



Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ilza Rahmatul Laily, Tri Linggo Wati*

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran flipbook pada materi keanekaragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data melalui validasi oleh dua ahli media dan dua ahli materi, serta angket respon siswa dan guru. Hasil dari validasi ahli media dan ahli materi masing-masing memperoleh persentase 100% dengan kategori Sangat Layak. Hasil uji efektivitas angket respon siswa memperoleh persentase 94,02% dan angket respon guru memperoleh persentase 91,67% dengan kategori Sangat Layak. Media flipbook yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Flipbook; Media Pembelajaran; Pengembangan

DOI: <https://doi.org/10.47134/jtp.v3i3.2647>

*Correspondence: Tri Linggo Wati

Email: trilinggowati@umsida.ac.id

Received: 23-03-2026

Accepted: 23-04-2026

Published: 23-05-2026



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Abstract: This study aims to develop and test the effectiveness of flipbook learning media on Indonesian cultural diversity material of fourth-grade elementary school students. The research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques were carried out through validation by two media experts and two subject matter experts, as well as student and teacher response questionnaires. The result of the validation by media experts and subject matter experts each obtained a percentage of 100% with a category of Very Appropriate. The result of effectiveness test of the student response questionnaire obtained a percentage of 94,02% and the teacher response questionnaire obtained a percentage of 91,67% with a category of Very Appropriate. The flipbook media developed proved to be valid, practical, and effective as learning media

Keywords: Flipbook; Learning Media; Development

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang direncanakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan memfasilitasi proses belajar mengajar, sehingga peserta didik mampu secara aktif menggali dan mengembangkan potensi yang mereka miliki. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, fungsi pendidikan yaitu untuk mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, dan peradaban bangsa yang bermartabat demi meningkatkan kualitas kehidupan bangsa. Bertujuan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki

akhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Habe & Ahiruddin, 2017).

Proses pendidikan yang efektif memerlukan pendekatan menyeluruh yang tidak hanya bergantung pada teori saja, tetapi juga menggabungkan praktik langsung dalam kebiasaan peserta didik. Dunia Pendidikan menghadapi berbagai tantangan, salah satunya keterbatasan metode pengajaran. Oleh karena itu, pendidikan berperan penting dalam menjamin keberlangsungan kehidupan manusia yang berkelanjutan dan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seiring perubahan dan perkembangan zaman, maka ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perubahan. Dengan demikian, teknologi yang terus berkembang mengharuskan pendidikan juga beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi pendidikan. Secara teoritis, oleh The Association of Educational Communication and Technology (AECT) 2008 menurut Januszewski & Molenda, teknologi pendidikan merupakan studi dan etika praktik untuk mendukung proses pembelajaran dan peningkatan kinerja melalui penciptaan, pemanfaatan, dan pengelolaan proses serta sumber-sumber secara memadai (Nasution, 2019).

Pada tahun 2018 AECT memunculkan istilah baru mengenai teknologi pendidikan yang bukunya akan segera diterbitkan. Mereka menyatakan bahwa teknologi pendidikan adalah suatu studi dan penerapan secara etis dari teori, penelitian, serta praktek terbaik untuk menghasilkan pengetahuan sekaligus memediasi dan meningkatkan belajar dan kinerja melalui desain, manajemen, dan implementasi strategi melalui proses dan sumber daya belajar pembelajaran. Fase pendidikan dasar merupakan tahapan krusial dalam pembentukan dan perkembangan peserta didik karena memiliki berperan signifikan dalam memberikan landasan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk kehidupan masa depan mereka. Tahap ini mencakup pendidikan anak usia dini hingga akhir pendidikan dasar, seperti TK, SD, dan mungkin juga pada tingkat SMP (Andayani & Madani, 2023).

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menegaskan bahwa pendidikan dasar bertujuan memberikan pengetahuan, keterampilan, serta menanamkan sikap dasar yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat dan sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya. Pendidikan dasar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperkuat kompetensi akademik dasar seperti literasi, numerasi, dan berhitung. Selain itu, dalam pendidikan dasar, peserta didik juga mendapatkan Pelajaran mengenai keterampilan sosial, kepemimpinan, kreativitas, serta cara menyelesaikan masalah. Hal ini mendukung mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi dengan efektif, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial mereka (Muliastri, 2020).

Selain kompetensi akademis dan keterampilan, pendidikan dasar berperan dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moral peserta didik. Tahap pendidikan dasar juga berfungsi sebagai fondasi penting untuk Pendidikan lanjutan, seperti pendidikan menengah hingga perguruan tinggi. Peserta didik dapat mencapai kesuksesan di tingkat Pendidikan yang lebih tinggi jika mereka memiliki kemampuan dalam memahami konsep dasar, menguasai keterampilan dasar, serta mengembangkan sikap belajar yang positif.

Penilaian dalam pembelajaran memiliki peran penting dan tidak boleh diabaikan, karena memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Penilaian yang tepat memberi kesempatan kepada para guru untuk mengukur pemahaman, kemampuan, dan perkembangan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Dengan melaksanakan evaluasi secara berkala, para pendidik dapat memperoleh data yang berharga mengenai keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam proses belajar. Respon yang diberikan dari evaluasi ini mampu memberikan wawasan kepada peserta didik mengenai seberapa jauh mereka memahami materi, kemampuan yang perlu ditingkatkan, serta Langkah-langkah yang bisa diambil untuk mendukung pencapaian kemajuan yang lebih baik. Oleh karena itu, pengembangan alat bantu belajar atau media pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan dasar agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai dengan optimal. Pada era yang serba digital ini, mutu pendidikan dapat didorong dengan penggunaan teknologi sebagai sarana pendukung dalam aktivitas pembelajaran (Ike Purnamasari & Kusdiyanti, 2021).

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran telah menjadi elemen integral dalam dunia pendidikan modern. Penggunaan teknologi dalam aktivitas pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran serta motivasi peserta didik, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan optimal (Handayani & Rahayu, 2020). Hal ini sangat penting mengingat karakteristik peserta didik yang cenderung aktif dan memerlukan stimulus visual serta pengalaman belajar yang konkret agar konsep pembelajaran dapat lebih mudah dipahami dan diingat (Rahmani et al., 2025). Para guru dapat menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran atau sebagai penghubung untuk menyampaikan materi melalui berbagai aplikasi (Lailan, 2024).

Penggunaan teknologi untuk pembelajaran di dunia pendidikan khususnya pada jenjang sekolah dasar, didasari oleh kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengatasi keterbatasan metode konvensional yang sering kali hanya berfokus pada metode ceramah dan penugasan. Membahas tentang kualitas pendidikan, hal ini tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran dalam kelas. Proses belajar di dalam kelas terdiri dari dua elemen utama yaitu pendidik dan peserta didik. Penting untuk dipahami bahwa pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang didalamnya melibatkan berbagai komponen yang saling terkait satu sama lain demi mencapai tujuan. Berbagai komponen dimaksud terdiri dari tujuan, materi ajar, metode, media, dan evaluasi (Bilqis et al., 2025).

Lingkungan belajar yang positif mendukung pencapaian tujuan Pendidikan dengan optimal. Teknologi tidak hanya memperkaya sumber belajar, tetapi juga memungkinkan beragam cara belajar yang berbeda bagi setiap siswa. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan pendidik dapat lebih mudah menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan siswa. Dengan demikian, pembelajaran harus bervariasi agar seluruh komponen tersebut dapat tercapai. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan bervariasi, sehingga pengalaman belajar akan jadi lebih bermakna bagi siswa.

Berbagai definisi tentang media telah banyak diungkapkan oleh para ahli. Secara umum, para ahli mendefinisikan media dari perspektif komunikasi. Jika menelusuri dari etimologinya, media adalah kata jamak dari "medium". Kata ini diambil dari bahasa Latin yang bermakna antara. Dari perspektif komunikasi "medium" merujuk pada sesuatu yang dapat berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai alat pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Masih dengan perspektif yang serupa, Kemp dan Dayton (1986), mengungkapkan bahwa fungsi media dalam proses komunikasi yaitu sebagai sarana pengirim yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan atau informasi. Beberapa definisi oleh ahli yaitu 1) Gagne (1970), media merupakan berbagai macam komponen di lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. 2) Briggs (1970), media adalah segala bentuk sarana fisik yang dapat menyampaikan informasi serta mendorong anak didik untuk belajar. 3) Arief S. Sadiman (1990), media merupakan segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima sehingga dapat memicu pikiran, perasaan, ketertarikan, serta fokus siswa dengan cara yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran (Pagarra & Syawaludin, 2022).

Media pembelajaran adalah salah satu elemen fundamental dalam bidang pendidikan yang memiliki fungsi penting dalam membantu guru menyampaikan informasi kepada para siswa. Lebih dari sekedar sarana visual ataupun audio, media pembelajaran berperan sebagai instrument pedagogis yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Menurut Heinich, Molenda, dan Russell (2002), media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang dipakai untuk menyampaikan pesan instruksional (Pendidikan) dari pendidik ke peserta didik. Media ini dapat mencakup perangkat seperti proyektor, komputer, atau bahkan menerapkan teknik konvensional seperti papan tulis dan bahan cetak. Umumnya, media digunakan sebagai alat yang membantu pengalihan pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik, mempermudah pemahaman terhadap konsep atau gagasan yang abstrak dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Dengan adanya media pembelajaran di dunia pendidikan saat ini perlu mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa. Hal ini berdasarkan adaptasi media yang sesuai untuk memastikan materi dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik yang memiliki latar belakang dan gaya belajar yang beragam (Fuadi & Sholihah, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada salah satu SD Negeri di Sidoarjo, guru menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran lebih sering menerapkan metode ceramah lalu memberikan penugasan. Dalam penggunaan bahan ajar dan sumber belajar yang digunakan kurang bervariasi jarang memanfaatkan teknologi, sehingga menggunakan bahan ajar media buku cetak dari sekolah yakni buku paket ataupun buku LKS. Selain itu, waktu pembelajaran juga terbatas jika menerapkan media pada setiap materi. Jadi, untuk menerapkan media bisa 2 sampai 3 kali dalam satu semester. Guru juga menerapkan model pembelajaran seperti Problem Based Learning ataupun Project Based Learning. Meskipun guru sudah menerapkan model pembelajaran, siswa tetap kurang

antusias dalam mengikuti pembelajaran dan beberapa siswa yang ramai sendiri sehingga tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi. Materi yang disajikan pada buku paket ataupun LKS bersifat umum atau tidak spesifik, sehingga memerlukan sumber belajar lain yang lebih kontekstual, kreatif dan inovatif saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa perlu mengembangkan bahan ajar agar lebih menarik sesuai dengan kebutuhan siswa dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran telah menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dapat diterapkan dengan efektif yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis digital seperti e-book berbasis flipbook. E-book atau electronic book adalah buku teks yang dikonversi menjadi format digital, e-book juga memiliki pengertian sebagai lingkungan belajar yang memiliki aplikasi yang mengandung database multimedia sumber daya instruksional yang menyimpan presentasi multimedia tentang topik dalam sebuah buku (Damayanti et al., 2023). Manfaat yang diperoleh melalui penggunaan media pembelajaran secara digital dan dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, tanpa terikat ruang dan waktu (Yudianto & Eldarni, 2023). Kelebihan dari e-book yaitu memiliki fitur kekinian dan e-book interaktif mampu menarik anak-anak usia sekolah dasar untuk mengaplikasikan dalam pembelajaran. Sedangkan kekurangan e-book pada tingkat sekolah dasar yakni keterbatasan perangkat elektronik yang mendukung seperti laptop atau smartphone.

Flipbook pertama kali diperkenalkan pada September 1868 ketika John Barnes Linnett mendaftarkan sebagai paten dengan nama Kineograph (gerak). Di zaman teknologi saat ini, banyak vendor yang menerjemahkan ide flipbook ke dalam bentuk digital, salah satunya adalah Macromedia Flash. Media pembelajaran flipbook merupakan alat atau buku berbasis digital yang berfungsi membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah selain dari buku cetak kepada peserta didik dan memfasilitasi serta memotivasi peserta didik untuk membaca buku di mana saja dan kapan saja (Nurwidiyanti & Sari, 2022). Karakteristik dari media pembelajaran flipbook yaitu dapat dibuka dan dibolak-balik menyerupai majalah atau buku fisik pada umumnya. Adapun keunggulan dari flipbook yaitu mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara praktis dan menarik, penggunaannya yang fleksibel baik digunakan dalam ruangan atau luar ruangan, serta menciptakan variasi dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa (Nurjannah et al., 2023). Dalam pembuatan flipbook digital ini, memanfaatkan Canva sebagai alat bantu media desain yang menyediakan berbagai elemen serta fitur editing secara menarik dan interaktif dengan mudah.

Dalam proses desain flipbook digital materi keanekaragaman budaya di Indonesia, aplikasi Canva menjadi alat yang sangat membantu dalam menampilkan materi secara visual yang menarik. Canva menyediakan beragam fitur desain grafis yang memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyusun konten, termasuk elemen animasi menarik,

beragam pilihan font, serta pengaturan tata letak yang mudah diubah. Metode ini tidak hanya mempermudah peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka melalui penggunaan media digital yang mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Dengan media pembelajaran flipbook digital berbasis canva, siswa dapat belajar tentang berbagai aneka ragam budaya di Indonesia secara dinamis dan menyenangkan. Hal ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran yang menuntut media interaktif untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya Indonesia (Anintyawati & Masithoh, 2022). Adapun materi dari flipbook yang akan dikembangkan yaitu berisi tentang pengertian serta bentuk-bentuk keanekaragaman seperti, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, senjata tradisional, makanan khas di Indonesia disertai deskripsi singkat.

Pengenalan ragam budaya kepada anak-anak di tingkat sekolah dasar sangat krusial agar mereka tidak terjerat dalam homogenisasi budaya global yang bisa mengakibatkan hilangnya jati diri budaya Indonesia. Proses pembelajaran di tingkat dasar memiliki kontribusi signifikan dalam memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai keragaman budaya dengan cara yang efektif untuk memperdalam pemahaman dan sikap toleransi diantara para siswa. Penanaman nilai-nilai tersebut harus dimulai sejak dini terutama bagi siswa sekolah dasar, karena di tahap ini mereka memiliki kemampuan yang baik dalam menyerap informasi dan lebih mudah dalam membentuk karakter. Mengenalkan keragaman budaya dengan cara yang kreatif dan terhubung dalam kurikulum pendidikan dasar mampu membentuk sikap inklusif, meningkatkan rasa cinta tanah air, serta menekan munculnya stereotip dan prasangka di kalangan anak-anak (Saputra et al., 2025). Saat ini, banyak anak muda yang lebih tertarik pada budaya asing dibandingkan dengan budaya lokal. Fenomena ini menimbulkan tantangan bagi guru untuk mengenalkan keanekaragaman budaya Indonesia kepada siswa sejak dini. Salah satu cara efektif untuk mengenalkan budaya Indonesia adalah dengan menggunakan media pembelajaran digital yang menarik sehingga dapat meningkatkan efektivitas serta motivasi belajar siswa (Trisnawati et al., 2024).

Penelitian ini memiliki beberapa kesenjangan penelitian (*research gap*) yang menjadi pembeda dengan penelitian terdahulu. Pada penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan di SD Negeri Kalisegoro yang menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan di MI Miftahul Ulum Banjarsari yang mengembangkan *flipbook* digital yang terintegrasi dengan multimedia juga menunjukkan bagaimana media ini dapat meningkatkan ketertarikan dalam belajar. Penelitian lainnya yang berlangsung di SD Daarul Quran Kalibata juga menegaskan bahwa media *flipbook* digital berbasis literasi sains yang sangat baik dan efektif untuk murid-murid kelas IV. Semua penelitian tersebut memperkuat teori yang ada dan menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* digital memiliki potensi besar sebagai sarana yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa ditingkat sekolah dasar. Namun, penelitian yang memanfaatkan aplikasi desain seperti Canva sebagai alat pembuatan dalam pengembangan media *flipbook* digital masih terbatas dan

menjadi peluang untuk penelitian ini. Selain itu, pada materi keanekaragaman budaya Indonesia juga belum banyak dikembangkan dalam bentuk media *flipbook* digital.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini adalah pengembangan media *flipbook* digital yang menggunakan Canva, sebuah aplikasi desain yang mudah digunakan dan mendukung pembelajaran mandiri yang fleksibel. Memberikan kebebasan siswa mengakses materi secara berulang kapan saja dan di mana saja, ini merupakan inovasi penting di sekolah dasar yang akses teknologinya masih terbatas. Media *flipbook* ini dirancang khusus untuk membahas materi keanekaragaman budaya Indonesia secara kontekstual, relevan, dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih mudah mengenal dan menghargai kekayaan budaya sejak dini serta menumbuhkan sikap toleransi cinta tanah air. Selain itu, hal ini juga menghadirkan solusi media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong siswa untuk terus belajar di era digital. Dengan memanfaatkan teknologi digital, pengembangan ini bertujuan untuk menjawab tantangan dalam pendidikan modern yang mengharuskan adanya integrasi teknologi dalam proses belajar. Penelitian ini berharap dapat menginspirasi para pengembang media pembelajaran lainnya untuk memanfaatkan teknologi digital lebih kreatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik dan pembelajaran lebih bermakna.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran berupa *flipbook* digital yang efektif dan menarik menggunakan aplikasi Canva untuk membantu siswa kelas IV Sekolah Dasar belajar tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Diharapkan penelitian pengembangan ini akan menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif, membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif serta memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar waktu sekolah. Untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di era digital penting untuk menekankan aspek pengembangan media yang menggunakan teknologi seperti aplikasi Canva. Dengan mencapai tujuan-tujuan tersebut, harapannya dapat berkontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran mengenai keanekaragaman budaya Indonesia di tingkat pendidikan dasar. Penelitian ini juga memiliki tujuan untuk mengevaluasi proses pembuatan media *flipbook* serta efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual di jenjang pendidikan dasar.

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi baik dalam aspek teori dan praktik untuk pengembangan media pembelajaran digital. Dalam hal teori, diharapkan studi ini dapat memberikan pengetahuan baru tentang pengembangan media pembelajaran *flipbook* yang bersifat inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa, terutama dalam konteks pendidikan budaya di tingkat sekolah dasar. Sebaliknya, manfaat yang paling signifikan dalam dunia nyata adalah menyediakan pilihan media pembelajaran yang mudah diakses dan digunakan oleh guru untuk mendukung proses pendidikan yang menarik dan efektif, sekaligus meningkatkan minat dan pemahaman siswa tentang keanekaragaman budaya Indonesia secara menyenangkan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* digital dapat meningkatkan minat

belajar, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa yang signifikan, serta memfasilitasi pembelajaran mandiri dengan akses yang fleksibel. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi dan pedoman bagi lembaga pendidikan serta pengembang media pembelajaran dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

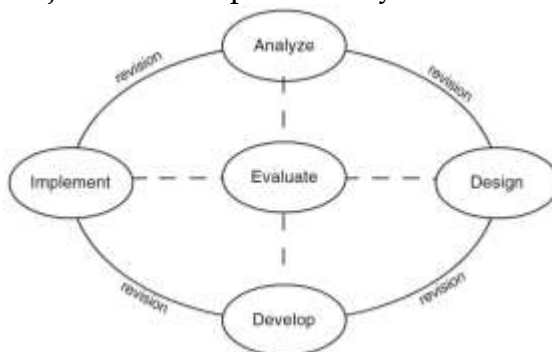
Penelitian ini diberi batasan agar ruang lingkupnya jelas dan fokus. Batasan subjek penelitian pada siswa sekolah dasar di jenjang kelas IV sekolah dasar yang merupakan sasaran utama dalam pemberian media *flipbook* materi keanekaragaman budaya Indonesia secara formal di kurikulum. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk *flipbook* digital dengan desain dan editing yang seluruhnya menggunakan aplikasi Canva, sehingga penilaian khusus tertuju pada pemanfaatan aplikasi tersebut dalam pembuatan media. Adapun cakupan materi difokuskan pada pengenalan keanekaragaman budaya Indonesia yang representatif dan relevan untuk tingkat pendidikan dasar, tanpa mencakup seluruh aspek budaya secara menyeluruh, guna menjaga fokus dan kelayakan dalam waktu penelitian yang terbatas. Metode penelitian yang digunakan bersifat penelitian pengembangan dengan tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta revisi berdasarkan masukan. Hasil evaluasi akan dijadikan dasar untuk menentukan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap keanekaragaman budaya Indonesia.

Metodologi

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* (R&D) berasal dari dua kata yaitu penelitian dan pengembangan. R&D adalah suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji efektifitas dari produk yang telah dirancang atau dikembangkan. Penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*). Produk tersebut tidak selalu berupa benda atau perangkat keras, tetapi dapat berbentuk perangkat lunak. Penelitian pengembangan dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan, menghasilkan, dan memvalidasi produk pendidikan. Untuk dapat menghasilkan suatu produk tertentu, diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut dapat memastikan fungsinya sesuai dengan kebutuhan masyarakat luas. Peneliti menerapkan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) karena dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran *flipbook* yang mendukung proses pembelajaran pada materi "Keanekaragaman Budaya Indonesia".

Pada proses pengembangan media pembelajaran *flipbook*, dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah salah satu model *generic* atau model pengembangan instruksional yang dapat diterapkan dalam bidang pendidikan. Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan proses dalam mengembangkan sebuah produk telah disusun sistematis, sehingga dapat mempermudah dalam pengembangan dan produksi media pembelajaran. Model ADDIE muncul sekitar

tahun 1975 yang dikembangkan oleh dua pakar, yakni Reiser dan Molenda. Proses alur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menerapkan model ADDIE yang terdiri dari atas lima tahap yakni 1) *Analyze* (analisis), 2) *Design* (desain), 3) *Develop* (pengembangan), 4) *Implement* (implementasi), dan 5) *Evaluate* (evaluasi) [20]. Model ADDIE adalah model pembelajaran yang bersifat universal dan cocok diterapkan dalam penelitian pengembangan. Ketika model ini diterapkan dalam pengembangan, proses ini dianggap linier tetapi juga inovatif, di mana hasil penilaian dan evaluasi setiap tahap dapat mendorong kemajuan pembelajaran ke tahap berikutnya.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE oleh Branch

Tahapan-tahapan pada model pengembangan ADDIE

Pada tahap *analyze* (analisis), yaitu tahap awal untuk menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar baru dan menganalisis syarat-syarat serta kelayakan pengembangan bahan ajar baru. Pengembangan bahan ajar baru diawali oleh adanya masalah dalam sumber belajar yang sudah diterapkan. Permasalahan dapat terjadi karena sumber belajar yang digunakan sulit dipahami oleh peserta didik, serta perlunya inovasi baru untuk bahan ajar agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada tahap ini, berfokus pada identifikasi kebutuhan, tujuan, karakteristik, dan kondisi peserta didik serta menganalisis materi sebagai dasar perancangan media pembelajaran melalui observasi serta melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran.

Pada tahap *design* (desain), yaitu tahap merancang media pembelajaran yang mencakup proses penyusunan konsep untuk mengembangkan media pembelajaran agar mempermudah proses pembuatan media. Pada tahap ini, merancang dan memilih struktur isi materi yang akan digunakan, yaitu materi tentang “Keanekaragaman Budaya Indonesia” serta desain visual yang dibuat dengan aplikasi Canva. Rancangan harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran agar pembelajaran efektif dan mudah diterima.

Pada tahap *develop* (pengembangan), yaitu tahap pembuatan media pembelajaran sesuai rencana yang telah disusun. Media pembelajaran *flipbook* dikembangkan sesuai rancangan dengan pemanfaatan aplikasi Canva untuk desain dan penyuntingan. Struktur isi yang awalnya disusun secara interaktif menggunakan desain visual Canva, kemudian diubah menjadi tampilan *flipbook* agar tampilan media seperti membuka buku cetak pada umumnya. Selanjutnya media pembelajaran akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk untuk mendapatkan saran, komentar, dan masukan yang dapat

digunakan sebagai dasar analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan, sehingga ahli media serta ahli materi dapat memastikan kualitas isi serta kesesuaian tampilan konten media yang dikembangkan dapat memenuhi standar yang diharapkan.

Tahap *implement* (implementasi), yaitu tahap yang melibatkan penerapan media pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan. Media yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi akan diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Tujuan implementasi adalah untuk mengukur efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran, untuk solusi dalam mengatasi kesenjangan siswa terjadi, untuk menghasilkan kompetensi siswa dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan siswa, serta untuk memperkuat pemahaman terhadap materi "Keanekaragaman Budaya Indonesia".

Tahap *evaluate* (evaluasi), tahap terakhir yang bertujuan untuk mengukur capaian tujuan pengembangan produk. Sehingga mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan berhasil memenuhi harapan. Setiap perbaikan maupun saran dari ahli media dan ahli materi terhadap media yang ditindaklanjuti pada tahap evaluasi. Hasil dari evaluasi dimanfaatkan untuk memberikan tanggapan kepada individu yang memanfaatkan media. Revisi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang masih belum terpenuhi oleh media pembelajaran yang baru.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri Kedungkendo. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas IV dan guru kelas IV sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran *flipbook* berbasis Canva yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Data penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif yang dikumpulkan melalui observasi dan menggunakan instrumen lembar validasi serta angket penilaian. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menentukan tingkat kelayakan media *flipbook*. Analisis data menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh dari lembar instrumen digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan, dengan mengacu pada persentase kriteria kelayakan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup
0% - 25%	Kurang Layak

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *flipbook* “Keanekaragaman Budaya Indonesia” berbasis Canva yang dikembangkan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze* (analisis), 2) *Design* (desain). 3) *Develop* (pengembangan), 4) *Implement* (implementasi), dan 5) *Evaluate* (evaluasi) [21]. Tahap pertama analisis, merupakan tahap melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas, sehingga siswa lebih membutuhkan media yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Tahap perancangan, yaitu tahap merancang media *flipbook* dengan aplikasi Canva yang mencakup desain tampilan, pemilihan warna, dan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 4 SD. Materi yang dibuat dalam *flipbook* mencakup ragam pakaian adat, rumah adat, makanan khas, tarian adat, senjata tradisional dan alat musik dari berbagai provinsi yang disertai penjelasan singkat. Rancangan media mengacu pada prinsip-prinsip desain instruksional yang menekankan kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian, serta kemenarikan tampilan visual.



Gambar 2. Tampilan awal media *flipbook*

Tahap pengembangan produk media *flipbook* dikembangkan sesuai rancangan dengan pemanfaatan aplikasi Canva untuk desain dan penyuntingan. Struktur isi yang awalnya disusun secara interaktif menggunakan desain visual Canva kemudian diubah menjadi tampilan *flipbook* menggunakan fitur aplikasi *Heyzine Flipbook* yang terintegrasi langsung dalam platform Canva agar tampilan memberikan sensasi seperti membaca buku fisik dalam format digital dengan efek flip 3D, zoom, dan navigasi halus. Media *flipbook* akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum media diimplementasikan. Validasi

dilakukan untuk memastikan kelayakan media dari aspek tampilan, pengoperasian, penyajian, dan kesesuaian materi. Hasil validasi ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	
		Ahli Media 1	Ahli Media 2
Tampilan			
1.	Desain cover flipbook menarik	4	4
2.	Pemilihan warna tidak mengganggu keterbacaan	4	4
3.	Kualitas gambar yang digunakan jelas dan berkualitas baik	4	4
4.	Tata letak teks dan gambar rapi	4	4
5.	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	4	4
6.	Konsistensi desain setiap slide provinsi	4	4
Pengoperasian			
7.	Flipbook mudah dioperasikan	4	4
8.	Tombol navigasi (next/back) berfungsi dengan baik	4	4
9.	Efek flip/transisi halaman berjalan lancar	4	4
10.	Tidak terjadi error atau gangguan saat digunakan	4	4
Penyajian			
11.	Penyajian informasi setiap provinsi sistematis	4	4
12.	Pembagian konten (pakaian, rumah, makanan, tarian, senjata, alat musik) terstruktur jelas	4	4
13.	Media praktis dan efisien untuk digunakan	4	4
14.	Media interaktif dan menarik	4	4
Kesesuaian			
15.	Media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV	4	4
16.	Media dapat memotivasi siswa dalam belajar	4	4
17.	Media praktis dan efisien untuk digunakan	4	4
	Jumlah	68	68

Berdasarkan tabel hasil dari validasi ahli media 1 dan ahli media 2 memperoleh total skor 68 dari skor maksimal 68, sehingga diperoleh persentase kelayakan sebesar 100%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan, persentase tersebut pada rentang 76% - 100% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, media *flipbook* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dari aspek media dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Validasi ahli materi melakukan penilaian mencakup aspek keakuratan materi, kejelasan dan keterbacaan materi, serta kesesuaian bahasa. Hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	
		Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
Materi Keanekaragaman Budaya Indonesia			
1.	Pengertian keanekaragaman budaya jelas dan benar	4	4
2.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran fase b	4	4
3.	Informasi nama provinsi akurat	4	4
4.	Gambar dan informasi pakaian adat tepat	4	4
5.	Gambar dan informasi rumah adat tepat	4	4
6.	Gambar dan informasi makanan khas tepat	4	4
7.	Gambar dan informasi tarian tradisional tepat	4	4
8.	Gambar dan informasi senjata tradisional tepat	4	4
9.	Gambar dan informasi alat musik tradisional tepat	4	4
10.	Kelengkapan unsur budaya setiap provinsi konsisten	4	4
Kebahasaan			
11.	Bahasa sesuai dengan EYD	4	4
12.	Bahasa mudah dipahami	4	4
13.	Istilah yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD	4	4
Pembelajaran			
14.	Materi runtut dan sistematis	4	4
15.	Mendorong siswa mengenal keberagaman budaya Indonesia	4	4
16.	Menumbuhkan sikap menghargai perbedaan budaya, suku, dan adat istiadat	4	4
	Jumlah	64	64

Berdasarkan tabel hasil dari validasi ahli materi 1 dan ahli materi 2 memperoleh total skor 68 dari skor maksimal 68, sehingga diperoleh persentase kelayakan sebesar 100%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan, persentase tersebut pada rentang 76% - 100% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media *flipbook* sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan capaian pembelajaran yang berlaku, serta disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh kelas 4 SD.

Setelah media dinyatakan layak oleh kedua validator, selanjutnya ke tahap implementasi yaitu media *flipbook* diimplementasikan dan diuji coba dalam kegiatan pembelajaran di SD Negeri Kedungkendo. Implementasi dilakukan pada siswa kelas 4 dengan jumlah 28 orang siswa. Proses pembelajaran berlangsung dengan mengintegrasikan media *flipbook* sebagai sumber belajar utama dalam menyampaikan materi keanekaragaman

budaya Indonesia. Implementasi ini fokus terhadap tujuan untuk mengukur efektivitas media.

Tahap evaluasi yaitu tahap terakhir pada model ADDIE. Untuk mengukur efektivitas media *flipbook*, peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran berlangsung. Angket siswa terdiri dari 20 pertanyaan dengan skala skor 1-4. Hasil angket respon siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Angket Siswa

No	Nama Responden	Skor Respon Siswa
1.	ADR	75
2.	AFA	80
3.	AYS	80
4.	ANB	80
5.	AMW	80
6.	DCA	68
7.	EKP	80
8.	EML	80
9.	FZD	80
10.	HWBR	62
11.	IAA	80
12.	KSL	68
13.	KAA	80
14.	KAM	77
15.	MAPR	80
16.	MAAP	80
17.	MAAA	74
18.	MPPR	70
19.	MRAZ	69
20.	NSA	80
21.	PAR	80
22.	QRA	69
23.	RZAR	74
24.	RKS	70
25.	RE	80
26.	YAMP	71
27.	ZNR	79
28.	ZAA	60
Total Skor		2.106

Berdasarkan tabel penilaian angket siswa memperoleh skor 2.106 dari skor maksimal 2.240, sehingga hasil persentase angket siswa 94,02%. Hasil ini berada pada kriteria Sangat Praktis. Peneliti juga menggunakan angket respon guru untuk menilai efektivitas media *flipbook* dari perspektif pendidik. angket guru terdiri dari 15 pertanyaan yang menilai relevansi materi, kemudahan penggunaan, dan kelayakan media dalam kegiatan pembelajaran. Total skor perolehan angket guru adalah 55 dari skor maksimal 60, hasil persentase sebesar 91,67%. Hasil ini termasuk dalam kategori Sangat Layak, yang

menandakan bahwa media *flipbook* sangat relevan, memudahkan penyampaian materi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran keanekaragaman budaya Indonesia di kelas 4 SD.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi keanekaragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar di SD Negeri Kedungkendo dilakukan melalui tahapan model ADDIE secara sistematis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran, sebagaimana tercermin dari hasil validasi ahli dan respon pengguna. Hasil validasi ahli media sebesar 100% dan validasi ahli materi 100%, masing-masing berada pada kategori "Sangat Layak". Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurwidiyanti dan Sari (2022) yang menyatakan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan dengan memperhatikan aspek desain visual dan kesesuaian kurikulum terbukti memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Kualitas tampilan *flipbook* yang menarik, penggunaan gambar ilustrasi yang kaya warna, serta penyajian materi yang sistematis dinilai mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil dari aspek implementasi, penggunaan media *flipbook* di SD Negeri Kedungkendo menunjukkan respon yang sangat positif dari siswa, dengan hasil angket siswa sebesar 94,02%. Siswa lebih bersemangat dan mudah memahami materi keanekaragaman budaya Indonesia melalui media *flipbook*. Respon guru terhadap media *flipbook* juga sangat positif dengan hasil persentase 91,67% yang menunjukkan bahwa guru menilai media ini relevan, praktis, dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru mengomentari bahwa materi keanekaragaman budaya Indonesia yang dijadikan media *flipbook* dapat mudah dimengerti oleh siswa. Penggunaan media ini juga dinilai membantu guru dalam menyajikan informasi yang lebih terstruktur dan menarik dibandingkan dengan media konvensional. Secara keseluruhan pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi keanekaragaman budaya Indonesia berhasil memenuhi standar kelayakan dari segi media maupun materi.

Simpulan

Penelitian ini berhasil menciptakan media pembelajaran *flipbook* digital berbasis canva pada materi keanekaragaman Budaya Indonesia yang valid, praktis, dan efektif, untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Produk yang dihasilkan terbukti memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran inovatif, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media dan ahli materi yang masing-masing memperoleh persentase 100% dengan kategori Sangat Layak. Media *flipbook* terbukti mendapat respon positif dari pengguna yang ditinjau dari aspek efektivitas dan kepraktisan. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket respon siswa dengan persentase sebesar 94,04% dan respon guru sebesar 91,67%, yang masing-masing termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *flipbook* berbasis Canva berhasil menjadi metode pembelajaran yang interaktif dan menarik. Media ini tidak hanya membantu guru dalam

menyampaikan materi dengan lebih efektif, tetapi juga memudahkan siswa belajar secara mandiri dalam mempelajari keanekaragaman budaya Indonesia, baik di dalam maupun di luar jam sekolah. Dengan demikian seluruh tujuan penelitian telah tercapai. Disarankan mengembangkan media flipbook pada materi lainnya yang memerlukan pendekatan visual dan kontekstual untuk pengembangan berikutnya. Supaya penilaian efektivitas media dapat dilakukan secara lebih menyeluruh, maka perlu dilakukan pengujian pada skala yang lebih luas dengan melibatkan lebih banyak sekolah. Menambahkan fitur interaktif yang lebih beragam, seperti kuis atau narasi audio dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Referensi

- Andayani, T., & Madani, F. (2023). Peran penilaian pembelajaran dalam meningkatkan prestasi siswa di pendidikan dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 924–930. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402>
- Anintyawati, R., & Masithoh, D. (2022). ASSALAFIYYAH MLANGI YOGYAKARTA article history: Diterima. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 2(2), 117–125.
- Bilqis, N., et al. (2025). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar di SDN 1 Pasirbatang. *Jurnal Nakula Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(2), 10–20. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Nakula>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 53, No. 9).
- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Yuli, M. (2023). Pengembangan bahan ajar e-book berbasis flipbook pada subtema 2 perubahan lingkungan. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 626–634. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i2.1721>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). Model penelitian pengembangan (R&D).
- Fuadi, E. R. A., & Sholihah, D. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran Endi Rochaendi Akhsanul Fuadi Dyahsih Alin Sholihah (Vol. 7, No. 2).
- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem pendidikan nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan Ispring dan Apk Builder untuk pembelajaran matematika kelas X materi proyeksi vektor. *MATHLINE: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Evaluasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–38. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf-libre.pdf>

- Lailan, A. (2024). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Muliastri, K. E. (2020). New literacy sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan sekolah dasar di abad 21. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 115–125. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3114
- Nasution, K. (2019). Teknologi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 387–394.
- Nurjannah, A., Marpaung, L. N. E., Harapah, S. L. F., & Marini, A. (2023). Pengembangan media flipbook untuk meningkatkan sikap tanggung jawab di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 421–428.
- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis literasi sains pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949–6959. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3421>
- Pagarra, D. H., & Syawaludin. (2022). Media pembelajaran.
- Purnamasari, D. I., & Kusdiyanti, H. (2021). Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan mobile learning PERSIKA berbasis Ispring Suite 9 (A useful mobile base learning media in the Covid-19 era). *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 1(6), 569–578. <https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p569-578>
- Rahmani, C. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 268–278. <https://doi.org/10.58192/sidu.v4i1.3193>
- Saputra, A., Sabrina, D. N., Wijayanti, I., & Setiyoko, D. T. (2025). Pentingnya mengenalkan keragaman budaya di sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 116–125. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v11i1.913>
- Trisnawati, T., Rahman, B., et al. (2024). Penanaman nilai keindonesiaan dalam pendidikan melalui media pembelajaran digital: Etnomatematika dalam gerakan tari Sigeh Penguten. *Jurnal Pendidikan Guru*, 10(2), 349–361. <https://jpgmi.stitmaltazam.ac.id/index.php/JPGMI/article/view/38>
- Yudianto, R. R., & Eldarni, E. (2023). Pengembangan e-book menggunakan aplikasi Flip PDF Corporate Edition pada mata pelajaran bimbingan TIK kelas VII SMP. *Jurnal Family Education*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i1.89>