

Optimalisasi Peran Teknologi Informasi dalam Melaksanakan Prinsip Instruksional dengan Media Flipbook di SMP Perguruan Advent XV Ciracas Jakarta Timur

**Rahmatulloh¹, Edward Alfin², Alfianisa Karromah Sunardi³, Marissa Rijoice⁴,
Meilysa Berliana Siboro⁵, Pina Apriliani⁶, Vina Nurfebriani^{*7}**

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

*e-mail: vinanurf07@gmail.com⁷

Abstrak

Transformasi digital menuntut pendidik SMP Perguruan Advent XV Ciracas untuk beralih dari metode konvensional ke inovasi teknologi, namun kendala dalam kreativitas media dan manajemen kelas digital masih menjadi hambatan utama. Program ini bertujuan mengatasi tantangan guru dalam merancang pembelajaran kreatif serta memanfaatkan teknologi digital secara optimal melalui integrasi media flipbook dan gamifikasi. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan kualitatif berbasis pelatihan dan pendampingan partisipatif secara daring yang melibatkan 20 pendidik. Materi pelatihan mengintegrasikan aspek teknis dengan prinsip instruksional Douglas Brown, meliputi otomatisasi, meaningful learning, dan motivasi intrinsik. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman pengembangan flipbook kategori tinggi dari 5,9% menjadi 55,9%, serta kenaikan efikasi diri penggunaan TI dari 2,9% menjadi 50%. Selain itu, 82,4% peserta mampu memproduksi media pembelajaran mandiri dan 88% peserta termotivasi mengimplementasikan gamifikasi Gimkit di kelas. Simpulan menunjukkan bahwa pendekatan holistik-pedagogis efektif meningkatkan kompetensi digital guru. Untuk keberlanjutan, disarankan adanya pelatihan luring dan pembentukan komunitas praktik guna menjaga konsistensi penerapan teknologi di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Flipbook, Gamifikasi, Gimkit, Kompetensi Digital, Prinsip Instruksional.

Abstract

Digital transformation requires educators at Perguruan Advent XV Ciracas Junior High School to shift from conventional methods to technological innovation, but obstacles in media creativity and digital classroom management remain major barriers. This program aims to address the challenges teachers face in designing creative learning and optimizing the use of digital technology through the integration of flipbook media and gamification. The implementation method uses a qualitative approach based on online training and participatory mentoring involving 20 educators. The training material integrates technical aspects with Douglas Brown's instructional principles, including automation, meaningful learning, and intrinsic motivation. The results of the activity showed a significant increase in the understanding of high-category flipbook development from 5.9% to 55.9%, as well as an increase in self-efficacy in the use of IT from 2.9% to 50%. In addition, 82.4% of participants were able to produce independent learning media, and 88% of participants were motivated to implement Gimkit gamification in the classroom. The conclusion shows that a holistic-pedagogical approach is effective in improving teachers' digital competence. For sustainability, it is recommended that offline training and the formation of a community of practice be provided to maintain consistency in the application of technology in the school environment.

Keywords: Digital Competence, Flipbook, Gamification, Gimkit, Instructional Principles.

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap paradigma pendidikan kontemporer yang menuntut pendidik untuk beradaptasi terhadap inovasi teknologi pembelajaran (Afifah, 2019; Wahyuni & Haryanti, 2024). SMP Perguruan Advent XV Ciracas, sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen terhadap pengembangan generasi berkarakter dan kompetitif, menghadapi tantangan substantif dalam aspek kreativitas pembelajaran,

manajemen kelas, serta integrasi teknologi informasi dalam proses pembelajaran, manajemen kelas serta integrasi teknologi informasi.

Hasil observasi awal terhadap 20 pendidik menunjukkan bahwa sebagian besar guru (58,3%) mengidentifikasi perencanaan pembelajaran kreatif sebagai faktor determinan efektivitas pembelajaran. Angka ini mencerminkan tingginya kesadaran teoritis guru, namun dalam praktiknya, proses belajar mengajar masih cenderung konvensional sehingga daya serap siswa terhadap materi belum optimal. Hambatan signifikan muncul dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif (41,7%) dan pemeliharaan manajemen kelas yang kondusif (41,7%) yang berimplikasi pada rendahnya keterlibatan aktif siswa dan suasana kelas yang monoton. Temuan lebih lanjut mengungkapkan bahwa mayoritas pendidik belum menerapkan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran yang bermakna (50%), serta mengalami keterbatasan dalam pelatihan pengembangan media pembelajaran digital (41,7%) yang mengakibatkan adanya jarak antara potensi teknologi dengan realitas instruksional kelas..

Keterbatasan infrastruktur digital sekolah, meliputi konektivitas internet dan sistem *e-learning* yang masih dalam tahap pengembangan, semakin menghambat optimalisasi teknologi digital belum dapat terlaksana secara maksimal. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas pendidik menjadi solusi strategis untuk menghasilkan proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah di SMP Perguruan Advent XV Ciracas, permasalahan utama dapat diformulasikan sebagai berikut: (1) keterbatasan pendidik dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif; (2) manajemen kelas (3) minimnya penerapan gamifikasi dan teknologi informasi dalam pembelajaran; (4) kurangnya pelatihan digital; serta (5) lemahnya konsistensi penerapan prinsip instruksional.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk melatih pendidik dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* yang interaktif, mengenalkan gamifikasi melalui platform Gimkit, memperkuat pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip instruksional berbasis teknologi bagi pendidik.

Kajian literatur menunjukkan bahwa *flipbook* berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian visual yang dinamis dan interaktif (Wahyuliani, Supriadi, & Anwar, 2016). Penelitian Hamzah *et al.* (2023) membuktikan bahwa pelatihan pemanfaatan *flipbook* efektif dalam meningkatkan kompetensi pendidik dalam pengembangan media pembelajaran. Selain itu, implementasi gamifikasi melalui platform Gimkit terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan (Nooviar, Wahyuni, & Deviv, 2024).

Namun, terdapat celah pada pengabdian masyarakat terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Aisyah *et al* (2025), yang cenderung hanya berfokus kepada penguasaan teknis alat (*tool-oriented*) tanpa menyentuh fondasi pedagogis yang kuat. Oleh karena itu kegiatan ini dibentuk sebagai implementasi dari pendekatan holistik-integratif. Kegiatan ini tidak hanya melatih penggunaan *flipbook* dan gamifikasi, tetapi mengikat keduanya dengan prinsip instruksional yang dikemukakan oleh Douglas Brown (2015) seperti otomatisasi, *meaningful learning* dan *intrinsic motivation*. Integrasi ini memastikan bahwa penggunaan teknologi bukan sekedar tren, melainkan sebuah strategi yang terukur untuk mencapai efektivitas pembelajaran yang berkelanjutan (Batubara, 2018; Malay *et al.*, 2025).

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan pendekatan dan metode yang sistematis untuk menjamin pencapaian tujuan program secara optimal. Metodologi yang digunakan yaitu metode kualitatif yang dirumuskan berdasarkan analisis kebutuhan awal yang dilakukan secara kolaboratif dengan mitra untuk mengidentifikasi tantangan fundamental yang dihadapi pendidik dalam era transformasi digital.

Kegiatan ini dikonstruksi sebagai program pelatihan dan pendampingan partisipatif yang dilaksanakan secara daring menggunakan platform Zoom pada hari Rabu, 18 Juni 2025.

Pendekatan yang diimplementasikan berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dengan fokus pada peningkatan efektivitas pembelajaran melalui integrasi teknologi yang signifikan (Malay et al., 2025).

Metode pelaksanaan mengacu pada prinsip-prinsip desain instruksional untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang menarik (*engaging*) dan berorientasi pada peserta (Batubara, 2018). Komponen utama meliputi pemaparan teoritis mengenai prinsip instruksional Douglas Brown (2015), praktik pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook*, dan simulasi pembuatan kuis interaktif dengan Gimkit sebagai implementasi gamifikasi. Selama sesi praktikum, pendidik dibimbing secara intensif oleh tim pengabdian untuk menjamin penguasaan kompetensi teknis.

Subjek kegiatan terdiri atas 20 pendidik SMP Perguruan Advent XV Ciracas dengan diversifikasi mata pelajaran. Mitra institusi berperan strategis dalam seluruh tahapan program, dimulai dari fase perencanaan dengan membantu identifikasi kebutuhan melalui instrumen kuesioner, koordinasi jadwal, hingga fasilitasi peserta. Selama implementasi, mitra berfungsi sebagai fasilitator untuk menjamin kelancaran proses pelatihan dan memberikan dukungan psikologis kepada peserta.

Evaluasi program dirancang secara komprehensif untuk mengukur efektivitas berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses evaluasi melibatkan partisipasi aktif mitra dalam pemantauan dan penilaian produk pengembangan media pembelajaran.

Instrumen pengukuran yang digunakan untuk menilai tingkat pencapaian meliputi:

- Aspek Kognitif dan Psikomotorik: Keberhasilan diukur menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman pendidik terkait prinsip instruksional dan pemanfaatan teknologi. Secara spesifik, tercatat peningkatan pemahaman tinggi terhadap pengembangan media *flipbook* dari 5,9% menjadi 55,9%. Selain itu, diukur persentase pendidik yang kompeten membuat *flipbook* secara mandiri mencapai 82,4%, sejalan dengan penelitian yang menunjukkan efektivitas pelatihan *flipbook* untuk pendidik (Hamzah et al., 2023; Wahyuliani, Supriadi, & Anwar, 2016). Kemampuan implementasi gamifikasi juga dievaluasi, di mana sebelum pelatihan 50% pendidik tidak pernah menggunakannya, dan setelah pelatihan 88% peserta termotivasi untuk terus mengembangkan kompetensi digitalnya.
- Aspek Afektif: Perubahan disposisi seperti motivasi dan efikasi diri (*self-efficacy*) diukur menggunakan instrumen survei umpan balik. Hasil menunjukkan peningkatan efikasi diri pada level tertinggi dari 2,9% menjadi 50%. Transformasi motivasi intrinsik ini konsisten dengan temuan bahwa pemanfaatan teknik gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi pembelajaran secara umum (Nooviar, Wahyuni, & Deviv, 2024). Antusiasme peserta dalam eksplorasi fitur-fitur *flipbook* juga menjadi indikator keberhasilan.
- Aspek Sosial-Budaya: Keterlibatan aktif peserta dalam diskusi dan sesi praktik menjadi indikator kualitatif keberhasilan. Komitmen pendidik untuk melanjutkan dan mengembangkan hasil pelatihan melalui program internal institusi juga menjadi tolok ukur dampak jangka panjang, yang merupakan salah satu tujuan program pengabdian untuk optimalisasi kapasitas pendidik (Wahyuni & Haryanti, 2024).

Implementasi kegiatan dikategorikan ke dalam tiga tahap utama yang terstruktur sesuai dengan jadwal yang telah disusun. Pendekatan bertahap ini esensial dalam merancang program pelatihan yang efektif dan efisien (Batubara, 2018).

- a. Tahap Persiapan: Meliputi identifikasi dan analisis kebutuhan mitra melalui instrumen observasi, pengembangan materi pelatihan yang relevan dengan prinsip instruksional dan teknologi (*flipbook* dan Gimkit), serta koordinasi jadwal dan teknis implementasi bersama pihak sekolah.
- b. Tahap Implementasi: Kegiatan inti dilaksanakan secara daring selama satu hari. Sesi dikategorikan menjadi beberapa komponen utama: pembukaan, *pre-test*, pemaparan Materi 1 (Prinsip Instruksional dan Optimalisasi TI), Materi 2 (Pengenalan dan Praktik Media *Flipbook*), dan Materi 3 (Gamifikasi Pembelajaran dengan Gimkit). Setiap sesi materi dilengkapi dengan praktik langsung, tanya jawab, dan evaluasi umpan balik dari peserta.

- c. Tahap Evaluasi: Pasca Kegiatan pelatihan, tim implementasi melakukan pengumpulan dan analisis data dari hasil *pre-test/post-test* dan kuesioner umpan balik. Hasil analisis selanjutnya digunakan untuk menyusun laporan akhir pengabdian dan publikasi ilmiah sebagai luaran program, yang bertujuan untuk mendiseminasikan dampak penerapan teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Malay *et al.*, 2025). Mitra juga berkomitmen untuk melanjutkan evaluasi dampak program di tingkat kelas.

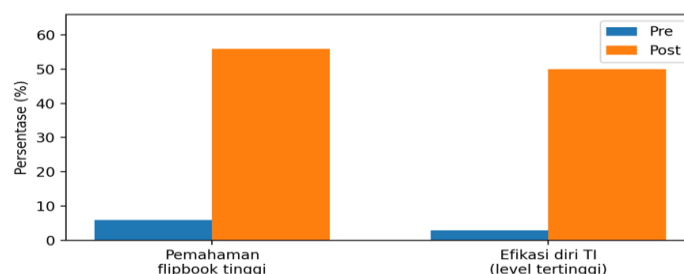
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pendidik masih menghadapi tantangan dalam merancang media pembelajaran digital yang interaktif. Sebanyak 58,3% responden menyatakan kesulitan mengembangkan media digital, sementara 41,7% menyatakan kesulitan mengembangkan media yang mendukung materi ajar. Selain itu, 41,7% menilai media yang digunakan sebelumnya masih kurang interaktif (misalnya sebatas video) dan 50% mengaku belum pernah menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran.

Pada indikator pencapaian pre-post, terjadi peningkatan yang jelas pada pemahaman pengembangan flipbook. Proporsi peserta dengan kategori pemahaman tinggi meningkat dari 5,9% (pre-test) menjadi 55,9% (post-test). Pada aspek efikasi diri terhadap kemampuan teknologi informasi, proporsi peserta pada level tertinggi meningkat dari 2,9% menjadi 50%.

Dari sisi keterampilan praktik, 82,4% peserta berhasil menyusun flipbook secara mandiri berdasarkan materi ajar yang mereka gunakan di kelas. Selain itu, 88% peserta menyatakan termotivasi untuk melanjutkan pengembangan kompetensi digital dan mulai mengintegrasikan media digital serta aktivitas berbasis gamifikasi sebagai bagian dari pembelajaran. Gambar 1. menunjukkan perbandingan presentase pre-test dan post-test pada 2 indikator utama yaitu pemahaman terhadap pengembangan flipbook dan efikasi diri terhadap kemampuan Teknologi Informasi (TI).



Gambar 1. Perbandingan Presentase Pre-Post pada Dua Indikator Utama

Selama sesi praktik, peserta mengembangkan flipbook yang memuat struktur materi, navigasi, serta unsur multimedia (gambar/tautan) untuk meningkatkan keterbacaan dan keterlibatan siswa. Pada sesi gamifikasi, peserta mempraktikkan pembuatan kuis Gimkit sederhana dan melakukan simulasi sebagai siswa untuk memahami alur permainan, umpan balik, dan mekanisme penilaian formatif.

3.2. Pembahasan

Peningkatan pemahaman flipbook dan efikasi diri menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik (*hands-on*) efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik-digital. Hal ini selaras dengan temuan penelitian pengembangan e-flipbook interaktif yang menekankan pentingnya desain multimedia dan keterkaitan konteks untuk meningkatkan keterlibatan belajar (Aprilia *et al.*, 2024).

Pada aspek gamifikasi, pengalaman langsung menggunakan Gimkit membantu peserta memahami bagaimana kuis interaktif dapat digunakan sebagai asesmen formatif yang memberi

umpan balik cepat, memantik partisipasi, dan menjaga suasana belajar tetap aktif. Sejalan dengan temuan meta-analisis dan tinjauan sistematis, gamifikasi cenderung memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan—dengan catatan elemen gim dirancang selaras dengan tujuan belajar dan tidak semata mengejar kompetisi (Sailer & Homner, 2020; Zainuddin et al., 2020).

Kegiatan ini tidak semata berfokus pada aspek teknis pemanfaatan media *flipbook* dan platform gamifikasi Gimkit, tetapi juga berlandaskan kerangka teoritis yang kuat (*robust*) dari prinsip-prinsip instruksional Douglas Brown (2015). Temuan yang diperoleh menunjukkan transformasi substansial pada aspek kognitif, afektif, dan keterampilan praktis peserta, yang dielaborasi secara komprehensif berikut ini. Prinsip-prinsip instruksional Douglas Brown ditegaskan pada praktik pelatihan adalah sebagai berikut:

- a. Otomatisasi (*automaticity*). Latihan *flipbook* dirancang bertahap dari demonstrasi, latihan terpandu, hingga produksi mandiri. Peserta mengulang langkah-langkah inti (mengatur halaman, memasukkan teks-gambar, menautkan navigasi, dan mempublikasikan) hingga prosedur menjadi lebih 'otomatis' dan tidak lagi membebani memori kerja saat merancang materi baru.
- b. Pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Materi dan tugas praktik menggunakan konten ajar nyata dari kelas peserta, sehingga produk *flipbook* yang dibuat langsung dapat diterapkan. Keterkaitan dengan kebutuhan kelas membuat aktivitas tidak bersifat mekanistik, tetapi relevan dan transferabel.
- c. Motivasi intrinsik. Gimkit digunakan bukan sekadar 'game', tetapi sebagai strategi untuk membangun rasa kompeten (kompetensi) melalui umpan balik cepat, memberi ruang pilihan strategi bermain (otonomi), serta memunculkan interaksi/kolaborasi (keterhubungan). Dari perspektif *Self-Determination Theory*, pemenuhan tiga kebutuhan psikologis ini berkontribusi pada meningkatnya motivasi intrinsik (Ryan & Deci, 2020), yang tampak pada tingginya motivasi peserta untuk melanjutkan pengembangan kompetensi digital.
- d. Pengambilan risiko dan efikasi diri. Lingkungan pelatihan dibuat aman untuk mencoba (*trial-and-error*) melalui pendampingan, contoh produk, serta sesi tanya-jawab. Kondisi ini mendorong peserta berani mencoba fitur baru dan meningkatkan keyakinan diri dalam menggunakan teknologi, sejalan dengan kenaikan indikator efikasi diri.

Keunggulan utama program ini adalah pendekatannya yang holistik, yaitu mengintegrasikan pelatihan keterampilan teknis dengan pemahaman prinsip pedagogis yang kuat. Pemanfaatan media *flipbook* dan gamifikasi terbukti efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi pendidik dalam menyajikan materi yang dinamis (Aisyah et al., 2025; Wahyuliani, Supriadi, & Anwar, 2016). Selain itu penelitian ini berpacu pada prinsip-prinsip instruksional Douglas Brown yang memang memberikan dasar teoritis yang kuat, namun implementasi praktisnya dalam pelatihan perlu diperjelas agar relevansinya lebih terasa.

Keterbatasan program terletak pada variasi kesiapan perangkat dan koneksi internet, serta belum seragamnya pengukuran capaian untuk setiap komponen (misalnya indikator penggunaan gamifikasi yang masih dominan berbasis persepsi). Meski demikian, terdapat beberapa rekomendasi aplikatif bagi sekolah lain: (a) mulai dari analisis kebutuhan singkat untuk memetakan kesenjangan kompetensi digital; (b) prioritaskan porsi praktik minimal 60–70% dengan contoh produk yang dapat ditiru; (c) sediakan pendampingan pasca-pelatihan (komunitas praktik/*WA group*) agar guru konsisten menerapkan; dan (d) gunakan evaluasi sederhana berbasis rubrik produk serta pre–post untuk memantau peningkatan kompetensi secara lebih objektif.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan sebagai respons atas tantangan transformasi digital yang dihadapi oleh para pendidik di SMP Perguruan Advent XV Ciracas. Analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa sebagian besar guru mengalami kesulitan dalam

merancang media pembelajaran digital yang kreatif, mengelola kelas secara efektif, serta mengintegrasikan gamifikasi dan teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran. Keterbatasan pelatihan dan infrastruktur digital turut memperlebar kesenjangan antara potensi teknologi dengan praktik instruksional yang aktual di kelas.

Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi pedagogik-digital para peserta. Terjadi kenaikan pemahaman pengembangan *flipbook* dari 5,9% menjadi 55,9% serta peningkatan efikasi diri dalam pemanfaatan TI pada level tertinggi dari 2,9% menjadi 50%. Keberhasilan ini tidak terlepas dari pendekatan pelatihan yang mengintegrasikan keterampilan teknis dengan prinsip instruksional Douglas Brown, seperti otomatisasi, *meaningful learning*, dan motivasi intrinsik. Implementasi gamifikasi melalui Gimkit juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan dan memberikan umpan balik formatif yang cepat.

Solusi yang dapat diimplementasikan untuk keberlanjutan program mencakup pelaksanaan afifahpelatihan secara luring (*onsite*) guna memfasilitasi interaksi dan pendampingan yang lebih mendalam. Pembentukan komunitas praktik atau grup pendampingan pasca-pelatihan diperlukan untuk memastikan konsistensi penerapan. Evaluasi berbasis rubrik produk serta *pre-test* dan *post-test* secara berkala juga direkomendasikan untuk memantau peningkatan kompetensi guru secara objektif dan berkelanjutan.

4.2. Saran

Pengembangan yang lebih baik dari program ini di masa mendatang, kegiatan pengabdian masyarakat disarankan untuk dilaksanakan secara luring (*onsite*) agar tercipta interaksi yang lebih mendalam, efektif, dan kontekstual. Kehadiran fisik, memungkinkan tim pelaksana dapat membangun hubungan yang lebih personal, memahami tantangan nyata di lingkungan sekolah, dan memberikan pendampingan yang lebih tepat sasaran.

Komunikasi tatap muka juga akan memfasilitasi proses eksplorasi teknologi dan pelatihan pemanfaatan TI yang lebih interaktif dan praktis, di mana para guru dapat langsung bereksperimen dan berdiskusi secara spontan. Keterlibatan langsung ini tidak hanya memperkuat kolaborasi, tetapi juga secara efektif menumbuhkan rasa saling percaya dan semangat belajar bersama yang lebih sulit dicapai secara optimal melalui sesi daring.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMP Perguruan Advent XV Ciracas, dosen pembimbing, dan seluruh pihak yang mendukung kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, M. N. (2019). Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Proyek. *Skripsi. Surabaya: FMIPA Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.*
- Aisyah, S., Ramadani, A. F., Wulandari, A. E., & Astutik, C. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, Volume 3 Nomor 1, 388-401. (<https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>)
- Aprilia, T., Djono, & A'isyah, A. (2024). Utilization of interactive e-flipbook media oriented toward contextual approaches to learning in elementary schools. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(2), 184–204. <https://doi.org/10.21831/jitp.v11i2.71434>
- Batubara, F. A. (2018). Desain Instruksional (Kajian Terhadap Komponen Utama Strategi Instruksional dan Penyusunannya). *Jurnal Ilmiah Al-Hadi*, Volume 3 Nomor 2, 657-667. (<http://dx.doi.org/10.54248/alhadi.v3i2.352>)
- Berlian, R. (2021). *PRINSIP KOGNITIF DALAM PENGAJARAN BAHASA*. *Jurnal Dinamika*, Volume 4 No.2

- Brown, H. D., & Lee, H. (2015). *Teaching by principles: An interactive approach*. USA: Pearson Education.
- Fauziyah, L., & Hanifah, U. (2024). *MODEL PENGEMBANGAN KURIKULUM MODEL BEAUCHAMP, ROGER DAN DOUGLAS BROWN*. 2. Jurnal UIN. Volume 23 nomor 2. (<https://doi.org/10.15408/kordinat.v24i2.45177>)
- Hamzah, A., Jadiddah, I. T., Shawmi, A. N., Rusdi, A., Aquami, Husni, M., Fatimah, S. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Volume 03, 95-104. (<https://doi.org/10.37850/taawun.v3i01.392>)
- Lander, J. A., & Brown, H. D. (1995). Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy. *Language*, 71(4), 843. (<https://doi.org/10.2307/415773>)
- Malay, I., Tania, C., Ardiansyah, F. R., Adifka, M. S., & Irawan, N. S. (2025). Dampak Penerapan Teknologi dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Lingkungan Pendidikan Sekolah dan Universitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, Volume 5 Nomor 1, 14-29. (<https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.651>)
- Nargis Mari, Irum Pervez Memon, Syeda Kiran Shirazi, & Faiza Mahar. (2024). Exploring the Impact of Cognitive Principles of Douglas Brown in ELT Classroom. *Indus Journal of Social Sciences*, 2(2), 380–396. (<https://doi.org/10.59075/ijss.v2i2.238>)
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, Volume 6 Nomor 3, 2865-2872. (<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>)
- Nurhasanah, A., Ramadhanti, S., Utami, S., & Putri, F. A. (2022). Improving Elementary School Students' Understanding of the Concept through Meaningful Learning in David Ausbel's Perspective. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5728–5734. (<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2935>)
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivations from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. (<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>)
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. (<https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>)
- Sampoerna, S. T., Rahardja, U., Mardiana, Devana, V. T., & Lestari Santoso, N. P. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran iLearning 2.0 Sebagai Pengabdian Masyarakat Terhadap Pendidikan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 46–55. (<https://doi.org/10.34306/adimas.v2i2.567>)
- Susilo, D. R., Wiyanarti, E., Mulyana, A., & Darmawan, W. (2025). Innovation in Digital based History Learning through Flipbooks for Elementary School Students in Lembang District. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education to language pedagogy*. Pearson, 9(1), 16–24. (<https://doi.org/10.22460/pej.v9i1.5321>)
- Wahyuliani, Y., Supriadi, U., & Anwar, S. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung. *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, Volume 3 Nomor 1, 14-29. (<https://doi.org/10.17509/t.v3i1.3457>)
- Widyastuti, W. (2017). Authentic Material and Automaticity for Teaching English. *Register Journal*, 10(1), 83. (<https://doi.org/10.18326/rgt.v10i1.83-100>)
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. (<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>)

Halaman Ini Dikосongkan