

Optimalisasi Pembelajaran Interaktif Melalui Media Heyzine Flipbook pada Mahasiswa PGMI

Guesa Maiwinda¹, Raudhatul Jannah²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia

Email : guesa.maiwinda@uinib.ac.id¹; raudhatuljannah@uinib.ac.id²

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pembelajaran melalui media Heyzine Flipbook pada mahasiswa S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Imam Bonjol Padang guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi digital mahasiswa. Pengabdian ini juga bertujuan untuk mengaktualisasikan program rancangan dari kegiatan pelatihan dasar (Latsar) CPNS tahun 2025 dengan panitia pelaksana dari Balai Diklat Keagamaan (BDK) Padang. Adapun metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif melalui pelatihan, pendampingan dan praktik langsung dalam pembuatan media heyzine flipbook. Kegiatan ini dilaksanakan pada mahasiswa semester III dengan tahapan identifikasi masalah, perancangan solusi, implementasi dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik dan mendukung kompetensi abad 21 mahasiswa, khususnya dalam aspek kreativitas, komunikasi dan literasi digital. Program ini juga sejalan dengan nilai-nilai profesionalisme dan akuntabilitas ASN, serta mendukung terwujudnya smart ASN di lingkungan akademik, yaitu ASN yang cerdas, melayani, akuntabel, responsif dan transformatif dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi.

Kata kunci: *Media Heyzine Flipbook, Pembelajaran Interaktif, Teknologi Pembelajaran.*

Optimization of Interactive Learning through Flipbook Media for PGMI Students

Abstract

This community service aims to optimize the use of learning technology through Heyzine Flipbook media for undergraduate students of Elementary Madrasah Teacher Education (PGMI) UIN Imam Bonjol Padang in order to improve the quality of learning and digital competency of students. This community service also aims to actualize the design program of the 2025 CPNS basic training (Latsar) activities with the implementing committee from the Padang Religious Training Center (BDK). The method used is a participatory approach through training, mentoring and direct practice in creating heyzine flipbook media. This activity was carried out for third semester students with the stages of problem identification, solution design, implementation and evaluation. The results of the activity showed an increase in the quality of the learning process and provided a more interactive, interesting learning experience and supported students' 21st century competencies, especially in the aspects of creativity, communication and digital literacy. This program is also in line with the values of ASN professionalism and accountability, and supports the realization of smart ASN

in the academic environment, namely ASN who are intelligent, serving, accountable, responsive and transformative in managing technology-based learning.

Keywords: *Heyzine Flipbook Media, Interactive Learning, Learning Technology.*

PENDAHULUAN

Aparatur Sipil Negara (ASN) merupakan profesi bagi pegawai negeri sipil dan pegawai pemerintah dengan perjanjian kerja yang bekerja pada instansi pemerintah (Juliani, 2019). Keduanya memiliki peran yang sama di tengah masyarakat sebagai ASN (Saleeha, 2024). Namun pada pengabdian ini akan berfokus pada pegawai negeri sipil sebagai peran penulis. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2023, ASN berfungsi sebagai pelaksana kebijakan publik, pelayan publik, serta perekat dan pemersatu bangsa, dan wajib mengamalkan nilai dasar BerAKHLAK (Antawirya, 2024). Dengan landasan ini, dosen sebagai ASN memikul tanggung jawab strategis mewujudkan cita-cita bangsa melalui pembangunan SDM berkualitas di pendidikan tinggi dengan integritas dan profesionalitas (Assingkiy, et al., 2024; Priatna, 2025).

Sebelum diangkat menjadi pegawai negeri sipil, setiap calon pegawai negeri sipil wajib menjalani masa percobaan yang sejalan dengan proses pendidikan dan pelatihan dasar (Latsar) CPNS (Herwanto, 2023). Sesuai dengan Peraturan LAN-RI, Nomor 13 Tahun 2022 tentang Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil, yang menggunakan aturan pola baru. Latihan Dasar CPNS kini dapat dilaksanakan melalui metode blended learning, yang mencakup tiga bagian utama: pelatihan mandiri (e-learning), distance learning, dan pembelajaran klasikal yang melibatkan kehadiran fisik di tempat pelatihan (Sari, 2021).

Dalam rangka aktualisasi dan habituasi tersebut, dosen sebagai seorang ASN harus menjalankan tugas dan peran yang baik sebagaimana mestinya. Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan (Rozi, 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada sistem pembelajaran di perguruan tinggi. Pergeseran dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis digital menuntut dosen dan mahasiswa untuk mampu beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi media pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan inovatif (Hilalludin, 2025).

Kemajuan teknologi memiliki peran penting terhadap berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Salah satunya dalam inovasi media pembelajaran berbasis teknologi (Alifiyani, 2025). Kebutuhan teknologi dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan mahasiswa di zaman modern (Mustofa, 2019).

Pada program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Imam Bonjol Padang, kebutuhan akan media pembelajaran inovatif semakin mendesak seiring dengan kompleksitas mata kuliah dan tuntutan peningkatan kompetensi mahasiswa sebagai calon pendidik profesional. Namun, pada praktiknya, pemanfaatan teknologi pembelajaran, khususnya media Heyzine Flipbook, masih belum optimal. Mahasiswa secara umum masih menggunakan media seperti PPT ataupun PDF yang mana media tersebut belum seutuhnya menjadi media yang interaktif dan menarik. Beberapa kendala yang ditemui seperti kurangnya sosialisasi dan pelatihan penggunaan media ini, serta rendahnya motivasi mahasiswa dalam memanfaatkan flipbook sebagai sumber belajar utama.

Jika kondisi ini terus berlangsung, maka pembelajaran cenderung bersifat monoton, kurang interaktif, serta tidak mendukung keterampilan abad 21 yang meliputi *critical thinking, creativity, collaboration, dan communication* (4C). Optimalisasi penggunaan Heyzine Flipbook tidak hanya dapat memperkaya variasi pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, praktis, dan sesuai dengan perkembangan era digital (Utami, 2023).

Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis untuk mengoptimalkan teknologi pembelajaran melalui media Heyzine Flipbook pada mahasiswa S1 PGMI UIN Imam Bonjol Padang. "Optimalisasi Pembelajaran Interaktif Melalui Media Flipbook pada Mahasiswa PGMI" ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, memperkuat kompetensi pedagogik mahasiswa, serta menjawab tantangan transformasi digital dalam dunia pendidikan.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui aktualisasi pelatihan dasar CPNS Kementerian Agama RI tahun 2025 di BDK Padang, dengan subjek penelitian mahasiswa S1 PGMI UIN Imam Bonjol Padang. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan analitis-partisipatif. Penentuan isu prioritas dilakukan menggunakan teknik USG (*Urgency, Seriousness, Growth*). Selanjutnya, analisis akar masalah dilakukan menggunakan diagram fishbone untuk mengidentifikasi faktor penyebab utama. Solusi dirancang melalui pendekatan problem solving dan diimplementasikan dalam bentuk pelatihan serta pendampingan pembuatan media Heyzine Flipbook. Evaluasi dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui observasi, dokumentasi, dan hasil produk mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pengajian tematik di Majelis Taklim Masjid Al Amanah, Cibiru, terlaksana dalam satu kali pertemuan dengan jumlah peserta lebih dari 20 orang ibu-ibu jamaah. Secara umum, proses kegiatan berlangsung kondusif, partisipatif, dan menunjukkan antusiasme tinggi dari peserta. Antusiasme tersebut tampak dari tingkat kehadiran, perhatian selama pemaparan materi, serta intensitas diskusi yang berkembang setelah materi inti disampaikan. Tema "pemberdayaan ibu sebagai kader dakwah keluarga" dinilai relevan oleh peserta karena bersentuhan langsung dengan realitas keseharian mereka sebagai ibu, pengasuh, sekaligus pengelola dinamika rumah tangga.

Identifikasi Isu/Permasalahan

Menurut (Nasir: 1993), isu muncul disebabkan karena adanya tantangan, keraguan, terhadap suatu hal atau rintangan baik antar kegiatan atau antar fenomena yang ada ataupun yang tidak terjadi di sekitar kita.

Isu biasanya diperoleh dari teori, teori belajar-mengajar, intelegensi, evaluasi dan lain-lain. Misalnya pengajaran matematika dengan komputer, keterampilan berhitung siswa sekolah dasar, kemampuan guru, pembinaan siswa berbakat dan sebagainya (Sanusi, 1998). Sedangkan menurut (Arikunto: 1998) masalah dapat diperoleh dari kehidupan sehari-hari karena menjumpai hal-hal yang aneh atau didorong oleh keinginan meningkatkan hasil kerja apa saja. Masalah juga dapat diperoleh dari membaca buku, ataupun masalah yang diberi oleh orang lain. Akan tetapi yang paling baik apabila datang dari diri sendiri karena didorong oleh kebutuhan memperoleh jawabannya. Pada program studi PGMI, penulis mengidentifikasi isu dengan membuat google form yang diisi oleh mahasiswa semester III. Berikut link yang penulis gunakan untuk mengidentifikasi isu tersebut:

https://docs.google.com/forms/d/1laXHDeAaucra_CYm2xaPPiBtTSEZZFrMaxFYnoj0F5c/edit

Gambar 1. Identifikasi Isu

Pada data google form di atas, terdapat 3 isu yang paling banyak dipilih oleh mahasiswa namun masih perlu dianalisis untuk menegaskan prioritas penanganan, ketiga isu tersebut kemudian dinilai menggunakan teknik USG (Urgency-Seriousness-Growth) dengan skala 1–5 (5 = sangat kuat pengaruhnya). Skor setiap isu dijumlahkan untuk menentukan core issue sebagai fokus perbaikan awal, sebelum dituangkan ke rencana tindak lanjut.

Berikut analisis isu dengan metode USG, skor diakumulasikan untuk menetapkan core issue:

Tabel 1. Penetapan Core Isu dengan Analisis USG

No	Isu	Kriteria			Jumlah Nilai	Peringkat Kualitas
		U	S	G		
1	Belum Optimalnya Penggunaan Teknologi Pembelajaran pada Mahasiswa di Prodi PGMI	5	5	4	14	1
2	Belum Optimalnya Pemanfaatan Media Sosial pada Prodi PGMI	4	4	4	12	2
3	Belum Optimalnya Pemanfaatan Papan Informasi Akademik dalam Mendukung Kelancaran Alur Studi Mahasiswa	4	3	3	10	3

Berdasarkan Analisis USG di atas, maka isu yang dipilih adalah sebagai berikut: “Belum Optimalnya Penggunaan Teknologi Pembelajaran pada Mahasiswa di Prodi PGMI”.

Analisis Core Isu menggunakan Fishbone Diagram

Fishbone Diagram, juga dikenal sebagai Diagram Ishikawa atau *Cause and Effect Diagram*, adalah alat yang digunakan untuk mengidentifikasi, menyusun, dan menganalisis penyebab potensial dari suatu masalah atau efek tertentu. Diagram ini membantu dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi suatu hasil dan memudahkan pencarian solusi.

Fishbone Diagram adalah alat visual yang menyerupai tulang ikan, di mana masalah utama diletakkan di "kepala ikan" dan penyebab-penyebab potensial ditampilkan sebagai

"tulang-tulang" yang bercabang dari garis utama. Metode ini digunakan untuk melakukan analisis sebab-akibat secara sistematis.

Menurut Teori Analisis Akar Masalah, Teori ini menyarankan penggunaan alat seperti Fishbone Diagram untuk menemukan akar penyebab dari suatu masalah, bukan hanya gejalanya. Dengan mengidentifikasi penyebab utama, solusi yang lebih efektif dapat dikembangkan (Taguchi, 2021).

Pratama & Rian (2022) dalam penelitian mereka tentang pengendalian kualitas di industri manufaktur Indonesia menjelaskan bahwa Fishbone Diagram efektif dalam mengidentifikasi penyebab cacat produk dan meningkatkan proses produksi. Mereka mencatat bagaimana diagram ini membantu tim dalam merinci penyebab masalah secara sistematis dan menghasilkan solusi yang lebih tepat.

Sari & Nurul (2023) dalam studi mereka mengenai penerapan Fishbone Diagram dalam sektor layanan di Indonesia menunjukkan bahwa diagram ini dapat meningkatkan pemahaman tentang masalah layanan dan membantu dalam pengembangan strategi perbaikan yang lebih efektif.

Langkah-Langkah Penggunaan Fishbone Diagram adalah dengan Identifikasi Masalah, yaitu menentukan masalah atau efek yang akan dianalisis dan letakkan di kepala ikan. Kemudian memberikan kategorisasi Penyebab, yaitu identifikasi kategori penyebab potensial yang relevan, seperti manusia, metode, mesin, material, lingkungan, dan pengukuran. Selanjutnya analisis Penyebab dengan cara mendetailkan penyebab spesifik di bawah setiap kategori. Terakhir melakukan tindakan perbaikan berdasarkan analisis, identifikasi tindakan perbaikan yang dapat dilakukan untuk mengatasi penyebab masalah. Berikut disajikan *Fishbone Diagram* dari isu Belum Optimalnya Penggunaan Teknologi Pembelajaran pada Mahasiswa di Prodi PGMI:



Gambar 2. Fishbone Diagram

Berdasarkan Analisis Fishbone di atas, diketahui bahwa akar penyebab dari isu 'Belum Optimalnya Penggunaan Teknologi Pembelajaran pada Mahasiswa di Prodi PGMI' tersebut adalah kurangnya kemampuan mahasiswa mengoperasikan aplikasi pembelajaran digital.

Deskripsi Core Isu pada Prodi PGMI

Pengembangan argumentasi terhadap core isu "Belum Optimalnya Penggunaan Teknologi Pembelajaran pada Mahasiswa di Prodi PGMI", perlu meninjau beberapa aspek utama yang menyebabkan permasalahan ini serta relevansi solusi yang diusulkan.

Meskipun teknologi digital telah berkembang pesat, di banyak institusi pendidikan, termasuk UIN Imam Bonjol Padang, pemanfaatan teknologi pembelajaran masih sering terbatas pada platform sederhana, seperti penggunaan *PowerPoint*, *Google Classroom*, atau

platform Learning Management System (LMS) lainnya yang cenderung statis. Hal ini membuat pengalaman belajar mahasiswa kurang interaktif dan dinamis.

Dalam konteks Mata Kuliah Matematika, teknologi yang bisa membantu penyampaian materi secara interaktif masih jarang digunakan, sehingga pembelajaran sering terasa monoton dan kurang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar mahasiswa. Masih terbatasnya sumber daya yang tersedia dan pelatihan bagi mahasiswa untuk memaksimalkan teknologi juga menjadi faktor penghambat lainnya.

Salah satu kendala yang sering dihadapi adalah resistensi terhadap perubahan dan kurangnya pemahaman akan teknologi baru di kalangan mahasiswa. Selain itu, kendala infrastruktur, seperti kualitas jaringan internet yang tidak merata, serta kurangnya perangkat teknologi yang memadai di kalangan mahasiswa, semakin memperumit integrasi teknologi yang lebih canggih.

Heyzine Flipbook, sebagai media digital yang interaktif, dapat menawarkan solusi yang lebih fleksibel dan menarik. Media ini memungkinkan materi pembelajaran ditampilkan dalam format yang menyerupai buku fisik, namun dengan fitur tambahan seperti video, audio, dan tautan eksternal yang dapat memperkaya pengalaman belajar.

Sebelum pelaksanaan kegiatan, sebagian besar mahasiswa masih menggunakan media pembelajaran konvensional saat tampil makalah seperti powerpoint dan pdf yang cenderung kurang interaktif. Hal ini terlihat dari hasil wawancara dan diskusi dengan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah:

“... saat ini mahasiswa masih dominan menggunakan metode ceramah dan presentasi konvensional melalui PowerPoint saat tampil makalah dan praktek microteaching, sementara interaksi berbasis teknologi digital yang mendukung pembelajaran mandiri masih jarang dilakukan”. (Wawancara dengan Raudhatul Jannah, M.Si., Ketua prodi PGMI, Kamis, 23 Oktober 2025, pukul 09.05 WIB).



Gambar 3. Wawancara dengan Ketua Prodi PGMI

Selain itu, wawancara dengan beberapa mahasiswa semester III menyampaikan :
“... dalam proses presentasi makalah, kami sebagian besar di kelas masih menggunakan media konvensional seperti PPT dan PDF” (Wawancara dengan mahasiswa semester III, Jum’at, 24 Oktober 2025, pukul 09.30 WIB).



Gambar 4. Wawancara dengan Mahasiswa

Lebih lanjut penulis juga melakukan observasi ke dalam kelas perkuliahan mahasiswa PGMI Semester III dan terlihat selama proses perkuliahan mahasiswa tampil presentasi makalah masih menggunakan media konvensional.



Gambar 5. Proses perkuliahan di kelas

Teknologi dalam konteks pendidikan seharusnya menjadi sarana strategis untuk mendukung proses belajar mengajar, khususnya dalam menyiapkan calon guru madrasah yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran masih belum optimal.

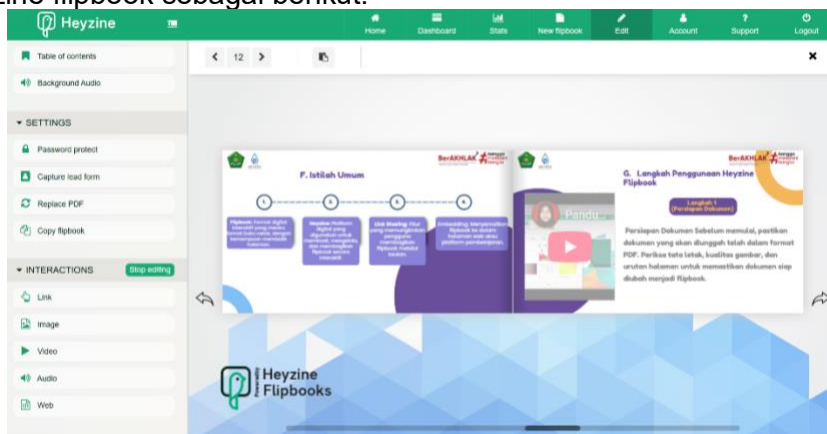
Dari sisi dosen, secara keseluruhan sudah mengenalkan media pembelajaran berbasis digital, namun implementasinya pada mahasiswa belum sesuai yang diharapkan. Hal ini mengakibatkan potensi penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran belum dimaksimalkan. Fakta lain menunjukkan bahwa beberapa dosen di Prodi PGMI telah berusaha memperkenalkan aplikasi pembelajaran modern, seperti *Google Classroom*, *Zoom*, *Quizizz*, atau bahkan *heyzine flipbook* untuk memperkaya materi. Namun, penggunaan tersebut bagi mahasiswa sering kali hanya dilakukan pada awal semester atau saat ada tugas tertentu yang menuntut inovasi, bukan sebagai bagian dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal tersebut juga berkaitan dengan keterampilan teknis mahasiswa. Hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa menunjukkan bahwa kendala utama mereka adalah kurangnya kemampuan mengoperasikan aplikasi pembelajaran digital. Disisi lain akses wifi kampus yang kurang stabil juga menjadi salah satu kendala mahasiswa dalam mengakses media pembelajaran yang inovatif. Mahasiswa mengaku belum pernah mendapatkan pelatihan khusus yang membekali mereka dengan keterampilan praktis, misalnya membuat media pembelajaran digital, mengelola kelas online, atau memanfaatkan teknologi interaktif. Akibatnya, ketika diminta untuk mengintegrasikan teknologi dalam tugas perkuliahan, banyak mahasiswa mengalami kesulitan.

Fakta-fakta tersebut memperlihatkan bahwa belum optimalnya penggunaan teknologi pembelajaran di Prodi PGMI merupakan masalah kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Jika isu tersebut tidak diselesaikan maka kualitas pembelajaran mahasiswa akan

menurun, ketika dilapangan saat Praktek Kerja Lapangan (PPL) kualitas mahasiswa akan dipandang kurang baik oleh sekolah-sekolah tempat mereka mengabdikan nantinya. Dampak ini tentunya bukan hanya merugikan mahasiswa saja namun dosen, prodi, bahkan institusi secara keseluruhan, baik dari sisi kualitas pembelajaran, kompetensi lulusan, maupun daya saing perguruan tinggi.

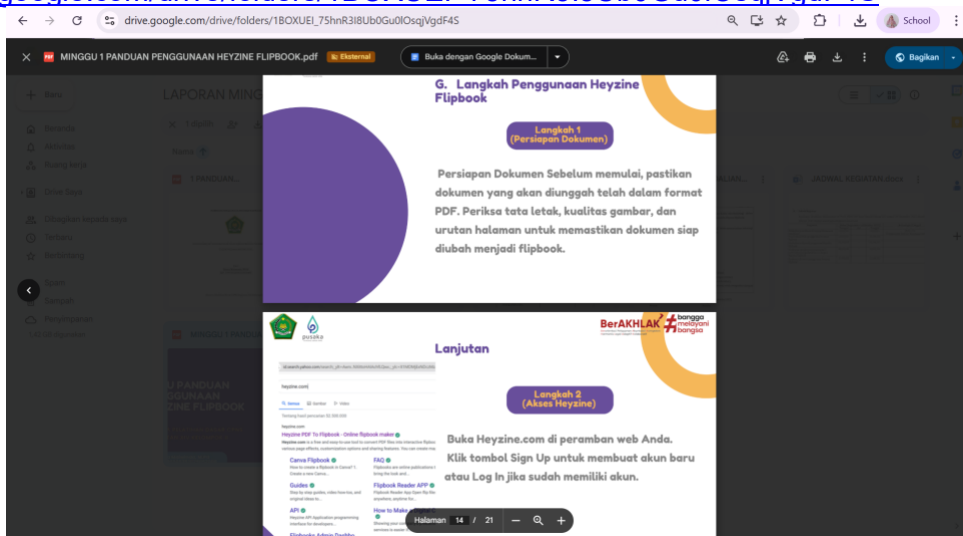
Media Heyzine Flipbook

Media heyzine flipbook sebagai berikut:



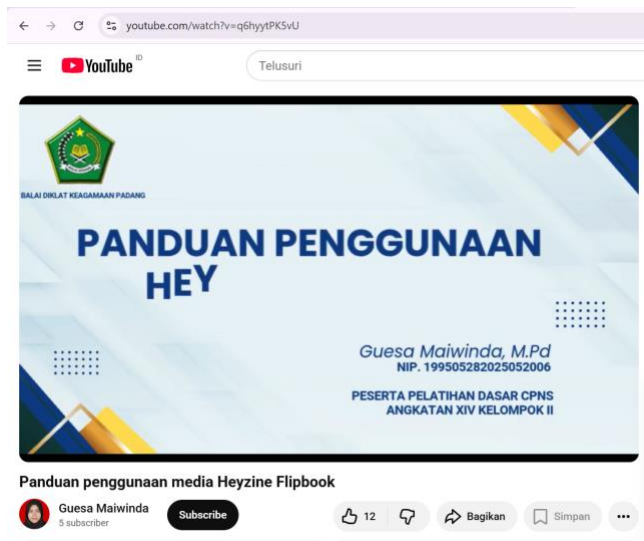
Gambar 6. Tampilan media heyzine flipbook

Buku panduan penggunaan media heyzine flipbook pada link berikut:
https://drive.google.com/drive/folders/1BOXUEI_75hnR3I8Ub0Gu0IOsqjVgdF4S



Gambar 7. Panduan penggunaan media

Vidio panduan pada link berikut: (Pada panduan media)
<https://www.youtube.com/watch?v=q6hytPK5vU>



Gambar 8. Vidio panduan penggunaan media heyzine flipbook

Penggunaan media heyzine flipbook di kelas oleh penulis



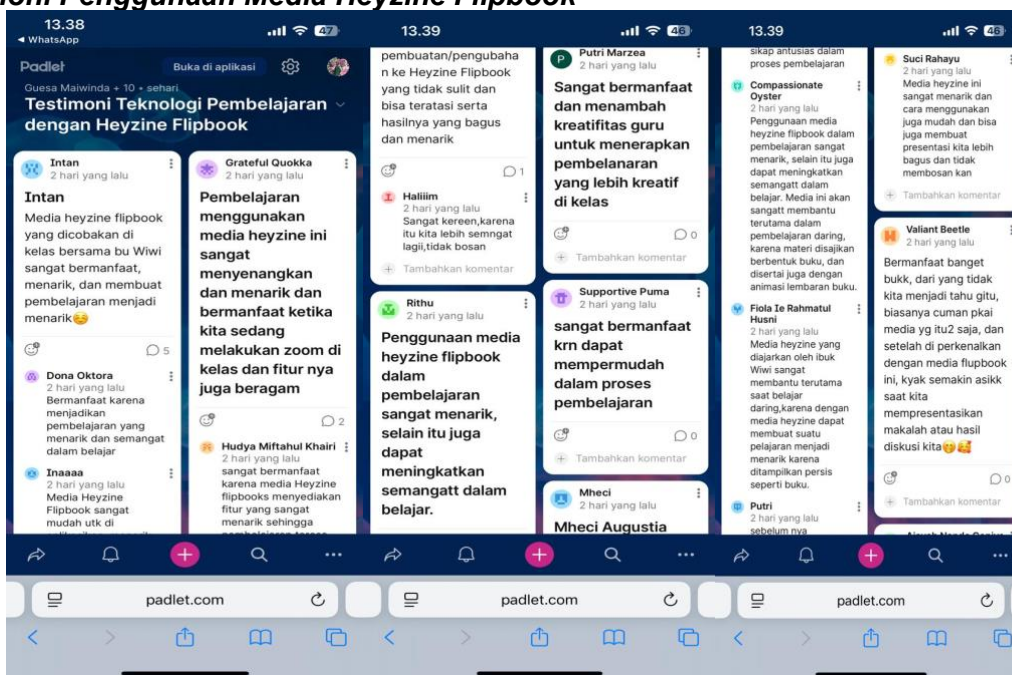
Gambar 9. Pelaksanaan penggunaan media heyzine flipbook

Penggunaan media heyzine flipbook oleh mahasiswa saat presentasi makalah



Gambar 9. Penggunaan media heyzine flipbook

Testimoni Penggunaan Media Heyzine Flipbook



Berdasarkan testimoni penggunaan media heyzine flipbook di atas, bahwa media heyzine flipbook memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses, baik bagi dosen maupun mahasiswa.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang merupakan aktualisasi pelatihan dasar CPNS ini berhasil meningkatkan pemanfaatan teknologi pembelajaran melalui media Heyzine Flipbook pada mahasiswa PGMI. Mahasiswa menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif.

Melalui kegiatan pelatihan, pembuatan, dan penerapan Heyzine Flipbook, mahasiswa memperoleh peningkatan kompetensi literasi digital yang sangat penting bagi calon guru madrasah ibtidaiyah dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, disarankan agar penggunaan media pembelajaran digital terus dikembangkan dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, Amelia, R. (2021). *Modul Smart ASN: Pelatihan Dasar Calon Aparatur Sipil Negara*. Lembaga Administrasi Negara.

Antawirya, R. (2024). *Peran Aparatur Sipil Negara dalam meningkatkan kualitas pelayanan publik di era digital*. *Jurnal Administrasi Publik*.

Ariyanto, A., & Prasetyo, D. (2023). *Inovasi Pembelajaran Digital di Era Merdeka Belajar: Strategi Dosen Menghadapi Transformasi Pendidikan*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.

Assingkily, M. S., Patra, T. I., Fua, J. L., & Mardiningsih, H. (2024). Aktualisasi Core Values ASN Ber-AKHLAK Melalui "DILAN PERMANEN": Aplikasi Layanan Digital Penelitian Mandiri Dosen di IAIN Kendari. *Abdi Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3). <https://doi.org/10.61253/abdicendekia.v3i3.255>.

Badan Kepegawaian Negara. (2022). *Buku Saku Panduan Perilaku Core Values*. Badan Kepegawaian Negara.

Cahyono, C., Mulyana, D., Asep Priatna, & Srinawati, D. R. (2025). *Membangun karakter tanggung jawab melalui pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan model*

- global inquiry-based learning*. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 10(1), 1–14. <https://doi.org/10.21067/jmk.v10i1.12213>
- Fanny, N. (2021). *Kualitas pelayanan publik oleh Aparatur Sipil Negara*. *Jurnal Administrasi Publik*.
- Fatimah, E., & Irawati, E. (2027). *Manajemen ASN: Modul Pelatihan Dasar CPNS*. Lembaga Administrasi Negara.
- Hanim Nafingah & Oktaviani Adhi Suciptaningsih. *Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Digital Berbantuan Aplikasi Heyzine untuk Pembelajaran IPAS Materi Kayanya Negeriku Kelas IV SD*. JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. Jiip
- Juliani, H. (2019). *Diskresi dalam Rekrutmen Pegawai Non Pegawai Negeri Sipil Setelah Pemberlakuan Peraturan Pemerintah Nomor 49 Tahun 2018 tentang Manajemen Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja*. *Administrative Law and Governance Journal*, 2(2), 314–325. <https://doi.org/10.14710/alj.v2i2.314-325>
- Henry Januar Saputra, Ikha Listyarini, Intan Rahmawati, Moh Aniq KHB. *Pengembangan Bahan Ajar Melalui Software Heyzine Html Flip Book Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. ES: Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an.
- Husna, N., & Wahyuni, T. (2022). *Penerapan Media Flipbook Digital dalam Pembelajaran Interaktif di Perguruan Tinggi*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*. (2005). *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 74, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4496.
- Indonesia. (2023). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Aparatur Sipil Negara*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 141, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6897.
- Indonesia. (2024). *Keputusan Kepala Lembaga Administrasi Negara Nomor 581/K.1/PDP.07/2024 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil*. Lembaga Administrasi Negara.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Lembaga Administrasi Negara (LAN). (2022). *Nilai-Nilai Dasar ASN BerAKHLAK dan Employer Branding ASN Bangga Melayani Bangsa*. Jakarta: LAN RI.
- Leny Sopia Latuny, Meny Sriwati, Dyah Nugraheny Priastuti, Nelli Roza, Nana Suyana, Muhamad Syafii. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Efektif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Perguruan Tinggi*. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. Journal Universitas Pahlawan
- Munir. (2021). *Pembelajaran Digital: Strategi dan Implementasi dalam Dunia Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ni Kadek Semi, Ni Ketut Suarni, Kadek Yudiana. *E-Modul Interaktif Menggunakan Heyzine Flipbook Materi Organ Pencernaan pada Manusia Kelas V*. *Mimbar Pendidikan Indonesia*. Ejournal Undiksha
- Prawiradilaga, D. S. (2020). *Desain dan Teknologi Pembelajaran di Era Digital*. Jakarta: Kencana.
- Saleeha, S., et al. (2024). *Peran Aparatur Sipil Negara (ASN) dalam penyelenggaraan pemerintahan dan pelayanan publik*. *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*. <https://zia-research.com/index.php/cendekiawan/article/download/265/212>
- Salsa Billa Denisa & Nelly Astimar. *Pengembangan Media Flipbook Digital Menggunakan Aplikasi Heyzine pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Journal Universitas Pasundan
- Suryani, N., & Setiawan, A. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran di Abad 21*. Bandung: Rosdakarya.
- Walidatul Amiyah. *Pengembangan E-modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Pembelajaran Teks Biografi Kelas X*. *Wahana Pedagogika / Media Didaktika*. E-Jurnal+1

- Wulandari, F., & Hidayat, M. (2024). *Penggunaan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Heyzine di Pendidikan Tinggi*. Jurnal Pendidikan Inovatif.
- Yuliani, D., & Kurniawan, A. (2023). *Efektivitas Media Digital Interaktif terhadap Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Online*. Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan.
- Yuniar Khairani Nasution, Rais Hidayat, Nurlinda Safitri. *Pengembangan E-modul Menggunakan Heyzine Flipbook pada Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang. Journal STKIP Subang.