

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLIPBOOK CERITA BERGAMBAR  
BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATERI BHINEKA TUNGGAL IKA  
KELAS IV DI SDN 16 INDRALAYA**

Qismila Uswatun Hasanah<sup>1</sup>, Siti Dewi Maharani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD FKIP Universitas Sriwijaya

Alamat e-mail : (<sup>1</sup>qismilahasanah0901@gmail.com), Alamat e-mail :

<sup>2</sup>siti\_dewi\_maharani@fkip.unsri.ac.id,

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a picture story flipbook teaching material supported by the Canva application on the topic of Bhineka Tunggal Ika for fourth-grade students at SDN 16 Indralaya. The research employed the ADDIE development model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The study subjects included 5 students in a small group trial and 15 students in a large group trial. Validation results showed that the material expert gave a 62.5% validity rating (valid), the media expert 90.6% (very valid), and the practitioner teacher 93.75% (very valid). The small group trial yielded a 94% attractiveness score, while the large group achieved 92.6%, both categorized as very attractive. These results indicate that the Canva-assisted flipbook effectively enhances student interest and engagement in learning, aligning with student-centered learning principles promoted by the Merdeka Curriculum.*

*Keywords: Teaching Material, Flipbook, Canva, Bhineka Tunggal Ika, Merdeka Curriculum*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar flipbook cerita bergambar berbantuan aplikasi Canva pada materi Bhineka Tunggal Ika untuk siswa kelas IV di SDN 16 Indralaya. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 5 siswa pada uji coba kelompok kecil dan 15 siswa pada uji coba kelompok besar. Hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat validitas sebesar 62,5% (valid), ahli media sebesar 90,6% (sangat valid), dan guru praktisi sebesar 93,75% (sangat valid). Uji coba kelompok kecil menghasilkan skor kemenarikan 94%, sedangkan kelompok besar mencapai 92,6%, keduanya termasuk kategori sangat menarik. Temuan ini menunjukkan bahwa bahan ajar flipbook berbantuan Canva mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta relevan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *Flipbook*, Canva, Bhineka Tunggal Ika, Kurikulum Merdeka

### **A. Pendahuluan**

Di era *Society 5.0*, penggunaan teknologi dan inovasi memegang peranan penting dalam memperkaya pengalaman belajar, sehingga mengharuskan baik pendidik maupun peserta didik untuk beradaptasi (Saputra, 2024). Meskipun *Society 5.0* menawarkan banyak peluang untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, namun juga mengharuskan adanya inovasi dalam pengembangan bahan ajar agar lebih menarik dan efektif (Fricticarani dkk., 2023; Sa & Serpa, 2020).

Dalam hal ini, pengembangan bahan ajar menjadi kebutuhan yang mendesak, terutama untuk pembelajaran tema Bhineka Tunggal Ika di sekolah dasar. Bhineka Tunggal Ika merupakan konsep fundamental dalam pendidikan kewarganegaraan yang berfungsi menanamkan nilai keberagaman dan persatuan sejak usia dini. Untuk memastikan materi ini dapat diterima dan dipahami dengan baik, dibutuhkan inovasi dalam metode penyampaian yang bersifat interaktif dan kontekstual.

Di era digital saat ini, bahan ajar berbasis teknologi seperti *flipbook* menjadi inovasi yang potensial untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. *Flipbook* adalah media format elektro yang dapat menampilkan simulasi interaktif dengan mengkombinasikan animasi, teks, video, gambar dan audio sehingga pembelajaran lebih menarik (Diani & Hartati dalam Widiyanti, 2021). *Flipbook* yang memadukan elemen gambar, teks, dan suara tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja (Salma dkk., 2023; Ramadhina & Pranata, 2022).

Hasil observasi dan wawancara di SDN 16 Indralaya menunjukkan bahwa pembelajaran kelas IV, khususnya mata pelajaran Projek Penguatan Profil Pancasila (P5) pada materi Bhineka Tunggal Ika, masih terbatas pada penggunaan buku cetak, papan tulis, dan presentasi sederhana. Minimnya pemanfaatan teknologi dan variasi bahan ajar

menyebabkan suasana belajar monoton, menurunkan minat dan motivasi siswa, serta menyulitkan mereka dalam memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar inovatif dan interaktif, seperti flipbook berbasis Canva.

Maka dari itu guna menciptakan pembelajaran dengan penyampaian materi yang tepat kepada siswa perlu adanya pengembangan bahan ajar yang menarik. Pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* yang diintegrasikan dengan aplikasi Canva dapat menjadi salah satu pendekatan yang bisa diterapkan. Aplikasi Canva menyediakan beragam *template* dan fitur yang memungkinkan pembuatan bahan ajar yang interaktif dan visual, sehingga lebih mampu menarik minat siswa serta membantu mereka memahami materi Bhineka Tunggal Ika dengan lebih efektif. *Flipbook* yang dibuat menggunakan aplikasi Canva memiliki keunggulan dari segi tampilan visual yang menarik serta kemudahan untuk disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Melalui Canva, guru dapat merancang bahan ajar yang kreatif dan informatif, mengombinasikan elemen gambar dan teks yang sesuai untuk

mengajarkan materi Bhineka Tunggal Ika.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Rahmawati dkk (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital *flipbook* berbantuan aplikasi Canva sangat layak digunakan, dengan validasi ahli media, materi, dan bahasa masing-masing mencapai 89%, 86,11%, dan 79%. Respons peserta didik juga sangat positif, dengan skor 95% yang menandakan peningkatan pemahaman dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran tematik. Penelitian lain oleh Maulidah dkk (2023) menunjukkan bahwa *E-modul* berbasis *flipbook* yang dikembangkan pada Tema 9 Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan validasi dari ahli media, bahasa, dan materi masing-masing mencapai 97%, 97%, dan 96%. Selain itu, respon peserta didik juga sangat positif dengan skor 92%, yang menandakan peningkatan minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *flipbook* cerita bergambar menggunakan aplikasi Canva untuk materi Bhineka

Tunggal Ika bagi siswa kelas IV di SDN 16 Indralaya, serta mengevaluasi respons siswa terhadap bahan ajar ini guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Diharapkan bahwa bahan ajar ini dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) Sumarni (2019) mendefinisikan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan suatu produk yang dihasilkan. Namun, model penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Subjek penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV.B SDN 16 Indralaya. Subjek penelitian dibagi menjadi 2 kelompok uji coba, yakni uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 5 orang siswa dan uji coba kelompok besar dengan melibatkan 15 orang siswa. Penelitian dilakukan pada

semester genap tahun ajaran 2024/2025.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Tahapan analisis merupakan tahapan awal penelitian yang meliputi kegiatan analisis kebutuhan. Pada penelitian ini analisis terbagi menjadi dua bagian, yaitu analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum.

Hasil analisis kebutuhan siswa diperoleh melalui proses wawancara dengan narasumber guru kelas IV.B Ibu Deka Maulida Rapuba, S.Pd. Sedangkan untuk analisis kebutuhan kurikulum dilakukan dengan wawancara guru dan perangkat sekolah serta analisis dokumen dan perangkat pembelajaran yang digunakan. Dari hasil analisis kebutuhan dan analisis kurikulum diketahui bahwa sekolah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, penggunaan modul ajar, dan penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila. Guru menyampaikan perlunya media pembelajaran yang menarik dan sesuai, baik konvensional maupun

berbasis teknologi, untuk menjaga kelas tetap kondusif dan meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa.

Penyusunan materi, guru mengacu pada kurikulum, buku cetak, serta sumber lain yang relevan dan dikaitkan dengan konteks lokal. Guru menekankan pentingnya bahan ajar sebagai acuan pembelajaran yang sistematis dan terarah. Bahan ajar harus fleksibel, kontekstual, dan mendukung prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Dari hasil analisis kebutuhan peneliti mulai merancang bahan ajar dengan memilih aplikasi yang tepat untuk masalah yang ada di sekolah. Proses pengembangan produk bahan ajar berbasis *flipbook*, peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai media utama. Aplikasi Canva dipilih karena mudah digunakan, menyediakan berbagai pilihan desain yang menarik, dan tidak memerlukan kapasitas penyimpanan yang besar.

## 3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Peneliti mulai mengembangkan produk dengan mendesain isi setiap halaman *flipbook* menggunakan aplikasi Canva.

Pertama, *Log in* atau mendaftar akun di aplikasi Canva.



**Gambar 1.** Halaman Log in Canva

Kemudian, terdapat beranda awal atau tampilan awal canva lalu klik “buat desain” dan pilih desain presentasi.



**Gambar 2.** Halaman Awal Canva

Setelah menetapkan ukuran produk bahan ajar maka selanjutnya memilih desain *background* yang sesuai dengan topik pada materi bahan ajar menggunakan fitur “*template*” pada Canva.



**Gambar 3.** Halaman Pemilihan Background Desain Bahan Ajar

Menggunakan fitur “elemen” peneliti memasukkan teks dengan berbagai tulisan, warna, serta animasi grafis yang relevan dengan materi pembelajaran.



**Gambar 4.** Fitur-Fitur dalam Canva

Setelah itu, menambahkan foto, video, audio, ke dalam *flipbook* dari file komputer menggunakan fitur “unggahan”.



**Gambar 5.** Fitur menu unggahan

Setelah semuanya selesai, klik “bagikan” lalu unduh desain yang telah dikembangkan dalam format pdf. Buka situs *Heyzine* melalui

peramban seperti *google* atau *mozilla firefox*



**Gambar 6.** Halaman Awal Heyzine

Klik tombol “new flipbook” pilih produk yang telah kita kemudian sudah diunduh.



**Gambar 7.** Halaman produk telah diimpor dalam Heyzine

Pilih gaya gerak yang di inginkan saat akan membuka buku. Pilihan gerak tersebut terdapat disebelah kiri halaman Heyzine.



**Gambar 8.** Flipbook siap dibagikan

Dari hasil pengembangan *flipbook* oleh peneliti dilakukan penilaian atau validasi oleh ahli. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk menilai

kelayakan, kualitas, dan kesesuaian produk yang dikembangkan dengan standar, kebutuhan, dan tujuan yang telah ditetapkan (Enita, 2022). Penilaian ini dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli praktisi (guru kelas). Kegiatan validasi produk ini dilakukan pada akhir bulan Februari sampai awal bulan Maret tahun 2025.

Validasi materi melibatkan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya yang ahli dalam materi Pendidikan Kewarganegaraan yakni Bapak Budiansyah, M.Pd. Berikut adalah tabel rekapitulasi hasil dari validasi ahli materi terhadap *flipbook* cerita bergambar.

**Tabel 1.** Hasil validasi ahli materi

| <b>Aspek Penilaian</b> | <b>Skor Maks.</b> | <b>Skor Perolehan</b> | <b>Persentase (%)</b> | <b>Kategori</b> |
|------------------------|-------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------|
| Kesesuaian Materi      | 16                | 10                    | 63,5%                 | Valid           |
| Kedalaman Materi       | 12                | 7                     | 58,3%                 | Cukup Valid     |
| Kelayakan Kebahasaan   | 12                | 8                     | 66,6%                 | Valid           |
| <b>Jumlah</b>          | <b>40</b>         | <b>25</b>             | <b>62,5%</b>          | <b>Valid</b>    |

Berdasarkan tabel 1, validasi ahli materi terhadap produk Bahan Ajar *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva memperoleh nilai rata-rata yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah sebesar 62,5% dengan kategori **valid**. Dosen ahli materi menyimpulkan bahwa produk Bahan Ajar *Flipbook* berbantuan aplikasi canva yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Sedangkan validasi ahli media melibatkan Ibu Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya yang ahli dalam teknologi pendidikan. disajikan pada tabel di bawah. Lalu mengenai hasil dari validasi ahli media terhadap *flipbook* cerita bergambar disajikan pada tabel di bawah.

**Tabel 2.** Hasil validasi ahli media

| Aspek Penilaian       | Skor Maks. | Skor Perolehan | Persentase (%) | Kategori            |
|-----------------------|------------|----------------|----------------|---------------------|
| Bentuk Bahan Ajar     | 16         | 14             | 87,5%          | Sangat Valid        |
| Penggunaan Bahan Ajar | 8          | 7              | 87,5%          | Sangat Valid        |
| Bahasa                | 8          | 8              | 100,0%         | Sangat Valid        |
| <b>Jumlah</b>         | <b>32</b>  | <b>29</b>      | <b>90,6%</b>   | <b>Sangat Valid</b> |

Berdasarkan tabel 2 validasi ahli media terhadap produk Bahan Ajar *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva memperoleh nilai rata-rata yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah sebesar 90,6% dengan kategori **sangat valid**. Dosen ahli media menyimpulkan bahwa produk Bahan Ajar *Flipbook*

berbantuan aplikasi canva yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Lalu hasil dari validasi ahli praktisi (guru kelas) yakni oleh Ibu Deka Mauli Rapuba, S.Pd. terhadap *flipbook* cerita bergambar disajikan pada tabel di bawah

**Tabel 3.** Hasil validasi ahli praktisi (guru kelas)

| Aspek Penilaian   | Skor Maks. | Skor Perolehan | Persentase (%) | Kategori            |
|-------------------|------------|----------------|----------------|---------------------|
| Penyajian Media   | 16         | 15             | 93,75%         | Sangat Valid        |
| Kesesuaian Materi | 8          | 7              | 87,5%          | Sangat Valid        |
| Kesesuaian Bahasa | 8          | 8              | 100,0%         | Sangat Valid        |
| <b>Jumlah</b>     | <b>32</b>  | <b>29</b>      | <b>93,75%</b>  | <b>Sangat Valid</b> |

Berdasarkan tabel 3 validasi ahli praktisi (guru kelas) terhadap produk Bahan Ajar *Flipbook* berbantuan aplikasi Canva memperoleh nilai rata-rata yang diperoleh dari validasi ahli praktisi (guru kelas) adalah sebesar

93,75% dengan kategori **sangat valid**. Praktisi (guru kelas) menyimpulkan bahwa produk Bahan Ajar *Flipbook* berbantuan aplikasi canva yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diuji cobakan dengan revisi sesuai

saran. Berikut adalah tabel rekapitulasi saran yang diberikan oleh masing-masing validator ahli.

**Tabel 4.** Hasil validasi ahli praktisi (guru kelas)

| Validator Ahli             | Saran/Masukan   |
|----------------------------|---|
| Ahli Materi                | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menambahkan daftar isi dilengkapi dengan halaman persub.</li><li>2. Tambahkan judul dalam dialog</li><li>3. Terdapat typo jadi diperbaiki kalimatnya</li><li>4. Tambahkan tari dan daerah asalnya dijadikan satu dengan pakaian adat</li><li>5. Tambahkan makanan khas beserta asalnya</li><li>6. Tambahkan glosarium,</li><li>7. Tambahkan makna Bhinneka Tunggal Ika</li></ol>   |
| Ahli Media                 | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Perlu ditambahkan identitas materi di cover buku, berupa tema, kelas dan informasi lain. Tujuan pembelajaran perlu diperbaiki, memahami dan mengenali tidak operasional dan seharusnya dalam tujuan pembelajaran terdiri dari 1 perilaku/kompetensi yang ingin dicapai, jika ada 2 sebaiknya dijabarkan 2 tujuan.</li><li>2. Tambahkan Daftar Isi</li><li>3. Perlu ada penjelasan tentang TMII yang lebih khas dan detail agar merepresentasikan judul buku.</li><li>4. Tambahkan bagian evaluasi untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi.</li></ol> |
| Ahli Praktisi (Guru Kelas) | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kurangi soal dan bobotnya</li></ol>  |



**Gambar 9.** Barcode flipbook cerita bergambar materi Bhineka Tunggal Ika kelas IV SD

Gambar di samping merupakan *barcode* untuk mengakses *flipbook* yang telah mendapatkan revisi dari peneliti berdasarkan dari saran yang diberikan oleh validator ahli.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)  
Tahap pelaksanaan dilaksanakan di tanggal 13-27 Maret 2025 pada siswa kelas IV.B

SD Negeri 16 Indralaya Utara. Tahap pelaksanaan dilakukan dalam 2 tahap, yakni membagi siswa menjadi tahap pertama uji coba kelompok kecil dan tahap kedua adalah uji coba kelompok besar. Tahap pelaksanaan uji coba ini dilakukan untuk memperoleh respon mengenai kemenarikan produk bahan ajar flipbook cerita bergambar materi Bhineka Tunggal Ika yang dikembangkan oleh peneliti.

Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 5 siswa dengan menayangkan produk bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan lalu siswa diminta untuk mengisi angket dan memberikan respon terhadap penayangan produk bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan peneliti. Berikut hasil angket respon uji coba pada kelompok kecil disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 5.** Hasil Angket Respon kelompok kecil

| Aspek Penilaian                                      | Skor Maks  | Skor Perolehan | Persentase (%) | Kategori              |
|--|------------|----------------|----------------|-----------------------|
| Desain Produk  | 20         | 18             | 90%            | Sangat Menarik        |
| Produk meningkatkan semangat belajar                 | 20         | 19             | 95%            | Sangat Menarik        |
| Kemudahan Materi untuk dipahami                      | 20         | 17             | 85%            | Sangat Menarik        |
| Produk membuat belajar menjadi menyenangkan          | 20         | 20             | 100%           | Sangat Menarik        |
| Kemudahan memahami materi Ragam Masyarakat Indonesia | 20         | 20             | 100%           | Sangat Menarik        |
| <b>Jumlah</b>  | <b>100</b> | <b>94</b>      | <b>94%</b>     | <b>Sangat Menarik</b> |

Berdasarkan hasil angket respon diketahui bahwa kemenarikan siswa terhadap bahan ajar *flipbook* berbasis Canva sangat tinggi, terbukti dari skor 94%. Hal ini menunjukkan

bahwa bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan peneliti berhasil menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa, menjadikannya media yang efektif dalam mendukung pembelajaran

yang berpusat pada siswa sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan dengan melibatkan 15 orang siswa dengan

mendapat perlakuan yang sama seperti uji coba kelompok kecil.

Berikut hasil jawaban angket respon siswa kelompok besar.

**Tabel 6.** Hasil Angket Respon kelompok besar

| Aspek Penilaian                                      | Skor Maks  | Skor Perolehan | Persentase (%) | Kategori              |
|--|------------|----------------|----------------|-----------------------|
| Desain Produk  | 60         | 57             | 95,0%          | Sangat Menarik        |
| Produk meningkatkan semangat belajar                 | 60         | 53             | 83,3%          | Sangat Menarik        |
| Kemudahan Materi untuk dipahami                      | 60         | 54             | 90,0%          | Sangat Menarik        |
| Produk membuat belajar menjadi menyenangkan          | 60         | 60             | 100%           | Sangat Menarik        |
| Kemudahan memahami materi Ragam Masyarakat Indonesia | 60         | 54             | 90,0%          | Sangat Menarik        |
| <b>Jumlah</b>  | <b>300</b> | <b>278</b>     | <b>92,6%</b>   | <b>Sangat Menarik</b> |

Hasil uji coba bahan ajar *flipbook* berbasis Canva dalam kelompok besar menunjukkan tingkat kemenarikan sangat tinggi, dengan skor 92 dari 100 dan rata-rata 92,6%, menandakan respon siswa yang sangat positif terhadap media pembelajaran ini.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam tahap ini, peneliti menerapkan bentuk evaluasi formatif. Evaluasi formatif digunakan dalam proses

pengembangan bahan ajar untuk membantu menyempurnakan produk, serta berperan penting dalam peningkatan mutu media pembelajaran yang dihasilkan (Soesana dkk., 2022). Pada tahap ini peneliti melakukan revisi atau perbaikan produk berdasarkan saran dari validator dan hasil dari uji coba produk. Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media, ahli materi, siswa dan guru peneliti menyimpulkan bahwasannya

bahan ajar berbasis *flipbook* yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar bagi guru dan siswa kelas IV.B sekolah dasar. Dari hasil uji coba siswa menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi,

#### **D. Kesimpulan**

Bahan ajar *flipbook* cerita bergambar berbantuan Canva materi Bhineka Tunggal Ika yang dikembangkan dinyatakan layak dan sangat menarik berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Media ini mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Bhineka Tunggal Ika serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

#### **F. Daftar Pustaka**

Abigail Soesana. dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Enita, E. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN ANGKA BERPASANGAN UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA*

4-5 TAHUN (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Frictarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68.

Maulidah, L., Kurnia, D., & Anjaswuri, F. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Flipbook pada Tema 9 Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5479-5491.

Rahmawati, R., Yandari, I. A. V., Sukirwan, S., & Pamungkas, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital flipbook Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 337-350.

Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274.

- Salma, A. D., Windiyani, T., & Purnamasari, R. (2023). Pengembangan EModul Berbasis Aplikasi Flipbook Kelas Iv Subtema Indahnya Keberagaman Budaya. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2325–2335.
- Saputra, M. R. A. (2021). Pengembangan bahan ajar sejarah berbasis WEB. Penerbit YLGI
- Sumarni, S. (2019). *Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (MANTAP)*. Project Report. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Yogyakarta.
- Sá, M. J., & Serpa, S. (2020). COVID-19 and the promotion of digital competences in education. *Universal Journal of Educational Research*, 8(10), 4520–4528.
- Widiyanti, A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD menggunakan live worksheet pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar*. Eprints UMM, 20.