

Inovasi Pembelajaran Modern, Pengembangan Bahan Ajar Handout Interaktif Melalui Flipbook

Ananda Trias Nur Rohmah *¹

Rindy Septianingsih ²

Faza Alifah ³

Amirul Arif ⁴

Luqman Hakim ⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Surabaya

*e-mail : ananda.23110@mhs.unesa.ac.id , rindy.23053@mhs.unesa.ac.id , faza.23078@mhs.unesa.ac.id ,
amirularif@unesa.ac.id , luqmanhakim@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk flipbook interaktif pada mata pelajaran Perpajakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, bahasa, dan desain, serta diujicobakan pada 10 siswa kelas XI SMK. Hasil penelitian menunjukkan flipbook memiliki tingkat validasi rata-rata 81,38% (kategori "sangat layak") berdasarkan ahli, dan respon siswa menunjukkan tingkat kepraktisan 82,1%. Flipbook ini menawarkan pembelajaran yang menarik, fleksibel, dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi perpajakan.

Kata Kunci: flipbook, perpajakan, bahan ajar interaktif, R&D, ADDIE

Abstract

This study aims to develop interactive flipbook-based teaching materials for Taxation subjects to enhance learning effectiveness and efficiency. The research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The product was validated by material, language, and design experts and tested on 10 eleventh-grade vocational high school students. Results indicate an average validity score of 81.38%, categorized as "very feasible," based on expert validation, while students rated the flipbook with a practicality score of 82.1%. This flipbook facilitates engaging, flexible, and contextual learning, making it a promising tool to enhance student engagement and understanding of taxation materials.

Keywords: flipbook, taxation, interactive teaching material, R&D, ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia merupakan aspek krusial dalam mempersiapkan tenaga kerja yang produktif dan mampu beradaptasi dalam memenuhi kebutuhan abad ke-21 yang dilakukan oleh pemerintah (Sudarsana, 2016). Untuk itu, Pemerintah mengusahakan supaya kualitas pendidikan di Indonesia meningkat dengan melalui berbagai inisiatif, seperti dengan menambah alokasi anggaran pendidikan sehingga fasilitasnya memadai, meningkatkan pengendalian mutu, menyempurnakan kurikulum, dan memperkuat kompetensi guru (Darman, 2017). Di Indonesia sudah menerapkan Kurikulum Merdeka yang dikembangkan oleh Kemendikbud Ristek untuk mendukung visi pendidikan Indonesia dan pemulihan pembelajaran. Dalam konteks ini, Kurikulum Merdeka muncul sebagai terobosan yang bertujuan menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih adaptif, fleksibel, dan berfokus pada siswa. Kurikulum ini diluncurkan pada Februari 2022 dan bersifat opsional, artinya sekolah dapat memilih untuk mengadopsi atau tetap menggunakan Kurikulum 2013.

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) ini kemajuannya sangat cepat dan memberikan pengaruh besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Kemajuan teknologi memungkinkan guru menjadikan pembelajaran praktis dan melakukan kegiatan pembelajaran secara efisien. Selain guru, komponen utama suatu kegiatan pembelajaran adalah siswa dan sumber belajar. Guru menyiapkan materi pembelajaran yang sesuai agar konten yang disajikan mudah dipahami siswa. Sumber belajar yang disiapkan dapat berupa materi pendidikan

untuk meningkatkan dan menunjang proses pembelajaran baik guru maupun siswa (Sudjana & Rivai, 2020). Materi sendiri mengacu pada segala materi, seperti informasi, alat, teks, dan lain-lain, yang disusun secara sistematis dan mencerminkan kelengkapan keterampilan yang diperoleh siswa (Andi Prastowo, 2019).

Materi sebaiknya dikemas semenarik mungkin agar peserta didik tidak bosan mempelajari suatu materi. Salah satu bentuk materi pendidikan yang umum digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Handout*. *Handout* adalah dokumen yang diberikan kepada siswa untuk memperluas pengetahuan mereka dan meningkatkan pemahaman. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pengadaan buku pelajaran tidak hanya terbatas pada buku kertas, namun juga bermunculan buku-buku dalam format digital. Salah satu opsi yang menjanjikan adalah penggunaan bahan ajar digital berbasis teknologi, seperti flipbook. Flipbook adalah buku digital tiga dimensi yang dapat menampilkan teks, gambar, audio, video, dan animasi, serta fitur interaktif lainnya. Flipbook merupakan media pembelajaran yang dapat memperlancar kegiatan belajar mengajar. Kehadiran flipbook memenuhi tuntutan pembelajaran modern yang mengedepankan aksesibilitas, fleksibilitas, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Wawancara dengan guru mata pelajaran mengungkapkan bahwa flip book lebih mudah dan efisien bagi siswa.

Pembelajaran berbasis teknologi menawarkan berbagai keuntungan bagi guru dan siswa. Guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sedangkan siswa memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Selain itu, flipbook mampu mengatasi berbagai kendala yang sering dihadapi dengan buku teks konvensional, seperti terbatasnya jumlah buku dan ruang untuk menyajikan konten multimedia. Di kelas, siswa cenderung lebih tertarik menggunakan perangkat elektronik, seperti ponsel atau tablet, untuk mengakses materi pembelajaran, sehingga flipbook bisa menjadi solusi yang relevan dengan kebutuhan mereka. Pengembangan bahan ajar dalam bentuk flipbook ini sejalan dengan inisiatif pemerintah untuk memanfaatkan teknologi digital dalam dunia pendidikan. Sebagai salah satu komponen penting dalam Kurikulum Merdeka, teknologi diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual. Dalam ranah perpajakan, flipbook tidak hanya berfungsi untuk membantu siswa memahami konsep dasar, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia kerja. Dengan berbagai fitur interaktif yang ditawarkan, flipbook memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, mengerjakan soal-soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS), serta menjelajahi materi dengan lebih mendalam. Lebih jauh lagi, pengembangan flipbook yang berfokus pada perpajakan mencerminkan pentingnya integrasi antara teori dan praktik dalam pendidikan kejuruan. Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan tidak hanya memahami teori perpajakan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata. Flipbook dapat dilengkapi dengan simulasi kasus perpajakan, contoh pengisian formulir pajak, serta studi kasus yang relevan dengan dunia kerja. Dengan demikian, flipbook bukan sekadar media pembelajaran, tetapi juga alat yang berpotensi membangun keterampilan praktis siswa.

Dengan kata lain, pengembangan flipbook berbasis perpajakan merupakan langkah strategis untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Flipbook menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan di era digital, sekaligus mendukung penerapan Kurikulum Merdeka. Diharapkan ke depan, pengembangan flipbook ini dapat terus ditingkatkan, baik dari segi konten maupun fitur interaktif, untuk menghadirkan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.

Dalam mata pelajaran Perpajakan, penguasaan konsep dan penerapan keterampilan praktis menjadi tujuan utama. Namun, seringkali pembelajaran perpajakan dianggap membosankan oleh siswa karena penyampaian materi yang terlalu teoritis. Oleh karena itu, inovasi dalam pengembangan bahan ajar sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penggunaan flipbook dalam pembelajaran perpajakan dapat menjadi strategi yang efektif untuk menghadirkan materi yang lebih menarik dan kontekstual. Flipbook ini dapat dilengkapi dengan ilustrasi, video tutorial, simulasi interaktif, serta soal latihan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Buku pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran saat ini pun masih dalam bentuk buku paket dan LKS, namun masih sangat terbatas karena buku paket merupakan buku perpustakaan yang dipinjamkan kepada peserta didik dan dikembalikan ke perpustakaan setelah digunakan. Selama proses pembelajaran di kelas, siswa dapat membawa perangkat elektronik untuk menunjang kegiatan belajarnya.

Semua peserta didik memiliki ponselnya sendiri. Melihat kemungkinan tersebut, peneliti ingin melakukan inovasi dalam pengembangan materi edukasi flipbook dengan menggunakan telepon seluler. Materi flipbook membantu siswa belajar lebih banyak teori karena memiliki waktu belajar lebih banyak untuk praktek di sekolah dan dapat digunakan dengan cara yang lebih praktis, efektif dan hemat biaya.

METODE

Metode pengembangan (research and development/R&D) ini dilakukan pada penelitian yg bertujuan buat menguji produk yg dikembangkan (Sugiyono, 2008). Metode pengembangan ini diadaptasi menurut jenis pengembangan yg diungkapkan (Trianto, 2009).

Metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dipakai buat merancang materi ajar melalui 5 langkah yaitu langkah analisis, langkah desain, langkah pengembangan, implementasi, & evaluasi. Pengujian produk dilakukan melalui 2 termin yaitu pengujian individu & pengujian grup kecil.

Peneliti melakukan uji validasi produk secara individual & uji validasi dan uji coba terbatas dalam 10 anak didik XI Perpajakan menurut angket respon peserta didik.

Subyek penelitian merupakan mereka yang menaruh kabar menggunakan tujuan memperbaiki produk (Amirin, 1986).

Subjek menurut penelitian merupakan 10 anak didik SMK. Pada penelitian ini menggunakan data kuantitatif yg diperoleh menurut angket yang diisi sang anak didik.

Instrumen penelitian yg dipakai merupakan angket respon peserta didik.

Data yang diperoleh menurut formulir validasi & angket respon peserta didik dianalisis menggunakan memakai teknik naratif berbentuk persentase. Persentase validasi pakar dipengaruhi menggunakan menghitung evaluasi memakai skala Likert menggunakan evaluasi mulai menurut sangat baik sampai sangat tidak baik menggunakan skala 5: 1 (Riduwan, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, kinerja pembelajaran guru, fasilitas sekolah, kebutuhan yang diperlukan, dan perumusan tujuan pembelajaran untuk mendukung proses belajar. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan observasi langsung dalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diatasi dalam pengembangan bahan ajar Pengembangan kurikulum dipandu oleh kebutuhan guru dan siswa. Tujuan pengembangan adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Selain itu, dengan menggunakan teknologi, siswa dapat secara mandiri mengakses *handout* yang disediakan dalam flipbook, memperoleh keterampilan dasar yang konsisten dan menarik, mendukung proses observasi, dan mendemonstrasikan materi kontrol (Perintah Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2013b).

Tahap Desain (Design)

Kegiatan pada tahap ini meliputi perancangan dan perakitan materi yang akan dimasukkan dalam *handout*. Bahan ajar yang digunakan adalah bahan ajar yang memiliki ketentuan kurikulum, kompetensi dasar (KD), dan indikator pencapaian kompetensi (IPK). Flipbook merupakan bahan ajar yang umumnya terdiri dari tiga bagian: pendahuluan, daftar isi, dan kesimpulan. Tujuan dari desain ini adalah untuk memastikan flipbook dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dan memiliki tampilan yang menarik secara visual.

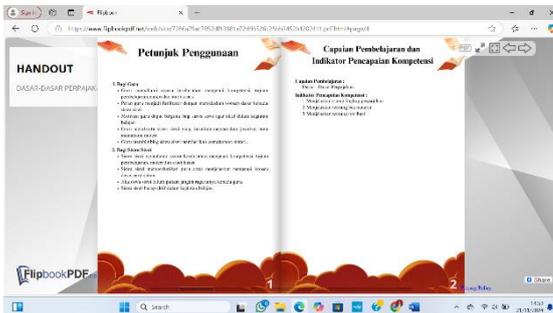
Tahap Pengembangan (Development)

Tahap Pengembangan adalah tahap yang digunakan untuk membuat *handout*. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu meliputi penyusunan *handout* menggunakan aplikasi PDF flipbook yang memuat dari cover hingga profil penulis. . Produk awal mencakup beberapa komponen, seperti sampul, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, latihan soal, dan profil penulis. Setelah produk selesai, dilakukan validasi oleh para ahli di bidang materi, bahasa, dan desain. Setiap ahli memberikan masukan yang sangat berguna untuk penyempurnaan, termasuk perbaikan tata letak, penambahan soal latihan, dan perbaikan bahasa.

Penyusunan Handout Perpajakan Menggunakan Aplikasi Flipbook PDF.net



Cover Handout Perpajakan Memuat nama penulis dan judul.

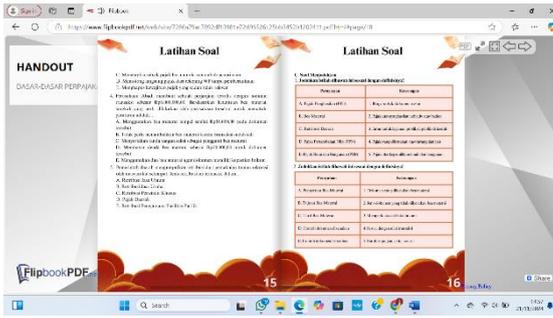


Halaman Petunjuk Penggunaan Handout dan Halaman Pembuka Bab

Halaman Petunjuk Penggunaan *Handout* berisi mengenai petunjuk penggunaan *Handout* bagi guru dan peserta didik. Pembuka bab berisi mengenai capaian pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi dan alur tujuan pembelajaran.



Halaman Pendalaman Materi Memuat peta konsep, materi pembelajaran.



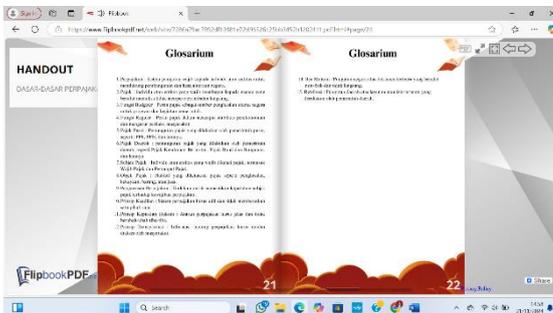
Halaman Latihan Soal

Memuat latihan soal berupa pilihan ganda 5, soal menjodohkan 2, soal benar salah 2, soal isian 2, soal essay 2, soal pengayaan dan soal remedial.



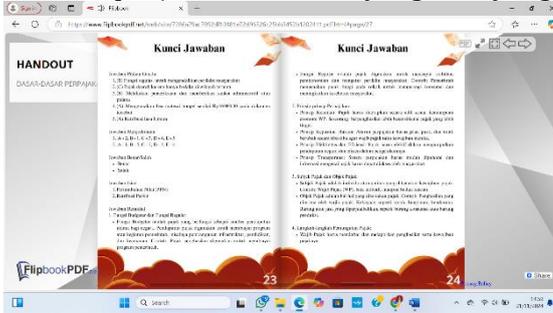
Daftar Pustaka

Memuat informasi tentang sumber-sumber yang dibuat oleh penulis dalam penyusunan *handout*



Glosarium

Memuat penjelasan dari arti yang sulit yang terdapat dalam e-modul



Kunci jawaban

Berisi jawaban dari latihan soal



Halaman Profil Penulis
Memuat profil penulis *handout*

Telaah Para Ahli

Agar produk jadi lebih sempurna, langkah selanjutnya adalah review produk oleh ahlinya. Lembar evaluasi ini berisi saran dan usulan mengenai produk yang sedang dikembangkan.

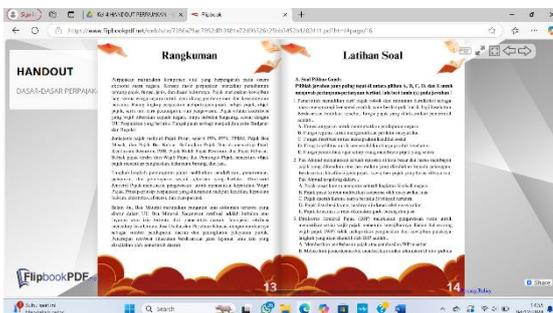
Telaah Ahli Materi

Ahli materinya terdiri dari dosen Unesa Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomika dan Bisnis. Hasil telaah para ahli materi adalah sebagai berikut:
Menambah rangkuman materi setelah penjelasan materi

Sebelum ditelaah

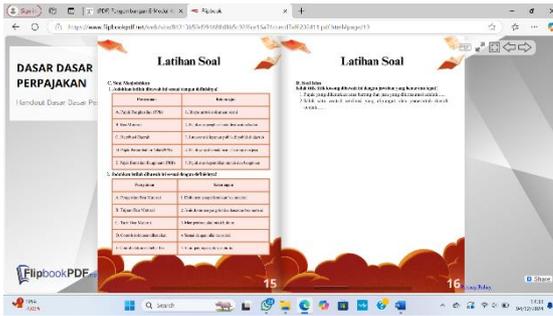


Sesudah ditelaah



Menambah soal latihan untuk pengayaan dan perbaikan guna sebagai bahan evaluasi peserta didik

Sebelum ditelaah



Sesudah ditelaah



Telaah Ahli Grafis

Ahli grafis terdiri dari satu dosen Unesa Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomika dan Bisnis. Berikut adalah hasil telaah dari ahli grafis:

Memperbaiki tata letak pada bagian materi, dikarenakan kurang menarik

Sebelum ditelaah



Sesudah ditelaah



Telaah Ahli Bahasa

Produk kami juga ditelaah oleh para ahli bahasa yang juga telah diberi masukan dan juga saran mengenai bagaimana penggunaan ejaan dan penulisan yang tepat.

Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah tahap validasi, produk diuji coba pada sepuluh siswa kelas XI di SMK. Uji coba dilaksanakan dalam dua sesi: uji coba individu dan kelompok kecil. Respon siswa terhadap flipbook diukur menggunakan angket yang dirancang untuk menilai kepraktisan, kemudahan penggunaan, dan tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Kelayakan Handout

Dengan adanya rata-rata presentase dari ketiga validator ini menjadi tolak ukur dalam menilai kelayakan produk *Handout* yang kami buat :

Tabel 1. Rata-rata Presentase Tingkat kevalidan *Handout*

Validator	Persentase	Kriteria
V1	84,52%	Sangat Layak
V2	82,60%	Layak
V3	77%	Layak
Rata-rata	81,38%	Sangat Layak

Keterangan : V1 = Ahli Mater

V2 = Ahli Bahasa

V3 = Ahli Grafis

Tabel 1, hasil perhitungan masing-masing aspek mendapatkan nilai sebagai berikut: ahli materi 84,52%, ahli bahasa 82,60%, dan ahli desain 77%. Ketiga validator memperoleh rata rata senilai 81,38%, termasuk dalam kategori sangat valid atau sangat layak.

Tabel 2. Data Hasil Kepraktisan oleh Peserta Didik

No	Peserta didik	Nilai	Persentase	Kriteria
1	Rani	79	79%	Praktis
2	Hanif	78	78%	Praktis
3	Sandi	81	81%	Sangat Praktis
4	Fanya	85	85%	Sangat Praktis
5	Luna	79	79%	Praktis
6	Calixta	86	86%	Sangat Praktis
7	Auril	83	83%	Sangat Praktis
8	Alfin	78	78%	Praktis
9	Andra	88	88%	Sangat Praktis
10	Meli	84	84%	Sangat Praktis
Jumlah		821	82,1 %	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji kepraktisan ini memperoleh rata-rata penilaian peserta didik adalah 82,1% yang dilakukan oleh 10 peserta didik, yang termasuk dalam kriteria praktis untuk handout tersebut. Pada tahap implementasi, flipbook diuji coba di kalangan siswa kelas XI SMK untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan dan efektivitasnya. Hasil uji coba menunjukkan respons positif dari siswa, baik dari segi tampilan visual maupun kemudahan penggunaan. Siswa merasa bahwa flipbook membantu mereka memahami materi perpajakan dengan lebih baik,

terutama melalui fitur-fitur interaktif yang ada. Selain itu, flipbook dianggap praktis karena dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti ponsel dan tablet.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tujuan dari tahap evaluasi ini untuk menganalisis kelayakan produk dengan teknik analisis kelayakan materi pendidikan (Riduwan, 2016). Menurut Riduwan (2016), suatu produk dikatakan layak digunakan apabila nilai rata-rata seluruh bahan melebihi 61%. Berdasarkan hasil uji ahli, produk ini mempunyai kandungan total bahan sebesar 81,83% dan dinilai sangat sesuai (Tabel 1). Hasil survei respon siswa terhadap produk ini juga sangat positif dengan rata-rata indeks survei sebesar 82,1% yang menunjukkan produk layak digunakan (Tabel 2).

Berdasarkan keseluruhan berdasarkan kuesioner peserta didik diperoleh presentase sebesar 82,1% yang dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat memahami bahan ajar flipbook berbasis kontekstual pada Mata Pelajaran Perpajakan.

Dengan mengembangkan flipbook berbasis kontekstual ini siswa dapat mengakses kapan saja dan dimana saja, pengembangan flipbook dilengkapi dengan ilustrasi yang membantu membuat tampilan materi pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga menciptakan pengalaman yang menarik bagi siswa. Flipbook ini dilengkapi dengan latihan soal HOTS dan tambahan lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Flipbook sebagai alat bantu belajar perpajakan dengan keterampilan dasar Flipbook menanamkan semangat belajar karena memuat materi yang sangat unik dan menarik bagi siswa yang belum pernah menggunakan materi flipbook. Terbukti dapat dipromosikan Menurut sebuah penelitian (Widiyanti & Kurniawan, 2021), materi pembelajaran yang dipelajari sebelumnya berupa tumpukan buku yang masih banyak kekurangannya, sehingga setelah diperkenalkan materi berdasarkan pendekatan saintifik, pemahaman siswa terhadap materi tersebut meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, *handout* ini yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi ini telah diverifikasi oleh ahli materi pendidikan, ahli bahasa, dan ahli desain, dan hasilnya dinilai "layak" atau "efektif". Selain itu, kami akan melakukan percobaan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas XI dan menunjukkan hasil luar biasa yang masuk dalam kategori "praktis". Kita dapat menyimpulkan bahwa hal ini termasuk pembuatan *handout*. Untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada materi perpajakan bermanfaat dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Saran dari pengembangan bahan ajar flipbook berbasis kontekstual pada Mata Pelajaran Perpajakan untuk peneliti selanjutnya ialah dapat melanjutkan sampai ke tahap berikutnya sampai yang terdalam sesuai Peraturan Perpajakan yang terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirin, T. (1986). *Pedoman Penulisan Proposal Penelitian dan Penulisan Ilmiah*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Andi Prastowo. (2019). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Darman. (2017). *Perbaikan Manajemen Mutu Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, A. (2016). *Implementasi Kurikulum 2013: Pendekatan Penilaian Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2013b). *Kurikulum 2013: Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Riduwan. (2016). *Skala Likert dalam Pengolahan Data Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sudarsana, I. K. (2016). *Pendidikan Abad ke-21 di Indonesia: Tinjauan Filosofis dan Praktis*. Denpasar: Udayana Press.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2020). *Media Pengajaran: Pemanfaatan dan Pengembangannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Widiyanti, & Kurniawan, T. (2021). *Pendekatan Scientific Approach dalam Bahan Ajar Modern*. Surabaya: ITS Press.
- Flipbook.net. (n.d.). *Panduan Penggunaan Aplikasi Flipbook untuk Media Pembelajaran*.
- Kemendikbud. (2016). *Pedoman Penilaian Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widyastuti, T. (2020). *Pengembangan Media Digital dalam Pembelajaran Abad ke-21*. Yogyakarta: Deepublish.
- Direktorat Jenderal Pajak. (2022). *Peraturan Pajak dan Implementasi dalam Kurikulum Pendidikan*. Jakarta: Kemenkeu.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Kadir, A., & Triwahyuni, A. (2019). *Pengantar Teknologi Informasi Edisi 2*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Malik, S. (2018). *Metode R&D dalam Pengembangan Bahan Ajar*. Bandung: Rosda.
- Suryani, I. (2021). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Zahra, F., & Hidayat, R. (2021). *Media Pembelajaran Digital dan Implementasinya di Sekolah*. Bandung: Alfabeta.
- Musthofa, A. (2020). *Konsep dan Praktik Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Surabaya: Unesa Press.
- Yusuf, M. (2017). *Inovasi Kurikulum untuk Pendidikan Berkualitas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fahmi, I. (2020). *Strategi Belajar Mengajar yang Efektif dan Efisien*. Bandung: Alfabeta.
- Hakim, L., & Zainal, A. (2019). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Kejuruan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rauf, M. (2018). *Media Digital sebagai Alat Pembelajaran Modern*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ningsih, R., & Arif, A. (2020). *E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Kontekstual*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sani, R. A. (2019). *HOTS (Higher Order Thinking Skills): Konsep dan Implementasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahman, T. (2019). *Evaluasi Pembelajaran dalam Pendidikan Abad ke-21*. Bandung: Rosda.
- Supriyadi, S. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik untuk Sekolah Menengah*. Malang: UB Press.
- Harsono, T. (2020). *Teknologi Informasi dalam Pendidikan Vokasi*. Yogyakarta: UNY Pres