

Peningkatan Kompetensi Digital Guru dalam Pembuatan Modul Tahsin Berbasis *Flipbook* di RA Al-Ashfia

¹⁾Sahla Nur Anindya*, ²⁾Hudi Santoso

^{1,2)}Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi, IPB University, Sukabumi, Indonesia

Email Corresponding: sahlanuranindya@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Canva Digital Flipbook Guru Kompetensi Modul	Perkembangan teknologi di era digital menuntut guru memiliki kompetensi digital yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Namun, hasil survei di RA Al-Ashfia Sukabumi menunjukkan bahwa 75% guru belum mengenal atau menggunakan aplikasi digital, khususnya Canva, dalam proses mengajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran tahsin Al-Qur'an masih bersifat konvensional, kurang menarik, dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, tujuan dilakukan kegiatan pengabdian untuk meningkatkan kompetensi digital guru di RA Al-Ashfia Sukabumi dalam pembuatan modul tahsin berbasis <i>flipbook</i> menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan menggunakan model ADDIE dan mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru menggunakan Canva, serta terciptanya modul digital tahsin yang interaktif. Modul ini terbukti efektif dan diterima baik oleh peserta didik dan orang tua. Inovasi ini menjadi solusi praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an di tingkat PAUD.
	ABSTRACT
Keywords: Canva Digital Flipbook Teacher Competence Module	The development of technology in the digital era requires teachers to have adequate digital competence to support interactive and innovative learning processes. However, the results of a survey at RA Al-Ashfia Sukabumi showed that 75% of teachers did not know or use digital applications, especially Canva, in the teaching process. This causes the learning of Al-Qur'an tahsin to still be conventional, less interesting, and have an impact on low learning motivation of students. Therefore, the purpose of the community service activity was to improve the digital competence of teachers at RA Al-Ashfia Sukabumi in creating flipbook-based tahsin modules using the Canva application. The activity used the ADDIE model and included the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results showed a significant increase in teachers' ability to use Canva, as well as the creation of an interactive digital tahsin module. This module has proven to be effective and well received by students and parents. This innovation is a practical solution in improving the quality of Al-Qur'an learning at the PAUD level.
	This is an open access article under the CC-BY-SA license. 

I. PENDAHULUAN

Saat ini manusia memasuki era revolusi 4.0 atau disebut juga dengan era digital, dimana kehidupan manusia dalam berkomunikasi semakin mudah dan informasi menyebar secara cepat kepada publik. Era digital merupakan periode perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang besar dalam berbagai aktivitas manusia, transformasi digital telah mendorong manusia semakin bergantung pada teknologi digital, seperti komputer, internet dan perangkat cerdas lainnya dalam mengakses hingga menyebarkan informasi kepada publik. Era digital juga merubah cara berkomunikasi dalam dunia pendidikan, Menurut (Rahman dkk., 2021)terdapat banyak kemudahan dari penggunaan teknologi dan juga kemutakhiran dalam proses menyampaikan informasi termasuk pada bidang pendidikan.

Perubahan yang begitu signifikan membuat lembaga pendidikan menghadapi tantangan yang luar biasa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, pendidik atau guru dituntut harus merubah cara berinteraksi, dan menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Menurut (Sitompul, 2022)Saat ini siswa notabane

adalah generasi digital yang sejak lahir sudah akrab dengan teknologi internet. Pemanfaatan teknologi informasi di bidang pendidikan menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan karena pendidikan mengalami akselerasi yang cukup signifikan dalam bidang teknologi. Kegiatan komunikasi dalam dunia pendidikan yang biasanya hanya menyampaikan materi menggunakan metode konvensional, di era digital harus diubah menjadi metode digital untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif, inovatif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Menurut (Ayuningtyas, H Setiawan, Pujiastuti, Retnowati, & Indianingsih, 2018) proses komunikasi pada bidang pendidikan melibatkan tiga bagian utama yaitu guru yang berperan dalam mengirim pesan, murid yang berperan menerima pesan, dan materi berperan menjadi pesan.

Raudhatul Athfal (RA) sebagai salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini memiliki tanggung jawab yang besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Menurut (Fadjryana Fitroh dkk., 2018) Anak yang mendapatkan layanan baik sejak anak usia dini memiliki harapan lebih besar dalam meraih kesuksesan dimasa yang akan datang. RA Al-ashfia sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada dibawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia memiliki kurikulum yang mengintegrasikan pendidikan umum dan pendidikan agama islam. Salah satu keunggulan RA Al-ashfia yaitu peserta didik diberikan pembelajaran membaca al-quran yang baik dan benar, tahsin merupakan metode belajar membaca al-quran dengan baik dan benar sesuai tempat keluar huruf. Pada kegiatan pembelajaran al-quran di RA Al-ashfia masih menggunakan metode konvensional dan kurang interaktif, sehingga peserta didik seringkali merasa bosan. Padahal media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, hal ini didukung oleh penelitian (Desyanti, Suhaidi, & Fitra, 2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran akan meningkatkan proses komunikasi antara pembelajar dan pengajar.

Salah satu inovasi yang memanfaatkan teknologi digital pada lembaga pendidikan untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang interaktif yaitu pembuatan modul digital berbasis *flipbook*. Aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan modul digital yaitu *flipbook canva*, menurut (Fitri & Syafiqoh, 2020) dalam penelitiannya menjelaskan penggunaan media *flipbook* terhadap kemampuan membaca anak memiliki pengaruh yang signifikan. Menurut (Okra & Novera, 2019) Modul digital juga memanfaatkan teknologi dari smartphone untuk menunjang pembelajaran. Pembuatan modul digital juga diperlukan kompetensi digital oleh seorang guru, bukan hanya ketika pembuatan modul digital, kompetensi digital juga diperlukan dalam berbagai aktivitas untuk mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar di lingkungan pendidikan. Setelah dilakukan survei kepada 8 orang guru, hasil menunjukkan guru RA Al-ashfia 75% belum mengetahui dan belum menggunakan aplikasi digital sebagai media pembelajaran.

Canva merupakan aplikasi paling mudah digunakan dan mudah dipahami oleh pemula, aplikasi canva merupakan aplikasi perangkat lunak (software) yang memiliki fitur-fitur lengkap dan mudah. Salah satu fiturnya yaitu *flipbook canva*, media *flipbook* sangat praktis digunakan hal ini diungkapkan dalam penelitian (Opidianto dkk, 2023) fitur tersebut dapat digunakan dengan mudah dan lengkap terdapat animasi, audio, teks, gambar, video, dan sebagainya. Fakta dilapangan ternyata belum semua guru memahami teknologi digital dan aplikasi canva, salah satu faktornya usia guru di beberapa lembaga pendidikan telah memasuki usia lanjut. Menurut (Hope, Schwaba, & Pipe, 2014) penyebab kalangan lanjut usia tidak memahami teknologi digital yaitu ketimpangan antar generasi yang timbul karena kurangnya keahlian untuk mengakses berbagai macam informasi melalui teknologi digital.

Berdasarkan data survei yang dilakukan kepada 8 orang guru di RA Al-ashfia 75% guru belum mengenal dan belum menggunakan aplikasi canva sebagai pendukung pembelajaran. Guru memainkan peran penting dalam proses ini karena bertanggung jawab untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang diperlukan untuk berkembang di era digital (Thursina & Priyana, 2023). Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya peningkatan kompetensi digital kepada guru supaya motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Oleh karena itu, pengabdian ini akan dilaksanakan di RA Al-ashfia dengan melakukan peningkatan kompetensi digital guru serta pembuatan modul digital tahsin sebagai modul inovasi dalam mendukung kegiatan belajar mengajar al-quran di RA Al-ashfia. Tujuan pengabdian ini yaitu membantu guru untuk meningkatkan kompetensi digital terutama dalam membuat modul pembelajaran, Selain itu, terciptanya modul belajar tahsin digital berbasis *flipbook* yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran peserta didik.

II. MASALAH

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah disusun dapat dilihat bahwa lembaga pendidikan belum memanfaatkan teknologi digital sebagai pendukung pembelajaran. Hal tersebut disebabkan dari kurangnya kompetensi digital yang dimiliki oleh guru RA Al-asfia, sehingga modul belajar masih menggunakan modul konvensional yang membuat anak merasa jenuh dan motivasi belajarnya menurun. Mengatasi hal tersebut, kegiatan ini berfokus pada satu rumusan masalah yaitu: melaksanakan pendampingan dengan membuat pelatihan di bidang desain grafis dengan menjelaskan penggunaan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran digital yang nantinya dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran membaca al-quran kepada peserta didik RA Al-asfia.

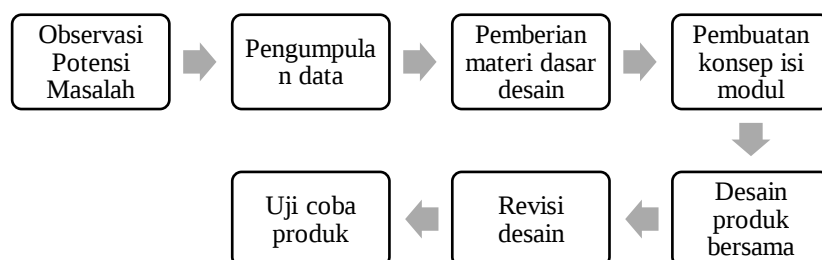


Gambar 1. Lokasi pelatihan di ruang belajar siswa RA Al-asfia

III. METODE

Peningkatan kompetensi digital ini dilaksanakan di RA Al-asfia Sukabumi yang beralamat di jalan Jl. Nanggerang Kampung Bojongloa RT 03 RW 11, Kecamatan Lembursitu, Kelurahan Lembursitu, Kota Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia. Waktu kegiatan dilaksanakan pada tanggal 24-27 April 2025 pada pukul 10.00 - 13.00 WIB secara tatap muka. Pelatihan ini diikuti oleh guru RA Al-asfia Sukabumi sebanyak 8 orang. Output dari kegiatan ini yaitu meningkatkan kompetensi digital guru RA Al-asfia Sukabumi, selain itu output dari kegiatan ini berupa modul tahsin digital berbasis *flipbook* canva. Proyek ini dimulai dengan pengenalan konsep *flipbook* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Metode pelaksanaan kegiatan peningkatan kompetensi digital guru dalam pembuatan modul tahsin menggunakan fitur *flipbook* pada aplikasi canva (Pradani & Aziza, 2019). Metode kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan praktek. Adapun narasumber pada kegiatan ini yaitu mahasiswa yang sedang melaksanakan penelitian dan pendampingan, materi yang disampaikan yaitu terkait "Pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva". Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan pendampingan langsung saat peserta melakukan praktek pembuatan modul digital dengan memanfaatkan fitur *flipbook* pada aplikasi canva. Pengabdian ini terdiri dari lima tahapan dengan menggunakan model ADDIE, berikut ini tahapannya.



Gambar 2. Tahapan pelaksanaan peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan modul digital

- 1) Tahap persiapan (Analysis)
Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung, wawancara dengan kepala sekolah terkait permasalahan yang dialami oleh guru-guru RA Al-ashfia. Analisis permasalahan diperlukan untuk menyusun bahan materi yang akan disampaikan pada sesi pelatihan. Setelah itu penyusunan materi dengan menggunakan media modul digital.
- 2) Tahap pelaksanaan (Design)
Pada tahap ini tanggal 24 April 2025 sesuai dengan jadwal para peserta diberikan pelatihan serta pemahaman terkait aplikasi canva dan berbagai fungsi yang ada di aplikasi dalam mendukung kegiatan belajar dan mengajar. Penyampaian materi tersebut menggunakan metode ceramah dengan berdurasi 60 menit. Pada sesi tersebut juga peserta melakukan tanya jawab untuk mendalami materi. Setelah diberikan materi peserta diminta untuk membuat konsep modul digital yang akan dibuat.
- 3) Tahap pengembangan (Development)
Pada tahap ini tanggal 25 April 2025 peserta melakukan praktek langsung (*hands-on*) dengan laptop dan *smartphone* peserta. Pembuatan dipandu dan didampingi secara langsung. Sebelum melaksanakan praktek para peserta diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan pemahaman terkait aplikasi canva dan fitur *flipbook* dalam pembuatan modul digital. Menurut (Wijaya dkk., 2022) *pre-test* dan *post-test* mampu menggambarkan efek positif perlakuan yang berbeda para peserta pelatihan. Pada tahap ini para peserta mengikuti demonstrasi dan diberikan pendampingan secara langsung dalam pembuatan modul tahsin digital berbasis *flipbook* canva. Durasi pada tahap ini adalah 180 menit.
- 4) Tahap penerapan (Implementation)
Tahap penerapan yaitu tahap pengaplikasian modul digital yang telah dibuat kepada peserta didik. Tahap ini melibatkan guru, murid, dan wali murid. Tahap ini menggunakan metode observasi secara langsung kepada peserta didik dengan pengawasan orang tua dan guru dalam penggunaan modul tahsin digital.
- 5) Tahap Evaluasi (Evaluation)
Setelah dilakukan penerapan, pada tanggal 27 April 2025 dilakukan evaluasi kegiatan peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan modul tahsin digital, selain itu pada tahap ini dilakukan juga evaluasi modul tahsin digital yang telah dibuat untuk diukur keefektifan dan interaktif dalam belajar.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan mengenai peningkatan kompetensi digital guru dalam pembuatan modul tahsin berbasis *flipbook* di RA Al-ashfia Sukabumi sebagai langkah awal atau inovasi baru yang digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar di RA Al-ashfia Sukabumi khususnya dalam pembelajaran al-quran. Saat ini seperti yang kita ketahui guru dituntut untuk memiliki kompetensi atau keahlian yang melibatkan teknologi untuk mempermudah kegiatan belajar, namun dengan keterbatasan kompetensi serta kurangnya pemahaman teknologi pada guru menjadi hambatan dalam menciptakan bahan ajar atau modul yang dapat mempermudah guru serta menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut Mahasiswa akhir program studi komunikasi digital dan media sebagai proyek akhirnya bekerjasama dengan RA Al-ashfia Sukabumi untuk menyelenggarakan pelatihan serta pendampingan kepada guru dalam mengenalkan aplikasi canva serta fitur *flipbook* untuk pembuatan modul digital.

1. Pelatihan kepada guru terkait materi pemanfaatan aplikasi desain grafis canva

Pada pelatihan ini terdiri dari dua tahapan yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap pertama yaitu persiapan, pada tahap ini diawali dengan pembuatan materi yang dibutuhkan untuk peningkatan kompetensi digital guru dalam pembuatan modul tahsin berbasis *flipbook* pada aplikasi canva. Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan, pada tahap ini materi yang telah disiapkan dipaparkan secara rinci menggunakan metode ceramah dibantu media modul berbentuk digital *flipbook*. Penyampaian materi dilakukan selama 60 menit dengan materi mengenai fitur canva, cara membuat desain sederhana di canva, dan cara pembuatan modul digital.



Gambar 3. Modul materi pelatihan peningkatan kompetensi digital guru



Gambar 4. Kegiatan penyampaian materi terkait canva

Pada tahap ini dilakukan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan peserta terkait aplikasi canva. Setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test* hasil penelitian menunjukkan kenaikan pengetahuan dan kemampuan peserta dalam penggunaan aplikasi canva mencapai 100%. Hasil *pre-test* dan *post-test* secara lengkap terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Aspek penilaian pengetahuan terkait canva

Aspek penilaian	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Apakah mengetahui aplikasi canva	75%	100%
Apakah pernah menggunakan canva	50%	100%
Bagaimana menggunakan canva?mudah atau sulit?	25%	100%

Berdasarkan tabel tersebut terlihat kenaikan yang cukup signifikan antara pengetahuan peserta sebelum dan sesudah mendapatkan materi tentang canva. Sebelumnya peserta kurang memahami penggunaan canva dan manfaat fitur-fitur yang terdapat pada canva. Menurut (‘Sahelatua, ‘Vitoria, & ‘Mislinawati, 2018)dalam penelitiannya menemukan bahwa guru yang tidak menggunakan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran yaitu guru kurang memahami cara penggunaannya, dan mengalami kendala dalam menyesuaikan warna *background* dengan tulisan. Setelah mendapatkan materi peserta juga mulai memahami cara penggunaan fitur canva menjadi modul digital. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada tabel 2 sebanyak 62,5% peserta dapat memanfaatkan aplikasi canva untuk membuat modul digital.

Tabel 2. Aspek penilaian penggunaan fitur aplikasi canva dalam membuat modul digital

Aspek penilaian	<i>Post-test</i>
Membuat media promosi sekolah	50%
Membuat modul digital	62,5%
Membuat media belajar	25%
Membuat dokumentasi	37,5%

2. Praktek pembuatan modul digital tahsin berbasis *flipbook* canva

Setelah mendapatkan materi terkait fitur canva yang dapat digunakan untuk pembuatan modul digital, selanjutnya peserta melakukan praktek secara langsung dalam membuat modul digital hal ini masuk pada tahap pengembangan. Adapun modul digital yang dibuat berdasarkan kesepakatan bersama yaitu modul digital tahsin mengenai makhraj huruf. Teknis praktek pembuatan modul digital akan dipandu dan dibimbing langsung oleh fasilitator yaitu mahasiswa akhir yang sedang melaksanakan proyek pengabdian dengan dibagi kedalam dua kelompok dalam satu link canva yang sama, masing-masing kelompok memiliki tugas yang berbeda yaitu kelompok pertama membuat desain dasar modul digital, kelompok dua menambahkan elemen pendukung dan pelengkap pada modul digital tahsin ini. Setelah selesai mendesain peserta mendownload dan mengconvert file modul kedalam fitur heyzine *flipbook* pada aplikasi canva. Modul digital ini nantinya menjadi modul digital hasil kolaborasi bersama mahasiswa. Praktek pembuatan modul digital dilakukan selama 180 menit dan bertempat di ruang belajar RA Al-ashfia.



Gambar 5. Kegiatan praktek pembuatan modul digital tahsin

Kegiatan praktek pembuatan modul digital tahsin ini mendapat respon baik dari peserta bahkan sangat antusias, karena kegiatan ini merupakan proyek baru dan inovasi baru bagi para guru untuk menciptakan modul pendukung kegiatan belajar dan mengajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Menurut (Yunita, 2023) keterbatasan akses terhadap teknologi, kurangnya pelatihan, dan resistensi terhadap perubahan menjadi beberapa faktor yang menghambat pengembangan kompetensi digital guru. Oleh karena itu, kegiatan praktek dan pelatihan pembuatan modul digital memberikan pengalaman serta pemahaman baru bagi peserta dalam memanfaatkan fitur yang terdapat pada aplikasi canva dan heyzine *flipbook*.



Gambar 6. Modul tahsin digital berbasis *flipbook*

3. Penerapan modul digital tahsin berbasis *flipbook* canva kepada peserta didik

Penerapan modul digital dilakukan kepada peserta didik sebagai tahap penerapan dan evaluasi. Pada tahap ini modul tahsin digital yang telah dibuat dibagikan kepada peserta didik melalui orangtuanya untuk melakukan uji coba, kegiatan uji coba tetap diawasi dan dipandu orangtua di rumah masing-masing. Setelah itu, untuk mengukur keberhasilannya dilakukan wawancara dengan orangtua terkait modul tahsin digital. Orangtua dan peserta didik ternyata menyambut dengan sangat baik hal ini dibuktikan dari hasil wawancara kepada sepuluh peserta didik, orangtua peserta didik rata-rata mengatakan hal yang sama yaitu adanya *flipbook* ini memudahkan anak dalam belajar dan anakpun menjadi lebih semangat, karena belajar menggunakan modul digital lebih menarik, menyenangkan, dan penyampaiannya sangat mudah dipahami oleh anak.

Menurut (Manurung dkk., 2024) Modul berbasis *flipbook* canva memiliki kelebihan yang dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata, kalimat, gambar, dilengkapi warna, sehingga menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, berdasarkan hasil wawancara dan penelitian dapat disimpulkan bahwa modul digital tahsin ini dapat diterima dan digunakan dengan baik oleh peserta didik.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan peningkatan kompetensi digital guru dalam pembuatan modul tahsin berbasis *flipbook* di RA Al-Ashfia Sukabumi berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan kemampuan guru, khususnya dalam merancang dan memanfaatkan fitur-fitur Canva untuk membuat modul digital yang interaktif. Praktek langsung pembuatan modul tahsin mengenai makhraj huruf juga berjalan efektif dan diterima dengan antusias oleh peserta pelatihan. Modul digital yang dihasilkan kemudian diterapkan kepada peserta didik dan mendapatkan respon positif dari orang tua, yang menilai media ini lebih menarik dan memudahkan anak dalam belajar membaca Al-Qur'an. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi digital guru, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar yang lebih kreatif, interaktif, dan menyenangkan di lingkungan pendidikan RA Al-Ashfia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak Dr. Hudi Santoso, S.Sos., M.P. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses pelaksanaan hingga penyusunan laporan kegiatan ini. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak RA Al-Ashfia Sukabumi yang telah memberikan izin dan dukungan penuh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh guru yang terlibat aktif dalam pelatihan serta kepada orang tua peserta didik yang telah berpartisipasi dalam tahap uji coba modul digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, A., H Setiawan, A., Pujiastuti, A., Retnowati, N. D., & Indianingsih, Y. (2018). Pendampingan pembuatan bahan ajar bagi guru sekolah dasar islam terpadu (sdit) salsabila al muthi'in berbasis multimedia dengan menggunakan microsoft power point. . *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 1(1), 1.
- Desyanti, Suhaidi, M., & Fitra. (2019). Meningkatkan kemampuan menghafal juz amma melalui media pembelajaran audio visual. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 297–303. Pekanbaru.
- Fadjryana Fitroh, S., Jannah, R., Wulani Fajar, Y., Faridatun Nisa, T., & Busyro Karim, M. (2018). Early Childhood Education Journal of Indonesia Penggunaan Metode Iqro' untuk Anak Usia Dini. Dalam *ECEJI* (Vol. 1).
- Fitri, N. D., & Syafiqoh, N. (2020). Pengembangan Media Buku Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan. *jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 8(2), 471–485. Diambil dari <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Hope, A., Schwaba, T., & Pipe, A. M. (2014). Understanding digital and material social communications fo older adults. *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing system*, 3903–3912. New York: ACM Digital Library.
- Manurung, H. M., Siahaan, R. D. R., Silalahi, H. P. K. A., Simanjutak, M., Tampubolon, Y. I., Marbun, K. R. L. Purba, L. (2024). Peningkatan Kompetensi Digital Guru di UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras dalam Pembuatan Modul Digital Berbasis Flipbook Canva. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 4(4), 1077–1086. <https://doi.org/10.54082/jamsi.1292>
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies*, 4(2), 121–134.
- Opidianto, M., Reffiane, F., Huda, C., & Ismatiningsih. (2023). CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education Pengembangan Media Pembelajaran “Buria” Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *CJPE: Cokroaminoto Journal of primary education*, 6(2), 136–145. Diambil dari <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Pradani, Y. F., & Aziza, Y. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran dalam bentuk buku digital interaktif berbasis flipbook bagi mahasiswa teknik mesin. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(2), 1–10.
- Rahman, F. Y., Karyadiputra, E., Setiawan, A., & Purnomo, I. I. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul 'Ulum. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 87–93.

-
- Sahelatua, L. S., Vitoria, L., & Mislinawati, M. (2018). KENDALA GURU MEMANFAATKAN MEDIA IT DALAM PEMBELAJARAN DI SDN 1 PAGAR AIR ACEH BESAR. *Journal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 3(2), 131–140.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal pendidikan tumbusai*, 6(3), 13953-13960
- Thursina, F., & Priyana, Y. (2023). Analisis Kebutuhan Profesionalisme Guru dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0: Kasus Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 266–273.
- Wijaya, A. S., Priatna, W. B., Santoso, H., Sasmita, H. O., Suwanda, B. S., Sartika, I., & Nugroho, D. R. (2022). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru PAUD di Kabupaten Bogor. *Surya Abdimas*, 6(4), 527–536. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v6i3.1943>
- Yunita. (2023). TELAAH KOMPETENSI GURU DI ERA DIGITAL DALAM MEMBANGUN WARGA NEGARA YANG BAIK. *Journal of Social Science and Education*, 4(1), 74–78. Diambil dari <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/asanka>