PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI *BOOK CREATOR* DENGAN BANTUAN *CANVA* DI KELAS V PADA PENDIDIKAN PEMBELAJARAN PANCASILA GUGUS 2 LUBUK KILANGAN KOTA PADANG

Putri Gusna Dilla[1], Mansurdin[2], Rafhi Febryan Putera[3], Risda Amini[4]

[1,2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : putrigusnadilla@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low utilization of interactive and engaging technology-based teaching materials in elementary schools, particularly in the subject of Pancasila Education. The objective of this study is to develop instructional materials on the topic of Diversity in Indonesia for fifth-grade elementary school students. The development process follows the ADDIE model, which consists of five phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. However, this study is limited to the Development phase. The instructional materials were designed to be attractive and interactive by leveraging features available in the Book Creator application, supported by Canva, with the aim of enhancing students' motivation, engagement, and comprehension during the learning process. The validity of the developed materials was assessed by three experts: a subject matter expert, a language expert, and a media expert. Validation results showed that the Teaching materials using the Book Creator application with Canva support obtained a score of 87.5% from the subject matter expert, 100% from the language expert, and 95% from the media expert. The overall average validation score reached 94.16%, which falls into the "highly valid" category. These findings indicate that the instructional materials developed using Book Creator and supported by Canva meet the required feasibility standards and are suitable for use in the learning process. Therefore, the developed product is deemed feasible for further field testing and has the potential to serve as an innovative, enjoyable, accessible, and relevant alternative learning resource that aligns with the evolving needs of students in the digital era.

Keywords : *Purpose*; *Methods*; *Results*; *Conclusion*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan bahan ajar berbasis teknologi yang interaktif dan menarik di Sekolah Dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar pada topik Keragaman di Indonesia untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, penelitian ini dibatasi hanya pada tahap Development. Bahan ajar dirancang agar menarik dan interaktif dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi *Book Creator*, serta didukung oleh *Canva*, guna meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Validitas bahan ajar yang dikembangkan diuji oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar menggunakan aplikasi *Book Creator* berbantuan *Canva* memperoleh skor sebesar 87,5% dari ahli materi, 100% dari ahli bahasa, dan 95% dari ahli media. Rata-rata skor validasi keseluruhan mencapai 94,16%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid". Temuan ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dengan aplikasi Book Creator dan didukung Canva telah memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dinilai layak untuk diuji coba lebih lanjut di lapangan dan berpotensi menjadi sumber belajar alternatif yang inovatif, menyenangkan, mudah diakses, serta relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital yang terus berkembang.

Kata Kunci : *Tujuan; Metode; Hasil; Kesimpulan*

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 ditandai oleh kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi yang memengaruhi setiap aspek kehidupan (Kenedi, dkk. 2019). Hal ini terlihat dari meningkatnya penggunaan teknologi di berbagai sektor masyarakat. Selain itu, era ini juga mempermudah akses informasi bagi masyarakat tanpa batasan jarak dan waktu (Eliyasni, dkk. 2019). Akses komunikasi yang semakin luas merupakan indikator lain dari kemajuan era revolusi industri 4.0. Perubahan ini memengaruhi semua aspek kehidupan, termasuk budaya, sosial, pemerintahan, ekonomi, dan pendidikan. Pendidikan menjadi elemen penting dalam masyarakat karena berkontribusi pada tatanan kehidupan manusia (Umro, 2020). Oleh karena itu, penting untuk memahami dampak dan solusi yang perlu dipersiapkan sejak dini. Dampak revolusi industri 4.0 terhadap pendidikan mencakup perubahan pola pikir dan perilaku siswa dalam proses belajar (Kenedi, dkk, 2019).

Menurut Mansurdin dan Sari (2020) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan kurikulum dituntut untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memenuhi kebutuhan peserta didik saat ini dan dimasa yang akan datang. Pemerintah mengusahakan peningkatan mutu dan pengelolaan dalam pendidikan dengan penyempurnaan kurikulum menjadi Kurikulum Merdeka. Mansurdin, dkk. (2020) menambahkan bahwa seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kurikulum harus ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik saat ini dan di masa depan. Untuk itu, pemerintah berupaya meningkatkan mutu dan pengelolaan Pendidikan melalui penyempurnaan kurikulum menjadi Kurikulum Merdeka. Menurut Mansurdin dan Sari (2020), kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perkembangan kurikulum mengharuskan guru untuk meningkatkan kemampuan mereka agar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik, baik saat ini maupun di masa depan.

Dengan adanya teknologi ini, dunia pendidikan perlu beradaptasi untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Salah satu aspek penting dalam Pendidikan yang memanfaatkan teknologi adalah pengembangan sumber belajar. Sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung keberhasilan peserta didik mencakup bahan ajar. Menurut Alhaqi (2022), salah satu factor yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik adalah bahan ajar itu sendiri. Bahan ajar adalah Kumpulan materi yang disusun secara sistematis untuk mendukung proses pembelajaran, menciptakan lingkungan yang membantu peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran dengan efektif (Cahyadi, 2020). Terdapat dua jenis bahan ajar, yaitu bahan ajar cetak dan bahan ajar non-cetak. Bahan ajar cetak mencakup materi yang berupa lembaran buku kertas yang dapat dipegang dan dibaca secara langsung, seperti modul, handout, dan lembar kerja. Sementara itu, bahan ajar non-cetak adalah materi yang tidak menggunakan media cetak, melainkan memanfaatkan teknologi, seperti *E-Book*, *E-Modul*, dan sejenisnya.

Bahan ajar digital adalah bahan ajar yang memanfaatkan perangkat digital, seperti *computer*, *smartphone*, *handphone*, *laptops*, dan sejenisnya. Dengan kata lain, bahan ajar digital adalah materi pembelajaran yang berbasis komputer dan dilengkapi dengan perangkat multimedia lainnya (Kosasih, 2021:253). Aplikasi pendukung memiliki peran penting dalam pembuatan bahan ajar interaktif. Salah satunya adalah *Book Creator*, sebuah perangkat lunak web yang memungkinkan pengguna untuk membuat materi ajar digital yang interaktif dan menarik. Pengguna dapat dengan mudah menggabungkan berbagai konten, seperti gambar, *video, audio*, tautan, dan *file* lainnya ke dalam materi ajar. Fitur-fitur yang ditawarkan oleh *Book Creator* meningkatkan kualitas dan variasi materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada siswa (nisa, dkk).

Menurut Da Silva, dkk. (2023), *Book Creator* adalah alat teknologi yang mudah digunakan untuk membuat buku digital, yang tersedia secara gratis di situs webnya. Pengguna dapat memilih template dan menyisipkan berbagai elemen, seperti warna, garis, gambar, video, foto, presentasi animasi, dan *audio*, dengan cara yang sederhana dan praktis. *Book Creator* adalah sebuah alat yang sederhana untuk membuat buku menarik yang tidak hanya menampilkan gambar dan teks, tetapi juga memungkinkan penambahan *audio* dan *video*. Aplikasi ini dirancang untuk menciptakan media digital yang menarik secara visual. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Widyasmi, A.R dkk. (2021), penggunaan media pembelajaran berupa *Book Creator* menunjukkan respon yang sangat positif, sehingga cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh *Book Creator* yang merupakan buku elektronik yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dengan empat komponen: membaca, menulis, berbicara, dan menyimak, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Penelitian terdahulu yang membahas mengenai pengembangan *E-book* berbantuan book creator yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fikrah dan Sukma (2022) dimana *E-book* yang dihasilkan memperoleh hasil dengan kriteria sangat valid dan sangat praktis. Menurut Ruhe Restiani, dkk. (2022), media pembelajaran *e-book* memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. *E-book* bukan hanya sekedar media biasa, tetapi juga dapat menjadi panduan bagi guru dalam mengajarkan membaca kepada peserta didik dengan cara yang inovatif yang memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian yang penulis lakukan adalah metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development (R&D).* Menurut Hamzah, (2019) penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang lebih mudah hingga teruji keefektifitasannya ditinjau dari manfaat produk yang dihasilkan. Sedangkan menurut Sa'adah dan Wahyu (2020) metode penelitian pengembangan merupakan metode yang dapat digunakan oleh suatu bidang keilmuan dalam suatu kajian sistematik untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk.

Penelitian pengembangan (R&D) memiliki berbagai model. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *analysis, design, development, implementation, and evaluation.* Sesuai namanya, model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evauasi (Aulia & Masniladevi, 2021). Model ADDIE dapat membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang kompleks agar selanjutnya dapat mengembangkan produk-produk untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui hasil wawancara, observasi serta analisis dokumen, selain itu data kualitatif juga didapatkan dari saran ahli validator terhadap produk yang di uji validitasnya. Data kuantitatif didapatkan dengan mengolah bilangan atau angka yang diperoleh dari penilaian validator (Imran & Amini, 2020).

Penilaian validasi bahan ajar menggunakan *book creator* berbantuan *canva* pada pembelajaran IPAS materi Keragaman di Indonesia dilakukan oleh tiga ahli validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang merupakan dosen ahli dibidang tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Uji Validitas Materi

Hasil uji validitas dari segi materi diperoleh dengan cara melakukan penilaian terhadap media pembelajaran menggunakan angket validasi. Uji validitas untuk aspek materi diperoleh dari dosen ahli materi dengan cara menemui secara langsung di UPP I untuk mengisi angket dan memeriksa media pembelajaran terkait produk yang peneliti kembangkan. Uji validitas pertama dengan ahli materi dilakukan pada hari Rabu, 23 april 2025 dengan adanya saran dan masukan terkait produk yang peneliti kembangkan. Setelah direvisi dilakukan uji validitas kedua dengan ahli materi dilakukan pada hari jumat, 25 April 2025 dengan hasil materi produk yang peneliti kembangkan sudah sangat valid. Berdasarkan hasil akhir analisis data uji validitas media pembelajaran dari aspek materi di atas memperoleh persentase kevalidan 87,5% dengan kategori sangat valid.

Analisis Data Uji Validitas Bahasa

Hasil uji validitas aspek bahasa diperoleh dari dosen ahli bahasa uji validitas dilakukan dngan menggunakan angket validasi. Pengambilan data dilakukan sebanyak satu kali dengan cara berdiskusi secara langsung di UPP 1 untuk mengisi angket dan memeriksa media pembelajaran terkait produk yang peneliti kembangkan. Uji validitas pertama dengan ahli bahasa dilakukan pada hari Selasa, 28 April 2025 dengan adanya saran dan masukan terkait produk yang peneliti kembangkan. Setelah direvisi dilakukan uji validitas kedua dengan ahli Bahasa dilakukan pada hari Jumat, 2 Mei 2025 dengan hasil materi produk yang peneliti kembangkan sudah sangat valid. Berdasararkan hasil analisis data uji validitas media pembelajaran dari aspek bahasa di atas memperoleh persentase kevalidan 100 % dengan kategori Sangat valid.

Analisis Data Uji Validitas Media

Hasil uji validitas aspek media diperoleh dari dosen ahli media. uji validitas dilakukan dengan menggunakan angket validasi. Pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali dengan cara berdiskusi secara langsung di UPP 1 untuk mengisi angket dan memeriksa media pembelajaran terkait produk yang peneliti kembangkan. Uji validitas pertama dengan ahli media dilakukan pada Kamis, 17 April 2025 dengan adanya saran dan masukan terkait produk yang peneliti kembangkan. Setelah direvisi dilakukan uji validitas kedua dengan ahli media dilakukan pada Selassa, 22 april 2025 dengan hasil media, produk yang peneliti kembangkan sudah sangat valid. Berdasarkan hasil akhir analisis data uji validitas media pembelajaran dari aspek media di atas memperoleh persentase kevalidan 95 % dengan kategori sangat valid.

Table 1. Hasil Validasi

No	Validasi	Presentase
1	Validasi Materi	87,5%
2	Validasi Bahasa	100%
3	Validasi Media	95%
	Rata-rata	**94,1%**

Pembahasan

Hasil uji validitas dari segi materi diperoleh dengan cara melakukan penilaian terhadap media pembelajaran menggunakan angket validasi. Uji validitas untuk aspek materi diperoleh dari dosen ahli materi dengan cara menemui secara langsung di UPP I untuk mengisi angket dan memeriksa media pembelajaran terkait produk yang peneliti kembangkan. Uji validitas pertama dengan ahli materi dilakukan pada hari Rabu, 23 april 2025 dengan adanya saran dan masukan terkait produk yang peneliti kembangkan. Setelah direvisi dilakukan uji validitas kedua dengan ahli materi dilakukan pada hari jumat, 25 April 2025 dengan hasil materi produk yang peneliti kembangkan sudah sangat valid. Berdasarkan hasil akhir analisis data uji validitas media pembelajaran dari aspek materi di atas memperoleh persentase kevalidan 87,5% dengan kategori sangat valid.

Hasil uji validitas aspek bahasa diperoleh dari dosen ahli bahasa uji validitas dilakukan dngan menggunakan angket validasi. Pengambilan data dilakukan sebanyak satu kali dengan cara berdiskusi secara langsung di UPP 1 untuk mengisi angket dan memeriksa media pembelajaran terkait produk yang peneliti kembangkan. Uji validitas pertama dengan ahli bahasa dilakukan pada hari Selasa, 28 April 2025 dengan adanya saran dan masukan terkait produk yang peneliti kembangkan. Setelah direvisi dilakukan uji validitas kedua dengan ahli Bahasa dilakukan pada hari Jumat, 2 Mei 2025 dengan hasil materi produk yang peneliti kembangkan sudah sangat valid. Berdasararkan hasil analisis data uji validitas media pembelajaran dari aspek bahasa di atas memperoleh persentase kevalidan 100 % dengan kategori Sangat valid.

Hasil uji validitas aspek media diperoleh dari dosen ahli media. uji validitas dilakukan dengan menggunakan angket validasi. Pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali dengan cara berdiskusi secara langsung di UPP 1 untuk mengisi angket dan memeriksa media pembelajaran terkait produk yang peneliti kembangkan. Uji validitas pertama dengan ahli media dilakukan pada Kamis, 17 April 2025 dengan adanya saran dan masukan terkait produk yang peneliti kembangkan. Setelah direvisi dilakukan uji validitas kedua dengan ahli media dilakukan pada Selassa, 22 april 2025 dengan hasil media, produk yang peneliti kembangkan sudah sangat valid. Berdasarkan hasil akhir analisis data uji validitas media pembelajaran dari aspek media di atas memperoleh persentase kevalidan 95 % dengan kategori sangat valid.

Penilaian validasi bahan ajar menggunakan *book creator* berbantuan *canva* pada pembelajaran IPAS materi Keragaman di Indonesia dilakukan oleh tiga ahli validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang merupakan dosen ahli dibidang tersebut.

Table 1. Nama Dosen Validasi

No	Nama	Keterangan
1	Atri Waldi, M.Pd.	Dosen PPKn PGSD FIP UNP, sebagai ahli materi.
2	Yesni Yenti, M.Pd.	Dosen Bahasa Indonesia PGSD FIP UNP, sebagai ahli Bahasa.
3	Tiok Wijanarko, M.Pd.	Dosen IPA PGSD FIP UNP, sebagai ahli media.

Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket uji validitas dengan menggunakan skala penilaian 1,2,3, 4 dan 5 (Salwani & Ariani, 2021). Nilai akhir yang didapatkan, akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut: $NP = \frac{R}{SM} \times 100$.

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari
R : Skor yang diperoleh
SM : Skor Maksimum

Nilai akhir yang didapatkan dari para ahli akan dikonversi ke dalam kategori presentase dan Tingkat kevalidan sebagai berikut:

Table 2. Kriteria Kevalidan Bahan Ajar

No	Presentase	Kriteria
1	81 – 100 %	Sangat Valid
2	61 – 80 %	Valid
3	41 – 60 %	Cukup Valid
4	21 – 40 %	Kurang Valid
5	0 – 20 %	Tidak Valid

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, proses pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *Book Creator* berbantuan *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar sudah sesuai dengan tahapan pengembangan dengan model ADDIE. Adapun tahapan yang dimaksud yaitu (1) Tahap Analisis yang terdiri dari observasi, wawancara, analisis kebutuhan, analisis kurikulum: (2) Tahap Desain yang terdiri dari perancangan LKPD berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar: (3) Tahapan Pengembangan terdiri dari tahap uji validitas dan revisi LKPD berbasis *Wordwall* yang dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Produk yang dihasilkan melalui tahapan-tahapan pada penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar menggunakan aplikasi *Book Creator* berbantuan *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar yang dinyatakan valid. Validitas LKPD dinilai dari pedoman instrumen penilaian dari setiap masing-masing validasi. Validasi dilakukan oleh tiga ahli validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. 87,5% perolehan hasil validasi ahli materi dengan kategori "sangat valid", 100% perolehan hasil validasi ahli bahasa dengan kategori "sangat valid", dan 95% perolehan hasil validasi ahli media dengan kategori "sangat valid". Oleh karena itu, rata-rata presentase kevalidan yang diperoleh sebesar 94,16% dengan kategori "sangat valid". Sehingga bahan ajar menggunakan aplikasi *Book Creator* berbantuan *Canva* yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan dapat diuji coba dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *6*(1), 59-68.

Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai. Volume 5 Nomor 1.*

Diana, sinta diana, Selvie Sianipar, & Riodinar Harianja. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Book Creator kepada Guru-Guru PAUD Yabes Medan. Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi, 2(1), 382 - 388. https://doi.org/10.58466/literasi.v2i1.299

Hanum, L., & Amini, R. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Book Creator di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(4), 2183-2194.

R. Nababan, & F. Rahman (Ed.), Seminar Nasional Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia (hal. 72–81). Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.

Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. Indonesian Journal Of Education and Humanity, 2(4), 108-113.

Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, *1*(1), 516–525 Kusumawati, D. dan Sutisna, A. (2021).

Mansurdin dan Sari, Indah Ririn Kurnia. 2020. Peningkatan Hasil Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model Discovery Learning (DL) di Kelas V SDN 114/III Dusun Baru Siulak Sungai Penuh Kerinci. *eJurnal Inovasi Pembelajaran SD* : Volume 8, Nomor 4.

Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020).

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 12(2), 317–327.

Resmana, M. T., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Pancasila untuk Merealisasikan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat. Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan, 9(2), 473–485.

Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa inggris. Abdimas Siliwangi, 4(2), 335-343.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah, 2(1), 102-118.

Yayi dan Yuliana. (2019). Pengembangan Multimedia dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro), 4(2), 1–10.