

# Pendampingan Guru Sekolah Dasar Pelatihan Bahan Ajar Digital Berbasis Anyflip Meningkatkan Profesionalisme Menuju Education For Sustainable Development (ESD)

<sup>1)</sup>Tustiyana Windiyani\*, <sup>2)</sup>Deddy Sofyan S, <sup>3)</sup>M. Zainal Arifin, <sup>4)</sup>Didit Ardianto, <sup>5)</sup>Netty Herawati, <sup>6)</sup>Fatwamulya Putri

<sup>123456</sup>Universitas Pakuan, Indonesia

Email Corresponding: <sup>1</sup>tustiyana@unpak.ac.id

## INFORMASI ARTIKEL

## ABSTRAK

### KataKunci:

Pedampingan  
Bahan Ajar Digital  
Anyflip  
Keterampilan  
guru sekolah dasar

Peningkatan mutu pendidikan di sekolah dapat diupayakan melalui berbagai pelatihan, khususnya peningkatan kemampuan profesional guru dalam pembelajaran. Melalui pengabdian kepada masyarakat ini membuka wawasan guru menuju Education for Sustainable Development tentang penggunaan bahan ajar digital berbasis Anyflip. PkM dilaksanakan di SDN Semplak 1 Kota Bogor. Tujuannya dari PkM adalah: 1) meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital, 2) memberikan pelatihan kepada mitra dalam menyusun bahan ajar digital berbasis anyflip, 3) memberikan pendampingan kepada mitra dalam menyusun bahan ajar digital berbasis anyflip. Pendekatan yang dilakukan adalah pendampingan dan pelatihan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital anyflip. Peserta Guru di SDN Semplak 1 Kota Bogor telah menunjukkan respon positif terhadap pelaksanaan PkM, terbukti dengan tingkat kepuasan mereka sebesar 94% dan pengalaman mereka dengan pelatihan dan pendampingan yang bermanfaat dalam keterampilan membuat bahan ajar digital anyflip, seperti desain bahan ajar dalam bentuk word, powerpoint yang dikonversi ke type file pdf, keterampilan mempublish bahan ajar anyflip desain baground, style, colour cover dan text dan keterampilan konten-konten menu anyflip dalam meningkatkan profesionalisme guru.

## ABSTRACT

### Keywords:

Companionship  
Digital Teaching Materials  
Anyflip  
Skills  
Primary school teacher

Improving the quality of education in schools can be pursued through various pieces of training, especially improving teachers' professional abilities in learning. Through this community service, it opens teachers' insights towards Education for Sustainable Development about the use of Anyflip-based digital teaching materials. PkM was held at SDN Semplak 1 Bogor City. The objectives of PkM are: 1) improving teachers' understanding and skills in developing digital teaching materials, 2) providing training to partners in compiling any flip-based digital teaching materials, 3) providing assistance to partners in compiling any flip-based digital teaching materials. The approach taken is mentoring and training in developing any digital-based teaching materials. Teacher participants at SDN Semplak 1 Bogor City have shown a positive response to the implementation of PkM, as evidenced by their satisfaction level of 94% and their experience with useful training and mentoring in the skills of making any flip digital teaching materials, such as teaching material design in word form, PowerPoint converted to pdf file type, skills in publishing a flip teaching materials background design, style, color cover, and text and skills of Anyflip menu content in improving teacher professionalism.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## I. PENDAHULUAN

Pembangunan berkelanjutan atau yang sering disebut sebagai *Education for Sustainable Development* (ESD) sedang dikembangkan pada era saat ini. Pengembangan tersebut salah satunya melalui pendidikan.

703

Sekolah sebagai salah satu komponen fundamental pendidikan memiliki kewajiban dan tanggung jawab untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan tidak lepas dari keterlibatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di lingkungan sekolah. Kondisi sumber daya manusia suatu bangsa yang dilatarbelakangi oleh kemampuan masyarakat untuk menyalurkan minat dan bakatnya, yang selanjutnya dapat dikembangkan di tingkat menengah, juga berdampak pada perkembangan sistem ekonomi dan teknologi negara. Guru tidak cukup hanya menyampaikan pengetahuan kepada siswa di kelas; mereka juga harus meningkatkan kapasitas mereka untuk mengumpulkan dan mengatur informasi sesuai dengan kebutuhan profesional mereka. Mengajar sekarang lebih dari sekedar menyampaikan informasi; ini juga tentang menciptakan lingkungan yang mengajarkan siswa agar sesuai dengan tujuan strategi belajar mengajar. Pendekatan yang tepat untuk menumbuhkan kreativitas siswa sangat penting untuk kualitas pengajaran, Dana. P. (2019).

Mulai dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pandemi Covid-19 telah berdampak pada 646.192 lembaga pendidikan, 68.801.708 siswa, dan 4.183.591 guru di Indonesia. Pendidikan Anak Usia Dini hingga Tinggi, Pendidikan Luar Biasa, Pendidikan Kejuruan, Pendidikan Masyarakat, Kursus, dan Pendidikan Keagamaan (Kemendikbud, 2020) Perubahan model pembelajaran yang digunakan oleh sekolah di semua jenjang telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pendidikan di semua negara, termasuk Indonesia. Dulu, pembelajaran dilakukan secara tatap muka; kini dilakukan secara daring atau online dengan bantuan teknologi informasi.

Meski ada kendala berupa jarak, pendidik diharapkan mampu membuat pembelajaran menyenangkan dan mudah dipahami siswa. Hal ini sejalan dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36926/MPK.A/HK/2020 yang membahas bagaimana pendidik dapat membuat pembelajaran daring menjadi menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, mempersiapkan alat pembelajaran online memerlukan kreativitas dan inovasi yang radikal. Karena pendidik telah terbiasa dengan pembelajaran tatap muka, di mana mereka berinteraksi langsung dengan siswa, pembelajaran jarak jauh menghadirkan tantangan yang signifikan bagi mereka. Menurut Prawiyogi dan Anggi Giri (2020), sistem pembelajaran jarak jauh yang baik menuntut pendidik untuk memperhatikan, memiliki pengalaman, memiliki kepercayaan diri, kreatif dengan media, dan mampu berkomunikasi secara efektif dengan siswa bahkan secara online.

Untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mengatasi hambatan agar dapat mempelajari materi dengan cepat, maka perlu dikembangkan bahan ajar berupa e-book interaktif dengan pendekatan saintifik. Hal ini sesuai surat edaran dari kementerian yang menganjurkan siswa untuk menyelesaikan pendidikannya di rumah. Aplikasi *Anyflip* dibuat untuk membantu pendidik membuat ebook animasi yang berfungsi di desktop dan perangkat seluler. Guru mungkin menganggap ebook ini berguna dalam mempromosikan sumber daya pendidikan yang menarik.

Pembelajaran melalui aplikasi sangat diperlukan, khususnya di sekolah dasar yang pemahaman siswa terhadap materi masih lebih abstrak karena media anyflip dapat digunakan sebagai alat untuk memperjelas pesan materi dan mengatasi kendala ruang dan waktu. Penggunaan media sebagai perantara dapat membantu proses pembelajaran dan memiliki arti penting karena ketidakjelasan informasi yang disajikan dalam kegiatan ini. Ratnaningsih, Ni'mah, dan Hidayat (2021) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran membutuhkan integrasi teknologi. Dengan menguasai berbagai teknologi, pendidik dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran online yang efisien dan efektif. Ini akan memastikan bahwa harapan pendidik untuk pembelajaran online terpenuhi.

Siswa dapat belajar lebih sukses dengan memilih media pembelajaran yang tepat (Sopian dan Afriansyah, 2017). Selain itu, menurut Patmawati, Ratnaningsih, dan Hermanto (2016), media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan memudahkan siswa belajar secara mandiri. Akibatnya, diperlukan bahan ajar matematika yang *user-friendly* dan kompatibel dengan perangkat siswa.

Berbagai jenis pelatihan dapat ditempuh untuk meningkatkan keterampilan manajemen profesional guru. Dalam upaya meningkatkan taraf pendidikan yang diselenggarakan di sekolah, seorang guru seharusnya memegang peranan yang sangat strategis. Seorang guru harus mampu menumbuhkan lingkungan yang mendorong penggunaan PBM disamping memiliki kemampuan profesional yang prima. Seorang guru juga harus mampu menginspirasi siswa untuk mengikuti pelajaran. Guru diharapkan mampu meningkatkan profesionalitasnya sebagai akibat dari posisinya yang sangat strategis, terutama melalui berbagai pelatihan terkait keprofesionalan guru. Menguasai teknologi digital dalam setiap pembelajaran, termasuk pembuatan

bahan ajar digital, seharusnya menjadi syarat bagi pendidik profesional. Untuk menyajikan bahan ajar yang menarik dan mudah digunakan baik bagi siswa maupun guru, berbagai aplikasi teknologi juga harus menjadi acuan. Akibatnya, platform Anyflip tidak diragukan lagi merupakan opsi yang paling mudah. Namun, guru harus menyiapkan bahan ajar berformat PDF agar dapat menggunakan Anyflip. Bahan ajar didesain terlebih dahulu menggunakan aplikasi Canva sebelum dipublikasikan dalam format PDF, Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023).

Sebuah platform bernama Anyflip memudahkan para pendidik untuk membuat bahan ajar digital. Sekarang, guru dapat menyajikan bahan ajar dalam format digital daripada format cetak tradisional. Mirip dengan platform lain, prosedurnya sederhana. Sebelum Anyflip dapat disajikan sebagai bahan ajar yang menarik, ia melewati beberapa tahapan. Bahan ajar Anyflip harus tersedia dalam format PDF. Menurut Suswandari, M., Budiwan, J., & Sholihah, A.M. (2022), AnyFlip membantu pendidik membuat e-book animasi yang kompatibel dengan media desktop dan mobile. Penyusunan modul dilakukan agar siswa dapat seefektif mungkin menguasai keterampilan yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, sumber belajar elektronik yang dapat dimanfaatkan baik oleh guru maupun siswa menjadi sangat penting. Menurut Majid (2013), “sumber belajar” adalah segala macam informasi yang disajikan oleh media yang dapat digunakan siswa sebagai alat belajar untuk mengubah perilakunya. Salah satu sumber belajar elektronik adalah modul elektronik.

Menurut penelitian (Raihan, 2021) tentang efikasi e-book RPP berbasis *hyper content* yang digunakan dalam kegiatan workshop blended learning, dapat ditarik kesimpulan bahwa kualitas RPP guru meningkat sebelum mengikuti workshop daripada mengikutinya. pelaksanaan (pretes). Hasilnya, penggunaan e-book pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kapasitas guru dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis sains. Hal ini sejalan dengan penelitian (Rohayati, 2019) yang menemukan bahwa penggunaan media e-book berbasis android berbasis saintifik untuk kegiatan pembelajaran mata pelajaran administrasi perpajakan sangat baik. Selain itu, rata-rata 94,08% siswa memberikan tanggapan positif terhadap bahan ajar e-book interaktif dari segi penyajian, isi, bahasa, dan grafik.

Menurut Ratnaningsih (2016), pemanfaatan media interaktif di kelas untuk tujuan pembelajaran matematika diharapkan dapat membangkitkan minat siswa dan menginspirasi mereka untuk meningkatkan kinerjanya. Buku digital dan alat pembelajaran interaktif lainnya dapat memudahkan siswa untuk memahami konten yang menantang. Urutan dan rangkaian materi merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa. Menurut Hasanah, Nugraheni, dan Purwoko (2020), siswa peserta berjuang dengan keterampilan penalaran dan asosiatif, terutama ketika harus mencari tahu jumlah suku dan rumus urutan dan deret yang digunakan untuk memecahkan masalah. Nopriana, Firmasari, dan Tonah (2016), khususnya dalam menyelesaikan soal-soal yang melibatkan barisan dan deret geometri, mayoritas siswa kesulitan untuk memahami konsep tersebut.

Penelitian dan pengembangan (Research and Development) oleh Fauzi, F. A., dkk (2022) menggunakan model pengembangan ADDIE untuk membuat buku digital berbasis Anyflip pada materi barisan dan deret untuk menginvestigasi pemikiran komputasi siswa dan menilai keefektifan keterampilan berpikir komputasi setelah menggunakan buku digital. Buku digibook urutan dan seri valid dan dapat digunakan oleh ahli materi dan media, sesuai dengan temuan penelitian. Kategori "baik" ditetapkan berdasarkan hasil uji coba individu dan terbatas. Kategori “strong effect” mendapatkan nilai 1,03 dari hasil pengujian effect size (ES). Hasilnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa digibook urutan dan seri berbasis anyflip dapat diandalkan, dapat digunakan oleh siswa, dan sejauh mana efektivitas digibook urutan dan seri memiliki dampak yang signifikan.

Studi eksperimen pada siswa X SMAN 3 Payakumbuh dengan one group pretest and posttest design oleh Santika, A., dan Sylvia, I. (2021). Hasil belajar siswa menunjukkan keefektifan e-modul berbasis anyflip dengan peningkatan penguasaan materi melalui soal pretest-posttest. Perbedaan antara nilai rata-rata pretes 72,82 dan rata-rata nilai postes 87 menunjukkan hal tersebut. 05. Pengujian spekulasi dilakukan dengan menggunakan persamaan uji-t (t-test) yang menunjukkan bahwa nilai t hitung yang diperoleh adalah 1,80 dan nilai t tabel dengan df 66 adalah 1,671, sehingga t hitung > t tabel. Berdasarkan temuan tersebut, hasil belajar siswa kelas X Sosiologi IPS 4 dipengaruhi oleh penggunaan e-modul berbasis anyflip tentang norma dan nilai sosial.

Putri Ulfa Kamalia, dkk. (2021) melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan menyiapkan e-book berbasis Anyflip untuk guru MGMP Ekonomi di Kabupaten Bangkalan, dengan rata-rata usia peserta 44 tahun

dan pengalaman mengajar 17 tahun. Dengan demikian, 42,9 persen setuju bahwa pelatihan penyusunan e-book AnyFlip dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merakit bahan ajar berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan 57,1 persen menyatakan sangat setuju. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, peserta pelatihan yaitu guru-guru dari MGMP Ekonomi Bangkalan mengantisipasi adanya pelatihan yang sedang berlangsung, seperti pelatihan media pembelajaran interaktif. sehingga soft skill para guru akan menjadi lebih baik sebagai hasil dari pelatihan.

Penelitian Listyarini dkk (2022) tentang pengembangan media Anyflip menghasilkan rata-rata hasil persentase dari dua validator ahli media sebesar 92,65% pada tahun 2022. Sehingga cenderung beralasan bahwa media yang dibuat dikenang karena model yang ideal dan benar-benar dapat dilakukan untuk memanfaatkan. Sementara persentase rata-rata kedua validator ahli materi adalah 94,4%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi dalam media Anyflip yang dikembangkan telah memenuhi semua standar yang tinggi dan dapat dimanfaatkan dengan sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di SD, padahal rata-rata persentase respon siswa dari kedua SD tersebut adalah 100 persen.



Gambar 1. Tim PkM dan Dewan Guru SDN Semplak 1 Kota Bogor

## II. MASALAH

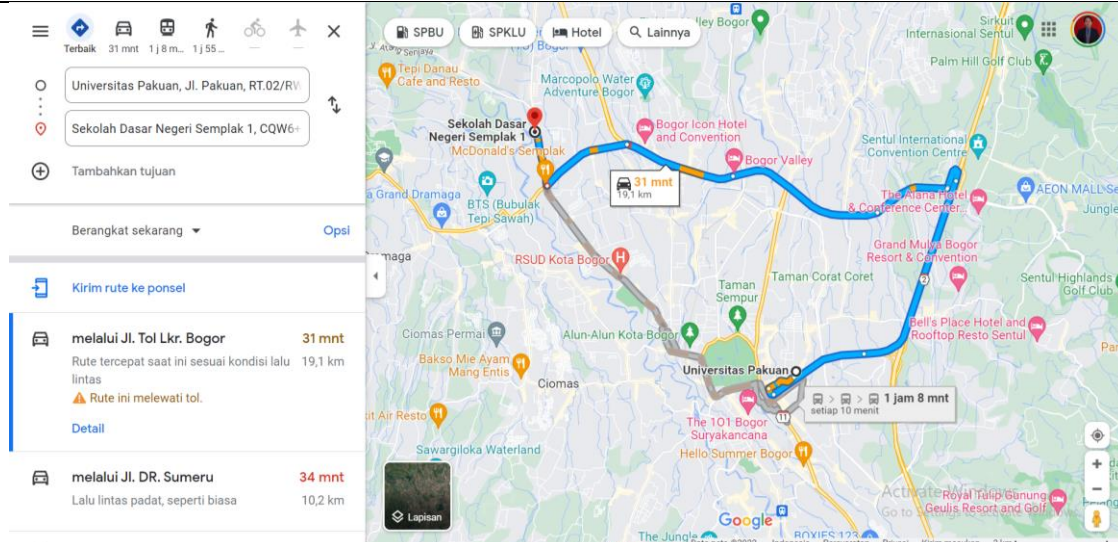
SD Negeri Semplak 1, Jl. Merupakan tempat kegiatan PKM akan berlangsung beralamat di RT Raya Semplak 04/06, Kec, Semplak 16114, Kota Bogor, Jawa Barat, Bogor Barat. merupakan salah satu sekolah penyelenggara PKM. Untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di SDN Semplak 1 Kota Bogor, perlu diberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar Anyflip sesuai dengan permasalahan yang ada di pusat-pusat pengabdian kepada masyarakat.

Tim pengabdian masyarakat bertugas mencari tahu masalah terpenting yang perlu segera diperbaiki. Isu-isu tersebut antara lain kurangnya sarana dan prasarana kelas, serta kurangnya guru yang mahir dalam menggunakan sumber pengajaran digital. Penyelenggaraan program pendidikan belajar bebas menuntut seluruh instruktur untuk menguasai dan mencari model, strategi, media pembelajaran dan materi pembelajaran yang kreatif. Di SDN Semplak 1 Kota Bogor, jarang mengadakan persiapan/bantuan materi peragaan berbasis aplikasi, salah satu penyebabnya adalah belum adanya tenaga ahli yang melengkapi bantuan untuk persiapan pembuatan materi ajar lanjutan.

Observasi tim dan penyebaran kuesioner ke SDN Semplak 1 Kota Bogor adalah contoh isu mitra yang dapat diidentifikasi berdasarkan analisis situasi, termasuk kunjungan ke lokasi pengabdian masyarakat.

1. Instruktur kurang pandai menggunakan laptop atau komputer pribadi
2. Internet belum dimanfaatkan secara maksimal oleh pendidik saat membuat bahan ajar.

Mitra dan tim pengusul sepakat bahwa pengembangan bahan ajar digital adalah masalah yang paling mendesak dibandingkan dengan presentasi sebelumnya. Pelatihan akan diberikan kepada mitra untuk memperkenalkan aplikasi Anyflip setelah mereka mengetahui cara menggunakan laptop atau PC dan komputer.



Gambar 2. Lokasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

### III. METODE

Membuat program bermitra dengan sekolah, memberikan materi pelatihan kepada peserta guru sekolah dasar sebanyak 13 peserta PKM yang didampingi oleh 5 orang dosen dan 1 mahasiswa, serta mengumpulkan produk hasil pendampingan merupakan cara-cara pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pendampingan dengan menggunakan metode random materi bahan ajar, peserta PKM yang dianggap mempunyai keterampilan teknologi komputer (IT) sebanyak 13 peserta dan proses atau tahapan pendampingan peserta, berikut:

- Tahap persiapan komunikasikan dengan peserta tentang materi bahan ajar yang akan dibuat digital.
- Tahap proses desain materi dalam bentuk file dokumen word atau ppt di komversi/diubah ke type file pdf.
- Tahap pelaksanaan memberikan pendampingan langsung materi pelatihan berbasis Anyflip.
- Tahap hasil materi bahan ajar digital Anyflip dipresentasikan oleh peserta.
- Tahap evaluasi Sebagai evaluasi akhir kegiatan ini, peserta pelatihan bahan ajar berbasis aplikasi *Anyflip* mengisi angket kepuasan mitra terkait pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.
- Perubahan-perubahan signifikan didapat peserta segi keterampilan dalam penguasaan bahan ajar digital *Anyflip*.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi kegiatan PKM di Kota Bogor ini adalah SDN Semplak 1. Siswa Sekolah Dasar akan terkena dampak dari setiap kegiatan workshop atau pelatihan berbasis aplikasi *Anyflip* yang diberikan kepada para guru. Persiapan ini diharapkan dapat membawa perluasan kemampuan ahli pendidik dalam pemanfaatan bahan ajar. Dari sudut pandang finansial, Anda bisa mendapatkan penawaran bagus untuk mencetak materi pertunjukan, dan belajar lebih inventif, imajinatif, dan berbeda.



Gambar 3. Pembukaan pendampingan Mitra oleh Ketua PkM

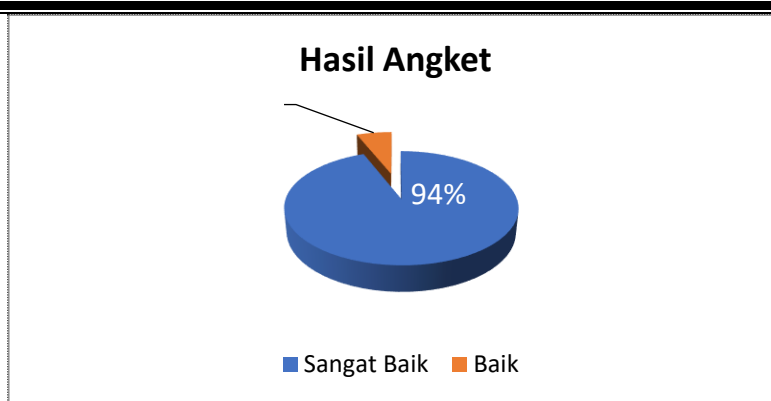


Gambar 4. Pendampingan langsung materi bahan ajar digital berbasis Anyflip



Gambar 5. Antusias Guru-guru SDN Semplak 1 Kota Bogor mengikuti pelatihan

Tim PKM membagikan kuisioner kepada mitra (peserta pelatihan dan pendampingan) untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Berikut adalah hasil survei kepuasan peserta pelatihan:



Gambar 6. Diagram Hasil Angket Kepuasan Mitra PKM

Berdasarkan diagram 4, pelatihan terkait Pengabdian Masyarakat diterima dengan baik. Hal ini ditunjukkan oleh 13 peserta PKM, di antaranya 26 atau 94% menilai sangat baik dan 2 atau 6% menilai baik. Hal ini menunjukkan bahwa apa yang telah dilakukan oleh tim PKM telah dilakukan dengan tepat sesuai tujuan dan manfaat dari persiapan dan menjadi jawaban bagi para pendidik dalam membuat materi pertunjukan lebih intuitif dan kreatif sehingga memperluas keterampilan instruktur sebagai instruktur ahli.

## V. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Pendampingan Dan Pelatihan Bahan Ajar Digital Berbasis Anyflip Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Profesionalisme Menuju Education For Sustainable Development (ESD) dimaksudkan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru terutama penggunaan bahan ajar digital

Pelaksanaan program PKM ini telah menghasilkan peningkatan keterampilan teknologi guru. Tanggapan peserta terhadap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sangat positif, dengan skor kepuasan lebih dari 99%, menunjukkan bahwa pelatihan tersebut bermanfaat bagi para guru di SDN Semplak 1 Kota Bogor. Pembelajaran dapat dibuat lebih menyenangkan, inovatif, dan interaktif ketika bahan ajar digunakan dengan aplikasi Anyflip, dan juga dapat membantu guru menjadi lebih kompeten.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Sekolah Pascasarjana Universitas Pakuan serta SDN Semplak 1 Kota Bogor, yang telah memberikan dukungan dana, materil dan moril sehingga pengabdian kepada masyarakat dapat terlaksana dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggy Giri Prawiyogi, Andri Purwanugraha, Ghulam Fakhry, & Marwan Firmansyah. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sdit Cendekia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 94-101. <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>
- Dana, P. (2019). Model Pendekatan Supervisi Pengajaran Kolaboratif Guru Senior Untuk Meningkatkan Kualitas Pengajaran Guru Sma Negeri 1 Sukasada Tahun Pelajaran 2016/2017. *Daiwi Widya*; Vol 6, No 1 (2019); 61-72 ; 2406-730X. <https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/DW/article/view/202>
- Fauzi, F. A., Ratnaningsih, N., & Lestari, P. (2022). Pengembangan Digibook Barisan dan Deret Berbasis Anyflip untuk Mengeksplor Kemampuan Berpikir Komputasional Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 191-203.
- Fitriani, I., & Rohayati, S. (2019). Pengembangan E-Book Berbasis Android Dengan Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas Xii Akuntansi Di Smk Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(1).
- Hasanah, H., Nugraheni, P., & Purwoko, R. Y. (2020). Analisis Kendala Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Barisan dan Deret Geometri. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 16-26.

- Kamalia, P. U., Kurniawan, R. Y., Dewi, R. M., & Pamungkas, H. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Anyflip Untuk Penyusunan E-Book Bagi Guru Mgmp Ekonomi Kabupaten Bangkalan. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 912-917.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Listyarini, I., Ulumuddin, A., Basyar, M. A. K., & Saputra, H. J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Anyflip di Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 137-142.
- Majid, A. 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nopriana, T., Firmasari, S., & Tonah, T. (2015). Desain Bahan Ajar Berbasis Aktivitas Pemecahan Masalah Pada Pokok Bahasan Barisan Dan Deret. *Euclid*, 2(2).
- Purwanto, A. R., & Lasmono, S. (2007). Pengembangan Modul. *Jakarta: Depdiknas*.
- Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 104-108.  
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/13464>
- Ratnaningsih, N., Ni'Mah, K., & Hidayat, E. (2021, March). COVID-19 the earliest for digital learning in mathematics: An overview from technology literacy. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1819, No. 1, p. 012027). IOP Publishing.
- Santika, A., & Sylvia, I. (2021). Efektivitas E-Modul Berbasis Anyflip untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Materi Peserta Didik pada Materi Nilai dan Norma Sosial Kelas X di SMA N 3 Payakumbuh. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 285-296.
- Siti Raihan Implementasi Workshop Blended Learning Menggunakan E-Book Lesson Plan Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru *Jurnal Publikasi Pendidikan* <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend> Volume 11 Nomor 1, 2020 p-ISSN 2088-2092 e-ISSN 2548-6721
- Suswandari, M., Budiwan, J., & Sholihah, A.M. (2022). The Relationship of Digital Literacy with The Help of Anyflip.com to The Learning Motivation of Elementary School Students. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*.
- Sopian, Y. A., & Afriansyah, E. A. (2017). Kemampuan Proses Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving dan Resource Based Learning (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMK Krija Bhakti Utama Limbangan). *Jurnal Elemen*, 3(1), 97-107.