MATH INTERACTIVE FLIPBOOK: PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS DIGITAL KONSEP MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Ifa A'inulkholifah[1], Yunita Sari[2]
[12]PGSD FKIP Universitas Islam Sultan Agung
Alamat e-mail : [1]ifaainul3@std.unissula.ac.id, [2]yunitasari@unissula.ac.id

ABSTRACT

The low understanding of mathematical concepts among students is a problem that needs to be overcome in the learning process. This study aims to develop a digital-based Interactive Math Flipbook Learning Media and test its feasibility and practicality. This research uses a Research and Development approach with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The needs analysis showed a lack of digital media and low math comprehension among fifth grade students at SD Negeri Sari 2. The Flipbook was designed using Canva and validated by media, material, and language experts, with an average score of 3.75, 3.35, and 3.65, respectively, indicating the product was "highly valid." The implementation stage involved a three-day trial where students accessed the Flipbook independently. The practicality of the media was assessed through questionnaires filled out by teachers and students, with average scores of 3.9 and 3.4, both in the category of "very good." These findings indicate that the Interactive Math Flipbook is a feasible and practical tool to be used in learners' mathematics learning.

Keywords: Flipbooks, digital media, and math concepts

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman konsep matematika di kalangan peserta didik menjadi masalah yang perlu diatasi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interactive Math *Flipbook* berbasis digital dan menguji kelayakan serta kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan model ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Analisis kebutuhan menunjukkan adanya kurangnya media digital dan rendahnya pemahaman matematika di kalangan siswa kelas V di SD Negeri Sari 2. *Flipbook* dirancang menggunakan Canva dan divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa, dengan rata-rata skor masing-masing 3,75, 3,35, dan 3,65, yang menunjukkan produk tersebut "sangat valid." Tahap implementasi melibatkan uji coba selama tiga hari di mana siswa mengakses *Flipbook* secara mandiri. Kepraktisan media dinilai melalui angket yang diisi oleh guru dan siswa, dengan rata-rata skor 3,9 dan 3,4, keduanya dalam kategori "sangat baik." Temuan ini menunjukkan bahwa

Interactive Math *Flipbook* adalah alat yang layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika peserta didik.
Kata Kunci: *Flipbook*, media digital, dan konsep matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam mempengaruhi kehidupan manusia sehari-hari. Dengan pendidikan, manusia dapat meningkatkan kualitas, harkat, serta martabat diri (Nurfatimah, Hasna, and Rostika 2022). Di Indonesia, aspek pendidikan mengalami ketertinggalan baik dalam pendidikan formal maupun informal. Berbagai upaya pemerintah telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya dengan menghadirkan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi. Salah satu inisiatif terbaru adalah Kurikulum Merdeka, yang dirancang sebagai bagian dari upaya Kemendikbudristek untuk mengatasi krisis belajar (Kemendikbudristek 2021).

Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru dalam proses pembelajaran, dengan fokus pada pembelajaran yang berkualitas dan merata. Prinsip utama dari kurikulum ini adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*center of learning*), yang mengajarkan konsep atau keterampilan sesuai dengan kemampuan siswa. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi topik tanpa batasan antar mata pelajaran, yang sangat sesuai untuk pengembangan kompetensi abad 21 (Mokambu 2021).

Namun, di abad 21 pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memberikan tantangan baru bagi dunia pendidikan. Guru dituntut untuk mengimplementasikan pembelajaran yang bermakna dan didukung oleh teknologi. Akan tetapi, dalam praktiknya, banyak guru yang belum mampu menginovasikan model pembelajaran dengan adaptasi teknologi (Verdinandus Lelu Ngono and Taufik Hidayat 2019). Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa model pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Learning Center*), dan minimnya penguasaan teknologi serta fasilitas sekolah menjadi faktor

rendahnya pemahaman konsep matematika peserta didik.

Observasi di SD Negeri Sari 2 menunjukkan bahwa ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran matematika di kelas V belum memadai. Dari 19 peserta didik, hanya 9 yang memenuhi KKM, sementara 10 lainnya belum tuntas. Ketika guru memaparkan materi, peserta didik terlihat kurang berminat dan tidak memperhatikan, disebabkan oleh model pembelajaran yang monoton.

Menurut Kusumadewi (2021), mengembangkan kemampuan pemahaman konsep matematika adalah tujuan pembelajaran yang harus dicapai, karena mempermudah pengingatan materi (Kusumadewi 2021). Penelitian yang lain menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematis memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Ulia and Sari 2018).

Media pembelajaran merupakan alat penting dalam menyampaikan informasi dan membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak (Hasiru, Badu, and Uno 2021). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, guru diberi kebebasan untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika (Gunawan and Ritonga 2019).

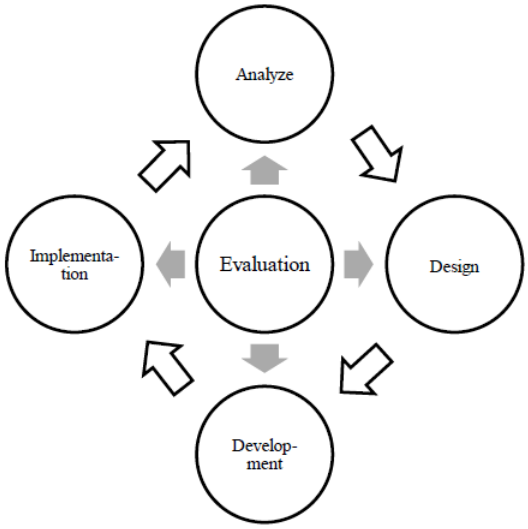
Salah satu media pembelajaran yang inovatif adalah *Flipbook* digital, yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Penelitian oleh Angelia et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media digital *Flipbook* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik (Ramadhan et al. 2023). *Flipbook* dapat menyajikan teks, gambar, suara, dan video yang dirancang menarik untuk meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa (Juliani and Ibrahim 2023). Keunggulan *Flipbook* adalah kemudahan akses dan penggunaan, yang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis digital ini akan dirancang menggunakan Canva, sebuah aplikasi desain yang dapat diakses secara online. Canva memungkinkan

guru untuk mendesain media pembelajaran secara kreatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan komunikatif (Ramadhan et al. 2023). Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian yang berbeda dengan sebelumnya. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran *Flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika pada materi bilangan cacah hingga 1.000.000. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian berjudul "*Math Interactive Flipbook*: Pengembangan Media Berbasis Digital Konsep Matematika Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* untuk menghasilkan dan menguji kepraktisan. Menurut Waruwu (2024), penelitian pengembangan adalah kegiatan ilmiah yang terencana dan sistematis, menghasilkan inovasi baru yang dapat digunakan masyarakat (Waruwu 2024). Model yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang mencakup tahapan analisis masalah, desain, pengembangan, uji coba produk, dan revisi (Mesra 2023). Produk yang dihasilkan adalah *Flipbook* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik sekolah dasar. Berikut adalah rangkaian alur dari prosedur penelitian ADDIE:



***Gambar 1** Prosedur Penelitian ADDIE*

Prosedur penelitian ini mengikuti model ADDIE, yang memastikan produk yang dihasilkan valid melalui proses sistematis. Tahapan yang dilakukan meliputi analisis untuk mengidentifikasi penyebab kesenjangan kinerja melalui wawancara dan angket, perancangan media pembelajaran *Flipbook* digital, serta pengembangan

media dengan validasi dari ahli. Selanjutnya, implementasi dilakukan dengan uji coba di SD Negeri Sari 2, diikuti dengan evaluasi untuk mengetahui feedback dari guru dan siswa. Subjek penelitian terdiri dari 19 peserta didik kelas V SD Negeri Sari 2. Data dikumpulkan melalui angket untuk validasi media dan respon dari guru serta siswa. Uji kelayakan produk *Flipbook* dilakukan untuk memastikan kelayakan media, materi, dan bahasa oleh validator ahli.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis

a. Analisis Kebutuhan Sekolah dan Siswa

Analisis kebutuhan menunjukkan adanya kurangnya media digital dan rendahnya pemahaman konsep matematika di kalangan peserta didik. Kepala sekolah mengungkapkan bahwa pembelajaran yang monoton berkontribusi pada kesenjangan pemahaman, sementara guru mencatat adanya perbedaan kemampuan di antara siswa. Selain itu, peserta didik merasa kesulitan dan bosan dengan metode pembelajaran konvensional, yang menandakan perlunya pendekatan yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

b. Analisis Konsep

Analisis kesulitan materi pada mata pelajaran matematika di kelas V menunjukkan rata-rata nilai yang rendah, yaitu 66, berdasarkan tabel1. Nilai ini lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain seperti IPAS, PPKN, dan Bahasa Indonesia. Kondisi ini mengindikasikan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika, sehingga peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa. Didik menekankan pentingnya memahami keterkaitan antara pembelajaran dan hasil yang diperoleh, yang menunjukkan bahwa pendekatan yang interaktif dan berbasis pada kebutuhan siswa dapat meningkatkan hasil belajar (Didik Prawira Putra, Manu Okta Priantini, and Astra Winaya 2021).

Tabel 1 Hasil Ulangan

Nilai	Matematika	IPAS		PPKN	Bahasa Indonesia
		IPA	IPS		
Jumlah	1650	1875	2125	2050	1975
Rata-rata	66	75	85	82	79

c. Analisis Nilai

Analisis nilai dilakukan untuk menentukan materi yang relevan bagi pengembangan media pembelajaran. Uji coba soal awal menunjukkan bahwa materi nilai tempat bilangan cacah memiliki rata-rata terendah, yaitu 7,04, dibandingkan dengan materi lainnya. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media interactive math *Flipbook* khusus untuk materi tersebut guna meningkatkan pemahaman siswa. Teori pembelajaran konstruktivis juga relevan, di mana siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar (Muzakki, Yulia Hidayatul Umah, and Mudawinun Nisa' 2021).

Tabel 2 Pemilihan Materi

Materi	Nilai Tempat	KPK & FPB	Pecahan	Keliling Bangun Datar	Luas Bagun Datar
Jumlah Nilai	176	228	211	198	220
Rata-rata	7,04	9,12	8,44	7,92	8,8

2. Desain

a. Rancangan Desain

Media interactive math *Flipbook* dirancang menggunakan Canva seperti pada gambar 2 dan Heyzine, dan dapat diakses melalui perangkat Android, laptop, atau komputer. Rancangan menu *Flipbook* mencakup beberapa elemen penting, yaitu: tampilan cover buku aeperti gambar 3, kata pengantar seperti gambar 4, tombol penggunaan, tujuan pembelajaran, pendalaman materi yang dilengkapi dengan animasi, video, dan gambar, seperti gambar 5, kuis, dan evaluasi. Dalam konteks ini, penelitian oleh Rianda menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Flipbook dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran matematika (Ruanda, Susanto, and Qudsiyah 2025).

Gambar 2 *Desain Canva*

Gambar 3 Cover Flipbook

Gambar 4 Kata Pengantar

Gambar 5 Materi

Desain ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Penelitian oleh Sulistiowati (2023) menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, desain yang efektif sangat penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

3. *Development*

Untuk mengembangkan *Flipbook* menggunakan aplikasi web, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mengunggah dokumen PDF ke platform yang dipilih, seperti Flipsnack atau FlippingBook. Setelah proses unggah selesai, Anda dapat menyesuaikan tata letak, menambahkan elemen interaktif seperti video dan kuis, serta membuat daftar isi yang dapat diklik untuk memudahkan navigasi. Setelah

sudah jadi hasilnya, *Flipbook* dapat diterbitkan dan dibagikan melalui tautan langsung atau media sosial. Selain itu, Anda juga dapat memanfaatkan alat analitik yang tersedia untuk memantau interaksi pengguna dengan *Flipbook* tersebut.

Setelah *Flipbook* selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi dari para ahli, yang meliputi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa *Flipbook* yang dihasilkan memenuhi standar kualitas yang diharapkan.. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menarik (Azhar, Wahyudi, and Yolanda 2024).

a. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dua validator, yaitu Bapak Dona Agus Setiawan, M.Pd. dan Bapak Puguh Ardianto Iskandar, M.Pd., untuk mengevaluasi dan memberikan masukan mengenai media yang dikembangkan. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa validasi dari ahli sangat penting untuk memastikan kualitas media pembelajaran (Sae and Radia 2023). Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 3, yang menunjukkan penilaian berdasarkan beberapa indikator.

Tabel 3 Hasil Rekapitulasi Ahli Media

Indikator	Item	Validator 1	Validator 2
Keterpaduan	3	12	12
Keseimbangan	3	10	11
Warna	3	11	10
Bahasa	4	15	15
Penyajian	7	27	27
Total nilai		75	75
Rata-rata		3,75	3,75
Jumlah rata-rata		3,75	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan hasil analisis, media Interactive Math *Flipbook* digital memperoleh rata-rata 3,75 dari skala 4. Nilai ini masuk ke dalam kategori kelayakan "Sangat Layak," yang berada dalam interval $3{,}00 < x \leq 4{,}00$.

b. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua validator, yaitu Ibu Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd. dan Ibu Nuhyal Ulya, M.Pd., untuk mengevaluasi dan memberikan masukan mengenai media yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Rekapitulasi Ahli Materi

Indikator	Item	Validator 1	Validator 2
Kualitas Isi dan Tujuan	3	9	11
Materi	5	15	19
Bahasa	2	6	7
Total nilai		30	37
Rata-rata		3	3,7
Jumlah rata-rata		3,35	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan hasil analisis, media Interactive Math *Flipbook* digital memperoleh rata-rata 3,35 dari skala 4. Nilai ini masuk ke dalam kategori kelayakan "Sangat Layak," yang berada dalam interval $3,00 < x \leq 4,00$. Validasi materi oleh ahli dapat meningkatkan kualitas konten dalam media pembelajaran (Anafi, Wiryokusumo, and Leksono 2021).

c. Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dua validator, yaitu Bapak Puguh Ardianto Iskandar, M.Pd. dan Bapak Galih Cahya Pratama, M.Pd., untuk mengevaluasi dan memberikan masukan mengenai media yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 5.

Indikator	Item	Validator 1	Validator 2
Tingkat Bahasa yang Digunakan	3	11	11
Penggunaan Peristilahan yang Tepat	3	11	10
Kesesuaian Bahasa	4	15	15
Total nilai		37	36
Rata-rata		3,7	3,6
Jumlah rata-rata		3,65	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan hasil analisis, media Interactive Math *Flipbook* digital memperoleh rata-rata 3,65 dari skala 4. Nilai ini masuk ke dalam kategori kelayakan "Sangat Layak," yang berada dalam interval $3,00 < x \leq 4,00$. Validasi bahasa ini penting, karena penelitian oleh (Nurlina, Nurfaidah, and Bahri 2021) menunjukkan bahwa penggunaan bahasa yang tepat dalam media pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh rata-rata 3,75, ahli materi 3,35, dan ahli bahasa 3,65. Dengan demikian, produk media Interactive Math *Flipbook* digital dapat dinyatakan dalam kriteria "Sangat Layak.".

4. Implementasi

Implementasi media pembelajaran merupakan tahap pengembangan dalam model ADDIE yang dilakukan dengan menerapkan media yang telah dikembangkan. Pelaksanaan penerapan media Interactive Math *Flipbook* digital berlangsung selama tiga hari, yaitu dari tanggal 23 hingga 25 Januari 2025, di SD Negeri Sari 2. Rincian kegiatan yang dilakukan oleh peneliti meliputi uji coba media, angket validasi dan angket respon. Media ini diakses oleh peserta didik secara mandiri, dengan arahan untuk mengikuti langkah-langkah sesuai petunjuk yang diberikan.

5. Evaluasi

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dievaluasi kepraktisannya melalui hasil respon guru dan peserta didik terhadap penerapan media Interactive Math *Flipbook*. Analisis Angket Respon Guru: Penilaian angket dilakukan oleh guru kelas V SDN Sari 2. Hasil angket respon guru terhadap produk *Flipbook* digital dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Rekapitulasi Respon Guru

Indikator	**Item**	**Jumlah Skor**	**Rata-rata**	**Kriteria**
Kualifikasi	3	12	4	Sangat baik
Materi	3	11	3,6	Sangat baik
Bahasa	2	8	4	Sangat baik
Penyajian	2	8	4	Sangat baik
Total	10	39	3,9	Sangat baik

Analisis Angket Respon Siswa: Penilaian respon peserta didik dilakukan oleh 22 siswa kelas V SDN Sari 2. Hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa

Total	73	76,875
Rata-rata skor tiap item	3,3	3,5
Rata-rata skor	3,4	
Kriteria	Sangat Baik	

Berdasarkan analisis data di atas, produk media Interactive Math *Flipbook* digital memperoleh rata-rata 3,4 dari skala 4. Nilai ini menunjukkan

bahwa media tersebut berada dalam kriteria kepraktisan dengan interval $3{,}00 < x \leq 4{,}00$, yang berarti "Sangat Baik." Penelitian oleh Gunawan dan Ritonga (2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Ying, Siang, and Mohamad 2021). Oleh karena itu, hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berhasil memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran Interactive Math *Flipbook* berbasis digital dinyatakan "sangat layak" berdasarkan hasil validasi dari para ahli media, materi, dan bahasa, dengan rata-rata 3,75 untuk ahli media, 3,35 untuk ahli materi, dan 3,65 untuk ahli bahasa, sehingga total rata-rata dari semua validator mencapai 3,58 yang menunjukkan kriteria "sangat valid." Selain itu, produk ini juga memenuhi kriteria praktis dengan hasil angket respon guru yang memperoleh rata-rata 3,9 dan respon peserta didik yang mencapai 3,4, keduanya dalam kategori "sangat baik." Dengan demikian, media Interactive Math *Flipbook* digital sangat layak dan praktis konsep matematis peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D.” *Jurnal Education and Development* 9(4):433–38.

Azhar, Muhammad, Hakmi Wahyudi, and Destia Yolanda. 2024. “Integrasi Teknologi Dalam Buku Ajar : Menyongsong.” 1(1):43–55.

Didik Prawira Putra, I. Putu, Dewa Ayu Made Manu Okta Priantini, and I. Made Astra Winaya. 2021. “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 8(2):325–38. doi: 10.38048/jipcb.v8i2.344.

Gunawan, and Asnil Aidah Ritonga. 2019. *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INDUSTRI 4.0*.

Hasiru, Dewasni, Syamsu Qamar Badu, and Hamza B. Uno. 2021. “Media-Media Pembelajaran Efektif Dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh.” 2(2):59–69.

Juliani, Retno, and Nini Ibrahim. 2023. “Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar.” *ELSE (Elementary School Education Journal)* 7(1):20–26.

Kemendikbudristek. 2021. “Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran.” *Pusat Kurikulum Dan*

Pembelajaran 130.

Kusumadewi, Rida Fironika. 2021. "No Title."

Mesra, Romi. 2023. *Research & Development Dalam Pendidikan*.

Mokambu, Fitrianingsih. 2021. "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V SDN 4 Talaga Jaya." *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0"* (November):56–62.

Muzakki, Hawwin, Restu Yulia Hidayatul Umah, and Khoirul Mudawinun Nisa'. 2021. "Teori Belajar Konstruktivisme Maria Montessori Dan Penerapannya Di Masa Pandemi Covid-19." *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 6(1). doi: 10.21154/ibriez.v6i2.164.

Nurfatimah, Siti Aisyah, Syofiyah Hasna, and Deti Rostika. 2022. "Membangun Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (SDGs)." *Jurnal Basicedu* 6(4):6145–54. doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3183.

Nurlina, Nurlina, Nurfaidah Nurfaidah, and Aliem Bahri. 2021. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*.

Ramadhan, Wandri, Rovika Meisya, Raudhatul Jannah, and Khamim Zarkasih Putro. 2023. "E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 11(2):178–95. doi: 10.22219/jp2sd.v11i2.27262.

Ruanda, Rizky, Hari Purnomo Susanto, and Khoirul Qudsiyah. 2025. "Implementasi Media Pembelajaran E-Flipbook Pada Materi Vektor Kelas X SMK Implementation of E-Flipbook Learning Media on Vector Material in 10th Grade Vocational High School." 6:1–6.

Sae, Herlin, and Elvira Hoesein Radia. 2023. "Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD." *Indonesian Journal of Education and Social Sciences* 2(2):65–73. doi: 10.56916/ijess.v2i2.474.

Ulia, Nuhyal, and Yunita Sari. 2018. "Pembelajaran Visual , Auditory Dan Kinestetik Terhadap Keaktifan Dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar." 5:175–90.

Verdinandus Lelu Ngono, and Wijayanto Taufik Hidayat. 2019. "Pendidikan Di Era Digital." *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan* 628–38.

Waruwu, Marinu. 2024. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." 9:1220–30.

Ying, Yong Hua, Winson Eng Wei Siang, and Maslawati Mohamad. 2021. "The Challenges of Learning English Skills and the Integration of Social Media and Video Conferencing Tools to Help ESL Learners Coping with the Challenges during COVID-19 Pandemic: A Literature Review." *Creative Education* 12(07):1503–16. doi: 10.4236/ce.2021.127115.

PJ : Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888)