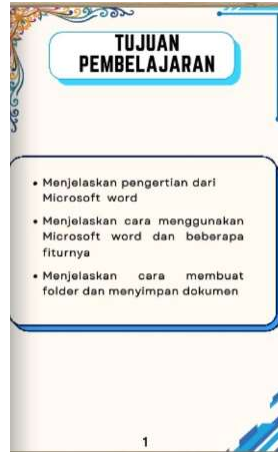
Halaman ini menampilkan susunan *e-modul* mulai dari tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, hingga materi utama yaitu video serta *quiz*. Untuk tampilan daftar isi dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2 Daftar Isi

b) Tujuan Pembelajaran

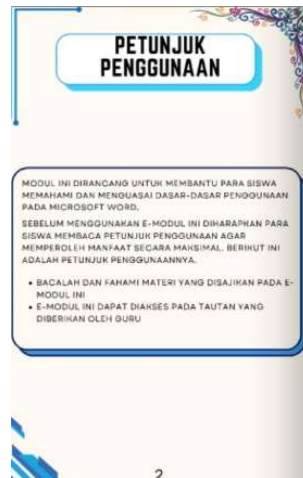
Pada bagian tujuan pembelajaran untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tampilan tujuan pembelajaran dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 3 Tujuan Pembelajaran

c) Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan *e-modul* berisi keterangan konten yang terdapat dalam *e-modul*, dengan tujuan agar pembaca dapat memahami isi *e-modul* dengan mudah. Tampilan petunjuk penggunaan dapat dilihat pada gambar 4 berikut.

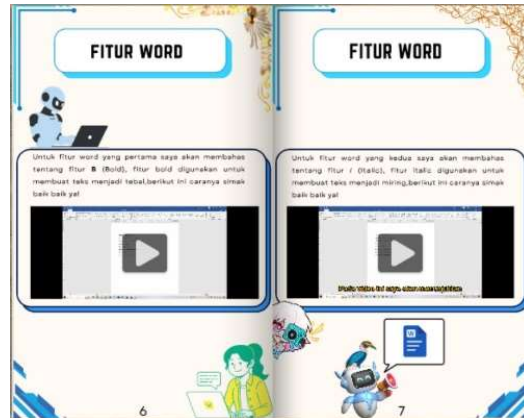


Gambar 4 Petunjuk Penggunaan

2. Bagian isi

a) Isi Materi

Pada isi materi berisi video pembelajaran mengenai beberapa fitur-fitur pada *microsoft word*. Tampilan isi materi dapat dilihat pada gambar 5 berikut.



Gambar 5 Isi materi

b) Quiz

Pada bagian *quiz* ini terdapat beberapa pertanyaan terkait materi yang dijelaskan pada bagian materi. Tampilan *quiz* dapat dilihat pada gambar 6 berikut.



Gambar 6 Quiz

Setelah *e-modul* berbasis *Android* dikembangkan, maka dilakukan proses validasi untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Validasi dilakukan oleh dua kelompok ahli, yaitu ahli media yang dinilai oleh tiga dosen dari Pendidikan Komputer Universitas Mulawarman dan ahli materi yang dinilai oleh satu dosen dari Pendidikan Komputer Universitas Mulawarman, dengan menggunakan instrumen penilaian berbentuk angket skala Likert.

Proses validasi ahli media yang dinilai oleh tiga dosen dari Pendidikan Komputer Universitas Mulawarman. Adapun hasil penilaian dari validator dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Rata-Rata Hasil Uji Kelayakan Media

Aspek	Presentase Validitas	Kategori
Kelayakan isi	90%	Sangat Layak
Tampilan	86,66%	Sangat Layak
Kemudahan penggunaan	86,66%	Sangat Layak
Kegrafikan	90%	Sangat Layak
Kemanfaatan	100%	Sangat Layak
Total	90%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli media terhadap *e-modul* informatika menunjukkan persentase rata-rata total sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Penilaian meliputi beberapa aspek, yaitu kelayakan isi 90%, tampilan 86,66%, kemudahan penggunaan 86,66%, kegrafikan 90%, kemanfaatan 100%.

Proses validasi ahli materi yang dinilai oleh satu dosen dari Pendidikan Komputer Universitas Mulawarman. Adapun hasil penilaian dari validator dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Kelayakan Materi

Aspek	Presentase Validitas	Kategori
kelayak isi	86,66%	Sangat layak
penyajian materi	86,66%	Sangat layak
kelayakan bahasa	100%	Sangat layak
total	90%	Sangat layak

Hasil rata-rata validasi ahli materi terhadap *e-modul* informatika menunjukkan persentase rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Penilaian meliputi beberapa aspek, yaitu kelayakan isi 90%, Tampilan 86,66%, Kemudahan penggunaan 86,66%, Kegrafikan 90%, serta Kemanfaatan 100%. Nilai tertinggi terdapat pada aspek kelayakan isi serta kemanfaatan dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa *e-modul* telah disusun secara sistematis, baik dari segi tata letak, urutan materi, maupun integrasi elemen grafis. Sementara itu, nilai terendah berada pada aspek tampilan dan kemudahan penggunaan 86,66%, skor ini menunjukkan bahwa beberapa bagian tata letak seperti penempatan video belum sepenuhnya sempurna serta kemudahan mengakses video yang tertutup dengan watermark. sehingga menimbulkan kesan penggunaan yang kurang sempurna pada halaman tertentu. Hal ini menyebabkan aspek tampilan dan kemudahan penggunaan belum maksimal.

Setelah *e-modul* dinyatakan valid dan layak oleh validator ahli, selanjutnya dilakukan pengambilan respons untuk mengetahui respons peserta didik mengenai *e-modul* yang telah dikembangkan. Dalam hal ini, peserta didik memberikan penilaian *e-modul* secara keseluruhan berdasarkan beberapa komponen di antaranya materi, kegrafikan, bahasa, kemanfaatan.

Tabel 3 Rata-Rata Skor Penilaian Peserta Didik

Aspek	Persentase Validitas	Kategori
Materi	75,13%	Layak
Kegrafikan	78,70%	Layak
Bahasa	77,56%	Layak
Kemanfaatan	79,09%	Layak
Rata-rata	77,62%	Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respons peserta didik, dapat diketahui bahwa persentase rata-rata materi sebesar 75,13%, penyajian kegrafikan 78,70%, bahasa 77,56%, kemanfaatan 79,09%. Jadi, secara keseluruhan persentase rata-rata aspek sebesar 77,62% yang termasuk ke dalam kriteria “Layak”.

Selanjutnya dilakukan pengambilan respons untuk mengetahui respons guru mengenai *e-modul* yang telah dikembangkan. Dalam hal ini, guru memberikan penilaian *e-modul* secara keseluruhan berdasarkan beberapa komponen di antaranya penyajian materi, bahasa, kegrafikan, kemudahan penggunaan, kegrafikan, dan kemanfaatan.

Tabel 4 Rata-Rata Skor Penilaian Guru

Aspek	Persentase Validitas	Kategori
Penyajian Materi	80%	Layak
Bahasa	100%	Sangat Layak
Kegrafikan	90%	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan	100%	Sangat Layak
Kegrafikan	80%	Layak
Kemanfaatan	80%	Layak
Rata-rata	90%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil respons guru, dapat diketahui bahwa persentase rata-rata materi sebesar 80%, bahasa 100%, kegrafikan 90%, kemudahan penggunaan 100%, kegrafikan 80%, kemanfaatan 80%. Jadi, secara keseluruhan persentase rata-rata aspek sebesar 90% yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Pembahasan

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata sebesar 86,66% dengan kategori sangat layak. Penilaian meliputi beberapa aspek yaitu, kelayak isi, penyajian materi, dan kelayakan bahasa.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik kelas VII SMP. Penyajian materi dilakukan secara bertahap, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta dilengkapi dengan video dan kuis yang membantu peserta didik mempelajari materi secara mandiri.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa *e-modul* berada pada kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa *e-modul* telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, kemudahan penggunaan, kegrafikan, dan kemanfaatan. Tingginya penilaian pada aspek media dipengaruhi oleh desain *e-modul* yang menarik, penggunaan

warna yang sesuai, navigasi yang mudah digunakan, serta integrasi multimedia berupa video dan kuis interaktif.

Selanjutnya dilakukan uji coba untuk mengetahui respons peserta didik. Hasil respons keseluruhan persentase rata-rata aspek sebesar 77.62% yang termasuk ke dalam kriteria “layak”. Hasil ini membuktikan bahwa *e-modul* memenuhi standar kelayakan dari ahli, tetapi juga diterima dengan baik oleh peserta didik. Dan dilakukan uji coba untuk mengetahui respon guru. Respons guru, diketahui secara keseluruhan persentase rata-rata aspek sebesar 90% yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Meliana et al., 2022), serta (Kuntum et al., 2025) yang menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis Flipbook atau Flip PDF memperoleh kategori valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Persamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Flip PDF Corporate sebagai media pengembangan *e-modul* memiliki potensi yang baik dalam menghasilkan bahan ajar digital yang interaktif, menarik, dan sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran di tingkat SMP.

4. Kesimpulan dan Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *Android* pada mata pelajaran Informatika materi *Microsoft word* kelas VII di SMP Negeri 5 Samarinda yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* dengan model pengembangan 4D menghasilkan bahan ajar yang terstruktur dan interaktif, dilengkapi dengan teks, gambar, video, serta kuis. *E-modul* tersebut dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli media dan guru dengan persentase masing-masing sebesar 90%, serta memperoleh respons positif dari peserta didik dengan persentase 77,62% pada kategori layak. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi sekolah, guru, maupun peneliti selanjutnya dalam pengembangan bahan ajar digital yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Dewi, D. K., Pangesthi, L. T., Handajani, S., & Romadhoni, I. F. (2023). Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flip PDF Corporate Edition* Pada Kompetensi Dasar Puff Pastry Siswa Kelas XII SMK. *Journal of Creative Student Research*, 1(2), 279-292.
- Ediward, D. S., Wijaya, I., & Jafnihirida, L. (2025). Pengembangan Modul Berbasis *Web-Based Interactive Learning Modules* Informatika. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 6(2), 124-134.
- Haris, C. A. (2020). Evaluasi Aplikasi Ruang Guru Menggunakan Model UTAUT2 dan Model Kesuksesan DeLone and McLean Model. *Jurnal Teknik informatika*, 4(1).
- Ilham, M. Z., Lamada, M., & Parenrengi, S. (2025). PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS KURIKULUM MERDEKA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR TEKNIK JARINGAN KOMPUTER DAN TELEKOMUNIKASI UNTUK SMK. *UNM Journal of Technology and Vocational*, 262-271.
- Khoiriyah, S., Rahayu, S., Cahyadi, R., Istiani, A., Andelisa, I., & Mutoharoh, N. (2022). Adaptasi Teknologi melalui Penyusunan *E-modul* dengan Menggunakan *Flip PDF Corporate Edition*. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 109-115.
- Mutia, T., Suharto, Y., Sahrina, A., Wahyudi, A., Ragil, M. A. R. A., & Aprilia, R. (2025). Efektivitas *e-modul* interaktif berbasis *Project Based Learning* terhadap kemampuan

- berfikir kreatif siswa. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 9 (1), 42–51.
- Mutia, T., Suharto, Y., Sahrina, A., Wahyudi, A., Ragil, M. A. R. A., & Aprilia, R. (2025). Efektivitas *e-modul* interaktif berbasis *Project Based Learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 9 (1), 42–51.
- Nisa, D. C., Purwidiani, N., Widagdo, A. K., & Astuti, N. (2024). Pengembangan bahan ajar digital dengan aplikasi *flip pdf corporate edition* pada materi peralatan dapur siswa fase E. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1655-1661.
- Nurdiati, Y., & Setiawati, E. (2025). Transformasi Manajemen Pendidikan di Era Digital:: Tantangan dan Peluang untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 2680-2685.
- Purwanti, I. M., Purwidiani, N., Pangesthi, L. T., & Handajani, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Melalui *Flip Pdf* Pada Materi Mengolah Kue Traditional Indonesia Program Keahlian Kuliner SMKN 8 Surabaya. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 218-239.
- Rahman, S. A. (2021). *Pengembangan E-modul Matematika Dengan Menggunakan Software Flip PDF Profesional Pada Materi Bentuk Aljabar (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU)*.
- Riendy, R., & Prayogo, M. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website* Materi Berpikir Komputasional Kelas X SMKN 17 Samarinda. *Jurnal Sistem Informasi, Teknik Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 95-103.
- Situmorang, S. U., & Syahputra, R. (2025). PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *FLIP PDF CORPORATE EDITION* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Scientific Journal of Information Technology Education*, 1(1), 22-32.
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan *e-modul* berbasis *flip pdf corporate* pada materi luas dan volume bola. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37-46.
- Tulus, G. T., Ginting, D. P., Allo, J. S., Gultom, E. F., Virginia, V. G., Aruan, E. Y. Y. N., & Yayu'Palangan, C. (2023). Pelatihan Penggunaan Fitur *Microsoft Office Word* sebagai Sarana Edukasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas 4 di SD Marsudirini Yogyakarta. *GIAT: Teknologi untuk Masyarakat*, 2(2), 99-110.
- Syam, N. A. S. (2025). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 4 Sungguminasa. *Jurnal MEKOM (Media Komunikasi Pendidikan Kejuruan)*, 44-51.
- Kaimarehe, J. M. C., Faslah, R., & Riyantie, M. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BERBASIS CANVA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI UMUM KELAS XI MPLB SMKN 62 JAKARTA. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 5(1), 503-514.
- Sitairesmi, D. (2025). Pengembangan media pembelajaran E-book berbasis Flip PDF Professional pada materi HSK 2. *Jurnal Education and Development*, 13(1), 21-27.
- Elysia, J. F., & Pahlevi, M. R. (2025). Inovasi Pembelajaran Sejarah: Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Corporate Materi Penjajahan Jepang di Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(4), 1766-1778.
- Saputra, I. M., & Setiawan, D. A. (2026). Pengembangan E-Book Berbasis Aplikasi Flip Pdf Corporate Edition Materi Cerita Fiksi Dan Non Fiksi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(01), 20-35.