

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *FLIPBOOK* PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Defnita Yarliza¹, Leni Zahara², Arwin³, Atika Ulya Akmal⁴

^{1,2,3,4} PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹yarlizadefnita@gmail.com, ²lenizahara18@gmail.com,

³Arwinrasyid62@gmail.com, ⁴atikaulyaakmal@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of digital teaching materials in Natural and Social Sciences (IPAS) learning in elementary schools, where printed textbooks still dominate and student engagement remains low. This research and development (R&D) study aimed to produce flipbook-based teaching materials on Cultural Diversity content for fourth-grade students that are valid, practical, and effective, using the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). Subjects were fourth-grade students of SDN 27 Paru (trial school), SDN 8 Paru, and SDN 24 Aie Angek (research schools). Data were collected through expert validation sheets, teacher and student practicality questionnaires, and pretest-posttest tests, then analyzed descriptively in percentage form. Results showed validity of 85% for content, 92.5% for media, and 100% for language, all very valid; practicality of 96.87% for teachers and 98.36-98.63% for students, categorized very practical; and effectiveness of 82.10-84.23%, categorized very effective. The developed teaching material is feasible for use in IPAS learning on Cultural Diversity content.

Keywords: *development, teaching material, flipbook, IPAS learning, ADDIE*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan bahan ajar digital dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, karena pembelajaran masih didominasi buku cetak dan keterlibatan peserta didik masih rendah. Penelitian pengembangan (R&D) ini bertujuan menghasilkan bahan ajar berbasis flipbook pada materi Keragaman Budaya kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif, menggunakan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 27 Paru (sekolah uji coba), SDN 8 Paru, dan SDN 24 Aie Angek (sekolah penelitian). Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket praktikalitas guru dan peserta didik, serta tes *pretest-posttest*, kemudian dianalisis secara deskriptif dalam bentuk persentase. Hasil menunjukkan validitas ahli materi (85%), ahli media (92,5%), dan ahli bahasa (100%), seluruhnya sangat valid, praktikalitas 96,87% (guru) dan 98,36%-98,63% (peserta didik), sangat praktis, serta efektivitas 82,10%-84,23%, sangat efektif. Bahan ajar ini layak digunakan pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Pengembangan, Bahan Ajar, Flipbook, Pembelajaran IPAS, ADDIE*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi berpusat pada murid (*student centered learning*). Pendidikan abad ke-21 menuntut murid memiliki kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital, sehingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari (Anita *et al.*, 2022). Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang mendorong murid memahami konsep secara bermakna, sehingga guru dituntut mampu merancang bahan ajar digital yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar (Agustina & Desyandri, 2020).

Bahan ajar merupakan komponen utama dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai sumber belajar sekaligus pedoman bagi guru dan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi, bahan ajar tidak lagi terbatas pada bentuk cetak, tetapi berkembang menjadi bahan ajar digital yang mengintegrasikan

teks, gambar, audio, video, animasi, dan *hyperlink* sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel (Usman *et al.*, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 8 Paru, SDN 27 Paru, SDN 24 Aie Angek, dan SDN 5 Aie Angek pada 21 November 2025 sampai 26 Januari 2026, ditemukan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah belum sepenuhnya didukung oleh penggunaan bahan ajar digital. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan buku cetak sebagai sumber belajar utama, dan guru belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis *flipbook* maupun bahan ajar digital interaktif lainnya. Akibatnya, murid cenderung kurang aktif, mudah jenuh, dan mengalami kesulitan memahami materi Keragaman Budaya yang memerlukan penyajian visual agar lebih mudah dipahami. Kondisi ini diperparah dengan keterbatasan jaringan internet di SDN 5 Aie Angek. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *flipbook* mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, serta keterlibatan murid dalam pembelajaran (Putra *et al.*,

2023). Namun, penelitian mengenai pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* pada materi Keragaman Budaya dalam mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar masih sangat terbatas, sehingga terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu diisi. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *flipbook* pada materi Keragaman Budaya kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Hidayat & Nizar, 2021). Subjek uji coba adalah murid kelas IV SDN 27 Paru (26 murid, 9 laki-laki dan 17 perempuan) sebagai sekolah uji coba terbatas, serta murid kelas IV SDN 8 Paru (19 murid, 10 laki-laki dan 9 perempuan) dan SDN 24 Aie Angek (22 murid, 4 laki-laki dan 18 perempuan) sebagai sekolah penelitian.

Instrumen pengumpulan data mencakup: (1) angket validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, (2) angket praktikalitas untuk guru dan murid, serta (3) lembar *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitas. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase menggunakan rumus Riduwan (2015: 89):

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Kriteria kevalidan: $\geq 81\%$ –100% sangat valid, 61-80% valid. Kriteria kepraktisan: $\geq 81\%$ sangat praktis. Kriteria ketuntasan individual: $\geq 70\%$ tuntas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

a) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilaksanakan di SD Negeri 27 Paru, SD Negeri 8 Paru dan SD Negeri 24 Aie Angek pada tanggal 21 November 2025 sampai dengan 26 Januari 2026. Hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di sekolah tersebut menunjukkan bahwa meskipun fasilitas teknologi (laptop, proyektor, internet) telah tersedia, pemanfaatannya untuk bahan ajar digital masih sangat minim dan guru

belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis *flipbook*.

b) Analisis Kurikulum

Seluruh sekolah telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka berbasis (deep learning). Analisis dilakukan terhadap Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada IPAS kelas IV Fase B, khususnya Bab VII Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal, Topik B: Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku. CP yang dikembangkan mencakup kemampuan mengklasifikasikan ragam budaya serta upaya pelestariannya. TP yang ditetapkan meliputi: (1) Menjelaskan pengertian keragaman budaya, (2) Menjelaskan contoh sikap melestarikan budaya, (3) Menjelaskan berbagai keragaman budaya, dan (4) Menjelaskan bentuk keragaman budaya.

c) Analisis Murid

Murid kelas IV berusia rata-rata 9–10 tahun dengan gaya belajar beragam (visual, auditori, kinestetik). Tujuan dari analisis ini adalah untuk merancang bahan ajar yang sesuai dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran, serta untuk

mengetahui tingkat kemampuan murid dalam proses belajar.

d) Analisis Bahan Ajar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pemanfaatan bahan ajar digital masih sangat terbatas sehingga murid cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, materi Keragaman Budaya membutuhkan bahan ajar yang mampu menyajikan gambar, video, dan animasi agar lebih mudah dipahami oleh murid.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bahan ajar berbasis *flipbook* menggunakan aplikasi *Flip FDF Plus Corp*. Bahan ajar yang dirancang diperlukan untuk memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran menggunakan aplikasi *Flip FDF Plus Corp*, di kelas IV SD dan memudahkan murid untuk menyerap materi yang diajarkan guru. Materi yang ada pada bahan ajar ini sesuai dengan kompetensi awal, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Bahan ajar dirancang mencakup halaman sampul, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi keragaman

budaya, ilustrasi dan video pendukung, serta soal evaluasi, dengan tampilan yang menarik dan efek membalik halaman (*flipping page*) yang dapat diakses melalui laptop, komputer, tablet, maupun smartphone.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, bahan ajar yang telah dirancang divalidasi oleh tiga dosen validator. Tabel 1 menampilkan data validator yang terlibat.

Tabel 1 Data Validator Bahan Ajar

No	Nama Validator	Keterangan
1	Mhd. Ridha, M.Pd	Validator Materi
2	Dr. Dina Amsari, M.Pd	Validator Media
3	Yesni Yenti, M.Pd	Validator Bahasa

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan pada Senin dan Selasa, 11-12 Mei 2026 oleh Bapak Mhd. Ridha, M.Pd. Aspek yang dinilai meliputi: kesesuaian dengan CP, ATP, dan TP; kesesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan; sistematika penyajian; keterpaduan antarmateri; kemampuan menumbuhkan rasa ingin tahu; kedalaman materi; dan relevansi

kuis serta game dengan materi. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 2

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Pembahasan materi sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran	4
2	Bahan ajar flipbook digital memiliki pembahasan dan tampilan gambar yang sesuai dengan isi dan tujuan belajar mengajar	3
3	Bobot materi tercukupi untuk mencapai tujuan pembelajaran	4
4	Keakuratan konsep serta definisi dari materi	3
5	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan	3
6	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran	4
7	Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut mengenai materi	3
8	Tingkat kesesuaian soal sesuai dengan materi	3
9	Bahan ajar memiliki sistematika penyajian materi yang baik	4
10	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran.	3
Jumlah		34
Skor Maksimal		40
Persentase		85%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi ahli materi memperoleh skor 34 dari skor maksimal 40, sehingga:

$$P = \frac{34}{40} \times 100\% = 85\%.$$

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakan pada Senin dan Rabu, 11 dan 13 Mei 2026 oleh ibu Dr. Dina Amsari, S. Pd. Aspek yang dinilai meliputi lima dimensi: (1) desain tampilan media (cover, warna, tata letak); (2) kualitas teks dan tipografi; (3) kualitas gambar dan grafis; (4) kualitas audio dan video; (5) interaktivitas media; Hasil penilaian disajikan pada Tabel 3

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Pemakaian bahan ajar flipbook mudah dan tidak menyulitkan	4
2	Kepraktisan dalam memakai flipbook dalam proses belajar mengajar	4
3	Penepatan judul kegiatan yang tepat	4
4	Kemudahan dalam akses fitur-fitur yang ada di dalam flipbook	4
5	Kelancaran dan kemudahan mengakses soal evaluasi	3
6	Tulisan pada bahan ajar tidak buram	4
7	Kesesuaian antara ukuran font serta gambar dalam materi	4
8	Komposisi ukuran unsur tata letak (Judul, ilustrasi, logo, dan sebagainya)	3
9	Kesesuaian isi bahan ajar serta ilustrasi pembahasan materi pada bahan ajar menarik	3
10	Warna unsur tata letak harmonis dan jelas	3
Jumlah		37
Skor Maksimal		40

Persentase

92,5%

Kategori

Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi ahli media memperoleh skor 37 dari skormaksimal 40, sehingga:

$$P = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%.$$

c) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilaksanakan pada hari Selasa dan Kamis, 12 dan 14 Mei 2026 oleh Ibu Yesni Yenti, M.Pd. Aspek yang dinilai meliputi istilah dan penggunaan PUEBI. Setelah revisi perbaikan kaidah kebahasaan dan penulisan bahasa asing. Hasil kedua validasi tersebut disajikan pada Tabel 4

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Bahasa yang digunakan sudah tepat dan sesuai	4
2	Pemakaian kata yang tidak memuat makna ganda	4
3	Ketepatan dalam pemakaian tanda dalam penulisan	4
4	Kesesuaian pemakaian bahasa dengan materi pembahasan serta gambar	4
5	Teks/tulisan dalam bahan ajar jelas dan mudah dibaca	4
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik kelas IV SD	4
7	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah difahami oleh peserta didik	4
8	Kesesuaian antara pemilihan kata/istilah	4

9	Bahasa yang digunakan memakai struktur kalimat yang tepat dan sesuai	4
10	Bahasa yang digunakan terurut pada alur piker pembahasan	4
Jumlah		40
Skor Maksimal		40
Persentase		100%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4, hasil validasi ahli media memperoleh skor 37 dari skormaksimal 40, sehingga:
 $P = 40/40 \times 100\% = 100\%$.

Rekap hasil validasi keseluruhan disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Keseluruhan

No	Aspek Validasi	Persentase	Kategori
1	Materi	85%	Sangat Valid
2	Media	92,5%	Sangat Valid
3	Bahasa (sesudah revisi)	100%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan		92,5%	Sangat Valid

Rata-rata keseluruhan dihitung:

$$x = \frac{85 + 92,5 + 100}{3} \times 100\%$$

Dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *flipbook* ini layak dan siap diimplementasikan.

4. Tahap Implementation (Penerapan)

Implementasi dilaksanakan di tiga sekolah: SDN 27 Paru sebagai sekolah uji coba (Selasa, 19 Mei 2026) selanjutnya SDN 8 Paru sebagai sekolah penelitian pertama (Kamis, 21 Mei 2026) dan SDN 24 Aie Angek sebagai sekolah penelitian kedua (Jum,at, 22 Mei 2026) Data dikumpulkan melalui angket praktikalitas guru dan murid, serta lembar *pretest* dan *posttest*.

a) Uji Praktikalitas SDN 27 Paru

Angket praktikalitas guru diisi oleh wali kelas IV. Dari 8 indikator penilaian, terdapat 7 indikator mendapat skor 4 dan 1 indikator mendapat skor 3 (bahasa sesuai EYD). Hasil praktikalitas guru dan Murid SDN 27 Paru disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Uji Praktikalitas SDN 27 Paru

Responden	Persentase	Kategori
Guru Kelas IV	96,87%	Sangat Praktis
Peserta Didik (26 Murid)	98,36%	Sangat Praktis

Angket praktikalitas murid diisi oleh 26 murid (26 murid, 9 laki-laki dan 17 perempuan). Perolehan skor murid, skor 1023 dari 1040, sehingga:

$$P = \frac{1023}{1040} \times 100 = 98,36\%$$

b) Uji Praktikalitas SDN 8 Paru

Angket praktikalitas guru diisi oleh wali kelas IV. Dari 8 indikator penilaian, terdapat 7 indikator mendapat skor 4 dan 1 indikator mendapat skor 3 (bahasa sesuai EYD). Hasil praktikalitas guru dan Murid SDN 8 Paru disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7 Hasil Uji Praktikalitas SDN 8 Paru

Responden	Persentase	Kategori
Guru Kelas IV	96,87%	Sangat Praktis
Peserta Didik (19 Murid)	98,42%	Sangat Praktis

Angket praktikalitas murid diisi oleh 19 murid (19 murid, 10 laki-laki dan 9 perempuan). Perolehan skor murid, skor 748 dari 760, sehingga:

$$P = \frac{748}{760} \times 100\% = 98,42\%$$

c) Uji Praktikalitas SDN 24 Aie Angek

Angket praktikalitas guru diisi oleh wali kelas IV. Dari 8 indikator penilaian, terdapat 7 indikator mendapat skor 4 dan 1 indikator mendapat skor 3 (bahasa sesuai EYD). Hasil praktikalitas guru dan Murid SDN 24 Aie Angek disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8 Hasil Uji Praktikalitas SDN 24 Aie Angek

Responden	Persentase	Kategori
Guru Kelas IV	96,87%	Sangat Praktis
Peserta Didik (22 Murid)	98,63%	Sangat Praktis

Angket praktikalitas murid diisi oleh 22 murid (22 murid, 4 laki-laki dan 18 perempuan). Perolehan skor murid, skor 868 dari 880, sehingga:

$$P = \frac{868}{880} \times 100\% = 98,63\%$$

d) Uji Efektivitas SDN 27 Paru

Uji efektivitas dilakukan dengan *pretest* sebelum dan *posttest* setelah Penggunaan bahan ajar pada 19 Mei 2026. Pada *pretest* terdapat 7 murid tuntas (≥ 70) dan 19 tidak tuntas dengan nilai terendah 30. Setelah Penggunaan bahan ajar pada 19 Mei 2026. Pada *pretest* terdapat 7 murid tuntas (≥ 70) dan 19 tidak tuntas dengan nilai terendah 30. Setelah menggunakan bahan ajar, seluruh murid mencapai ketuntasan (nilai terendah 70). Rata-rata nilai meningkat dari 53,84% menjadi 84,23%.

e) Uji Efektivitas SDN 8 Paru

Uji efektivitas dilakukan dengan *pretest* sebelum dan *posttest* setelah Penggunaan bahan ajar pada 21 Mei 2026. Pada *pretest* terdapat 6 murid

tuntas (≥ 70) dan 13 murid tidak tuntas dengan nilai terendah 30. Setelah menggunakan bahan ajar, seluruh murid mencapai ketuntasan (nilai terendah 70). Rata-rata nilai meningkat dari 60,52% menjadi 82,10%.

f) Uji Efektivitas SDN 24 Aie Angek

Uji efektivitas dilakukan dengan *pretest* sebelum dan *posttest* setelah Penggunaan bahan ajar pada 22 Mei 2026. Pada *pretest* terdapat 9 murid tuntas (≥ 70) dan 13 murid tidak tuntas dengan nilai terendah 30. Setelah menggunakan bahan ajar, seluruh murid mencapai ketuntasan (nilai terendah 70). Rata-rata nilai meningkat dari 60% menjadi 83,18%.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilaksanakan berdasarkan data yang diperoleh dari tahap implementasi. Berdasarkan hasil angket praktikalitas dan tes efektivitas, bahan ajar berbasis *flipbook* memenuhi seluruh kriteria kualitas yang ditetapkan. Masukan dari guru dan murid menunjukkan kepuasan yang tinggi terhadap penggunaan bahan ajar.

6. Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Keragaman Budaya kelas IV SD yang memenuhi tiga kriteria kualitas: valid, praktis, dan efektif. Dari aspek validitas, rata-rata 92,5% (sangat valid) menunjukkan bahwa bahan ajar memenuhi standar kelayakan dari segi materi, tampilan, dan bahasa. Capaian 100% pada validasi bahasa membuktikan bahwa seluruh teks memenuhi kaidah kebahasaan dan mudah dipahami murid kelas IV SD.

Dari aspek praktikalitas, persentase guru yang konsisten pada 96,87% dan murid antara 98,36%–98,63% pada ketiga sekolah menunjukkan bahwa bahan ajar sangat mudah dioperasikan dan kontennya mudah dipahami, baik oleh guru maupun murid dengan karakteristik sekolah yang berbeda. Hal ini sejalan dengan Putra *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa bahan ajar berbasis *flipbook* digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran pada murid sekolah dasar.

Dari aspek efektivitas, peningkatan hasil belajar yang konsisten di ketiga sekolah dengan ketuntasan yang

tinggi merupakan bukti nyata efektivitas bahan ajar. Peningkatan ini dapat dijelaskan karena bahan ajar berbasis *flipbook* memfasilitasi pembelajaran multisensori yang aktif: murid tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat ilustrasi, menonton video keragaman budaya, dan mengerjakan latihan dengan tampilan yang menarik. Hal ini relevan dengan pandangan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran merupakan upaya strategis untuk mewujudkan pendidikan yang lebih berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21 (Waruwu *et al.*, 2024).

D. Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dengan model ADDIE, bahan ajar berbasis *flipbook* untuk pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya kelas IV SD dinyatakan memenuhi tiga kriteria kualitas. Pertama, valid dengan rata-rata 92,5% (ahli materi 85%, ahli media 92,5%, ahli bahasa 100%). Kedua, praktis dengan persentase guru 96,87% dan murid 98,36%–98,63% pada ketiga sekolah (sangat praktis). Ketiga, efektif dengan peningkatan hasil belajar dari 53,84% menjadi

84,23% di SDN 27 Paru, dari 60,52% menjadi 82,10% di SDN 8 Paru, dan dari 60% menjadi 83,18% di SDN 24 Aie Angek.

Dengan demikian, bahan ajar berbasis *flipbook* layak digunakan sebagai bahan ajar digital yang inovatif dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya kelas IV Sekolah Dasar sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Y., & Desyandri. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Macromedia Flash 8 Berbasis Pendekatan Steam Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(2), 294–308.
<http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX/article/view/1826>
- Anita, Y., Walidi, A., Akmal, A. U., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (n.d.). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Social and Emotional Learning untuk Meningkatkan Nilai Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7087–7095.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3280>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis,

- Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis flipbook digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177.
- Riduwan. (2015). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Usman, A., Dewi, K. N., & Indraswati, D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Flipbook Berbantuan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition Muatan IPS Kelas IV SDN 48 Cakranegara. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 17
- Waruwu, L., Zebua, A. M., Lase, F. K., & Harefa, O. (2024). Evaluasi penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran di smk: tantangan, peluang dan solusi. *Journal of Education Research*, 5(3), 3790–3799.