



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK* BERBASIS APLIKASI *CANVA* PADA MATERI PETA KELAS IV SD NEGERI 1 PANGGUNGREJO KAUMAN TULUNGAGUNG

Moh. Faisal Azmi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora
Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung
*Email: mfaisalazm87@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3810>

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari kondisi di mana guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan buku ajar serta menggunakan media pembelajaran yang tersedia. Media yang biasa digunakan meliputi alat bantu visual seperti peta dinding, atlas, dan globe. Namun, media tersebut dinilai masih kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital berupa e-book berbasis aplikasi Canva pada materi peta bagi siswa kelas IV sekolah dasar, serta mengevaluasi tingkat kelayakan dan keterpakaian media tersebut. Metode yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan sistematis: analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket dan dokumentasi. Subjek uji coba terdiri atas satu validator ahli media, satu validator ahli materi, serta 25 siswa kelas IV SDN 1 Panggungrejo. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-book yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 95% dari kedua validator, yang tergolong dalam kategori "sangat valid". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media e-book berbasis Canva pada materi peta layak digunakan dalam proses pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan minat serta kenyamanan belajar siswa.

Kata Kunci: E-Book, Pengembangan, Peta

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SDN 1 Panggungrejo. Mata pelajaran ini merupakan hasil integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dikembangkan dalam Kurikulum Merdeka. Penggabungan ini bertujuan agar peserta didik sekolah dasar dapat memahami materi secara utuh, sesuai dengan karakteristik kognitif mereka. Seperti yang dijelaskan oleh (Neneng dkk, 2023) pendekatan ini didasarkan pada kenyataan bahwa anak-anak di usia sekolah dasar cenderung memandang segala sesuatu secara menyeluruh dan saling berkaitan. Selain itu, pembelajaran berdiferensiasi juga berperan penting dalam mendukung pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS (Dela Afianti Safitri, Ivayuni Listiani, dkk 2024).

Dalam Kurikulum Merdeka, penggabungan antara IPA dan IPS menjadi IPAS menjadi salah satu upaya untuk memperbaiki sistem pembelajaran dasar di Indonesia. Purnawanto (2022) menyebutkan bahwa pendekatan ini sesuai dengan cara berpikir siswa SD yang masih bersifat menyeluruh dan belum mendalam. (Andreani & Gunansyah, 2023) menambahkan bahwa penggabungan ini membantu siswa dalam mengelola aspek alam dan sosial secara bersamaan

Pembelajaran IPAS materi peta harus dirancang dalam merangsang rasa ingin tahu peserta didik, mengembangkan kemampuan eksplorasi peserta didik, serta mengembangkan pemikiran berfikir kritis peserta didik. Pemahaman yang baik tentang materi peta sangat penting karena menjadi dasar bagi peserta didik di tingkat materi selanjutnya. Mengutip dari buku cerdas tangkas kelas IV Kabupaten Tulungagung tahun 2024 yang disusun oleh Muyoto S.Pd., M.Pd. dkk menyatakan bahwa materi peta berisikan tentang jenis-jenis peta, legenda pada peta, cara membaca konvensional dan digital. Penyampain materi peta harus dirancang menggunakan media pembelajaran agar



memudahkan guru dalam materi pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar, membuat pesan pembelajaran lebih jelas, dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efisien. (Titin, Anisyah Yuniarti, dkk, 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai bentuk, seperti gambar, video, audio, model, dan kombinasi dari semuanya. Penggunaan media yang tepat akan mempermudah siswa dalam memahami konsep dan memperkuat hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran juga perlu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi agar tetap relevan dan menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran harus dioptimalkan dan dikembangkan sesuai perkembangan zaman untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajarn yang berbentuk permainan edukasi dapat mendukung keberlangsungan tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Jenis media seperti permainan edukatif juga efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019), yang dikutip oleh (Amelia, dkk, 2023) menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap awal pengajaran sangat membantu kelancaran proses belajar. Sementara itu, Zaini (2017) dalam (Amelia, dkk, 2023) menambahkan bahwa media dapat mengalihkan kejenuhan siswa selama belajar, membuat mereka tetap fokus dan aktif.

Di era digital ini, media berbasis elektronik sangat mudah diakses, namun belum dimanfaatkan secara maksimal oleh peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi yang mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, seperti pengembangan e-book menggunakan aplikasi Canva. Pemanfaatan e-book sebagai bahan ajar menjadi solusi yang praktis dan relevan dengan kebutuhan saat ini. Menurut (Syafitri & Hamdu 2023) dalam (Putra & Oktaviani, 2024) bahan ajar digital seperti *e-book* dan *e-modul* sudah mulai menggantikan buku cetak dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar merupakan elemen penting dalam kegiatan belajar, karena tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi secara menarik. (Purnama Sidiq Putra dkk, 2024) menjelaskan bahwa bahan ajar bisa berupa buku, modul, media audiovisual, hingga permainan edukatif yang digunakan guru dalam menyampaikan materi.

Menurut (Putri & Slamet, 2021) dalam (Purnama Sidiq dkk, 2024) *E-book* adalah versi digital dari buku konvensional yang dilengkapi dengan fitur teknologi yang memudahkan pengguna. *E-book* memberikan alternatif sumber belajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Menurut (Palupi dkk., 2022) dalam (Putra & Oktaviani, 2024). menyebutkan bahwa *flipbook* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat modul digital.

Flipbook adalah salah satu alat yang menyajikan bahan ajar atau buku ajar secara virtual atau *online* (Opidianto dkk., 2021). *Flipbook* dapat digunakan secara *offline* ataupun *online*. *Flipbook* dengan penyisipan media audiovisual pada *e-book* berbasis aplikasi, siswa tidak hanya mengangan angan dan mengkhayal, tetapi siswa dapat mengamati konsep yang disampaikan oleh pendidik secara langsung. *Flipbook* mudah untuk diakses kapan pun dan dimana pun sesuai dengan keinginan peserta didik, bisa diakses melalui hp, laptop, tablet sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Kelebihan dari *Flipbook* itu sendiri yaitu memiliki tampilan menarik, mudah diakses dan dibagikan ke orang lain, ramah lingkungan dan hemat biaya maksudnya menghemat penggunaan kertas dan biaya produksi lebih rendah, analisis data dan pelacakan maksudnya **statistik penggunaan** beberapa platform *Flipbook* menyediakan fitur analisis data yang memungkinkan pengguna untuk melacak statistik penggunaan, seperti jumlah pengunjung, halaman yang paling banyak dilihat, dan waktu yang dihabiskan untuk membaca konten. Informasi ini dapat berguna untuk memahami perilaku pembaca dan meningkatkan kualitas konten.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang diteliti oleh Aris Munandar dan Swadita Rizki 2019 yang berjudul “Pengembangan *E-Book* Berbasis Aplikasi Muatan IPAS Pada Materi Peta Daerah Kelas IV”. Hasil Riset dan pengembangan ini menunjukkan bahwa *E-book* berbasis aplikasi yang berisikan materi peta umum dan khusus pada kelas IV adalah media penunjang pembelajaran bagi



peserta didik dan dapat difungsikan sebagai penunjang pembelajaran di sekolah. Dengan menggunakan media ini, materi pembelajaran mampu disampaikan secara menyenangkan dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Poin utamanya adalah penyampaian materi peta yang baik sehingga pemahaman siswa untuk materi peta umum dan khusus meningkat.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D), yakni pendekatan penelitian yang difokuskan pada pengembangan suatu produk tertentu sekaligus menguji efektivitas dan kelayakan produk tersebut sebelum digunakan secara lebih luas. Menurut Gay dalam (Okpatrioka Okpatrioka, 2023) Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau R&D) adalah suatu pendekatan yang difokuskan untuk menciptakan suatu produk yang dapat dimanfaatkan secara optimal dalam konteks pembelajaran, bukan untuk menguji teori. Menurut Sugiyono (2016) dalam bukunya *Metode Penelitian dan Pendidikan*, metode *Research and Development* (R&D) bertujuan untuk mengembangkan suatu produk spesifik sekaligus menguji efektivitasnya. Pendekatan ini berfokus pada tahapan perancangan, validasi, dan implementasi produk dalam situasi nyata, seperti dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah. **Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk melakukan kajian, perancangan, pembuatan, serta pengujian produk guna memastikan validitas dan kelayakannya. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa E-book berbasis aplikasi Canva. Proses pengembangan produk mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, pelaksanaan uji coba, dan evaluasi hasil.**

Pada tahapan uji validasi, analisis data dilakukan menggunakan metode deskriptif persentase. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media e-book cerita bergambar berdasarkan penilaian dari para ahli (validator). Proses analisis data dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Persentase hasil penilaian yang telah dihitung kemudian diklasifikasikan ke dalam lima kategori tingkat kelayakan. Pengelompokan ini bertujuan untuk mempermudah interpretasi terhadap kualitas media yang dikembangkan. Adapun rincian kategorinya sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria presentase tingkat kevalidan

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
<20%	Sangat kurang Valid

Sumber : (Sugiyono,2018)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

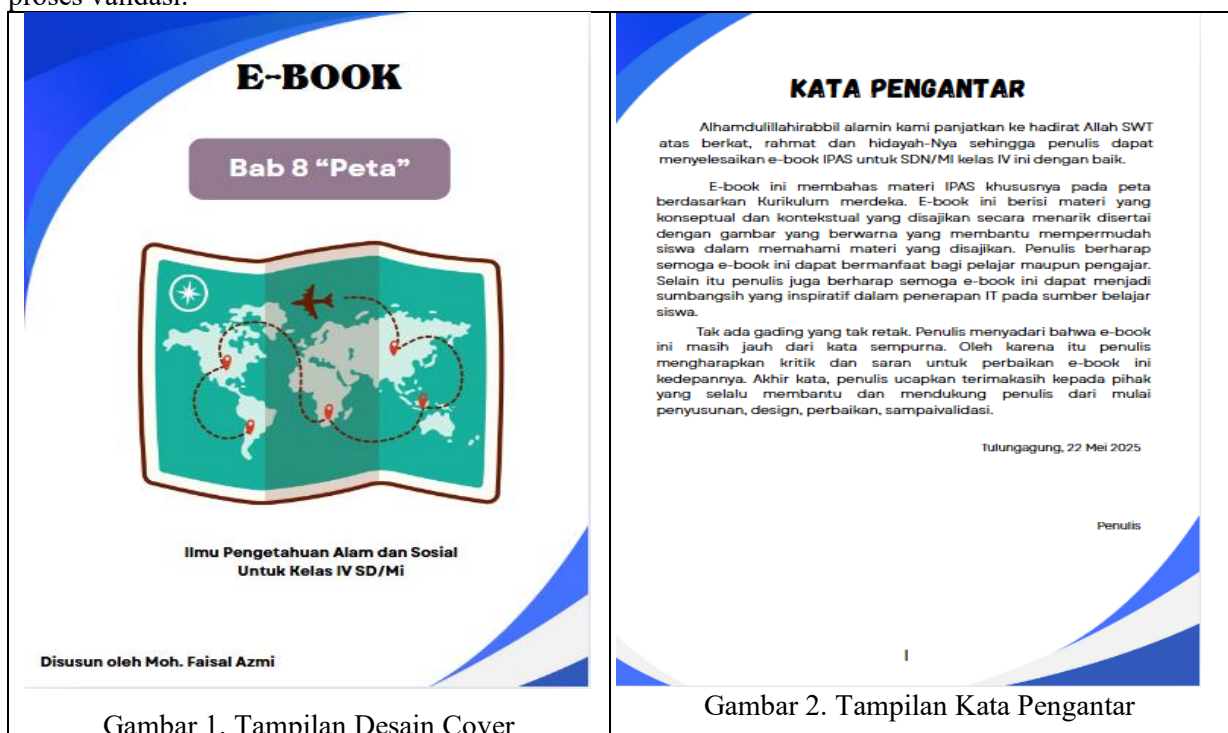
Hasil

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih belum optimal. Guru cenderung hanya mengandalkan buku paket dan buku pegangan siswa sebagai sumber utama dalam penyampaian materi. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya daya tarik pembelajaran di mata peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media alternatif yang interaktif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media E-book berbasis aplikasi Canva. Penyusunan materi dalam E-book ini disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) serta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)



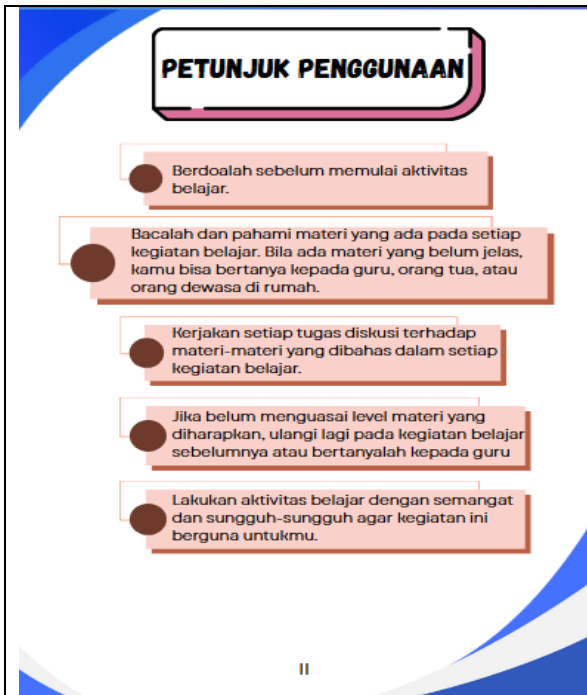
pada tema "Peta" untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Tahap berikutnya dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, rancangan awal media pembelajaran yang telah disusun sebelumnya mulai direalisasikan menjadi produk yang dapat digunakan. Dalam penelitian ini, proses pengembangan dilakukan dengan membuat media pembelajaran berupa E-book berbasis aplikasi Canva yang disesuaikan dengan materi peta untuk siswa kelas IV sekolah dasar. E-book dirancang secara sistematis, menarik secara visual, dan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) serta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berlaku. Proses pengembangan ini mencakup pembuatan konten materi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan elemen visual lainnya yang interaktif, agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen validasi untuk menilai kualitas E-book, baik dari aspek isi materi maupun tampilan media. Instrumen tersebut nantinya akan digunakan oleh ahli materi dan ahli media dalam proses validasi.



Gambar 1. Tampilan Desain Cover

Gambar 2. Tampilan Kata Pengantar



Gambar 3. Tampilan Petunjuk Penggunaan



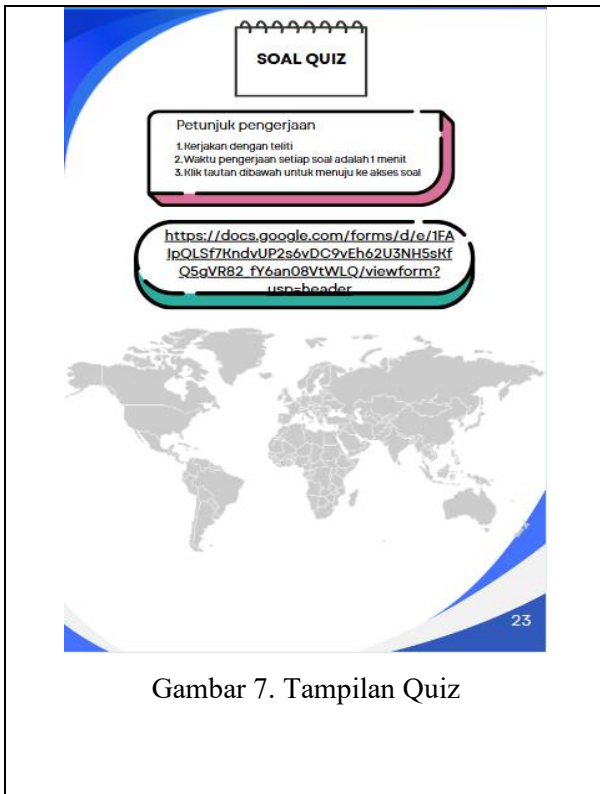
Gambar 4. Tampilan Daftar Isi



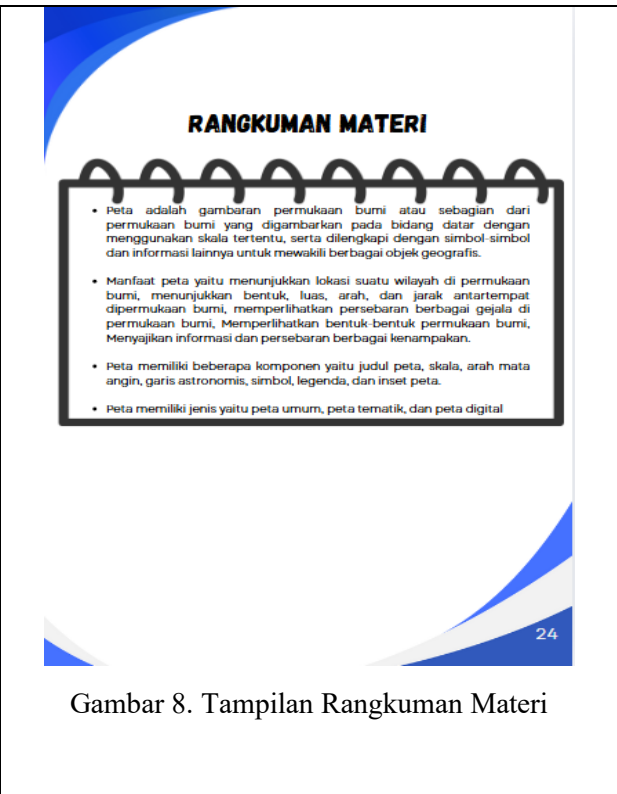
Gambar 5. Tampilan CP ATP dan TP



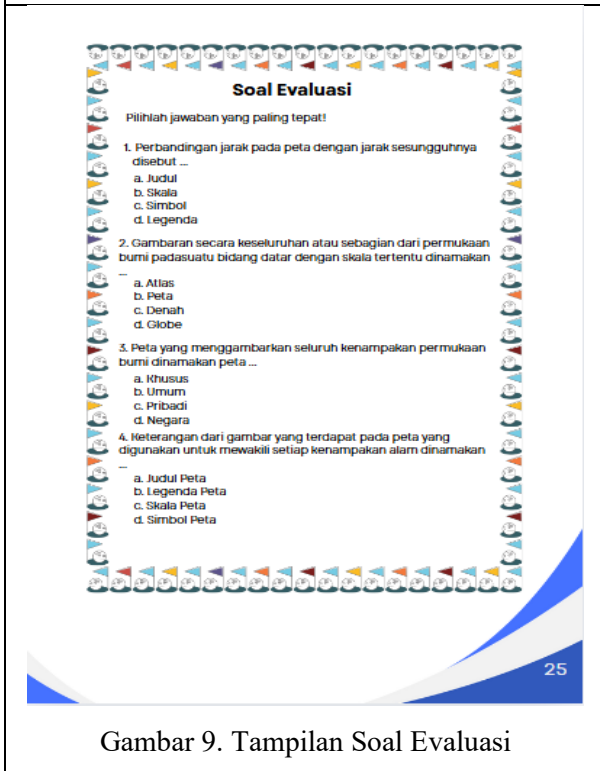
Gambar 6. Tampilan Materi



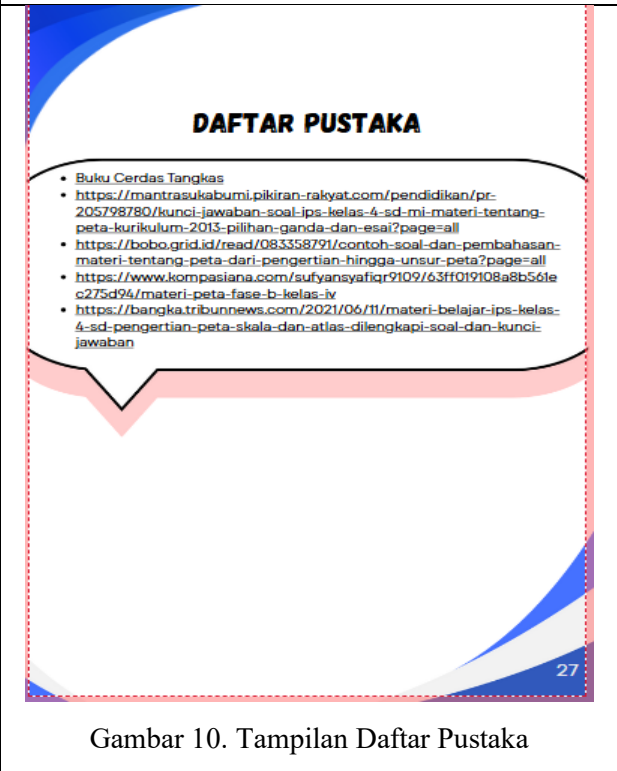
Gambar 7. Tampilan Quiz



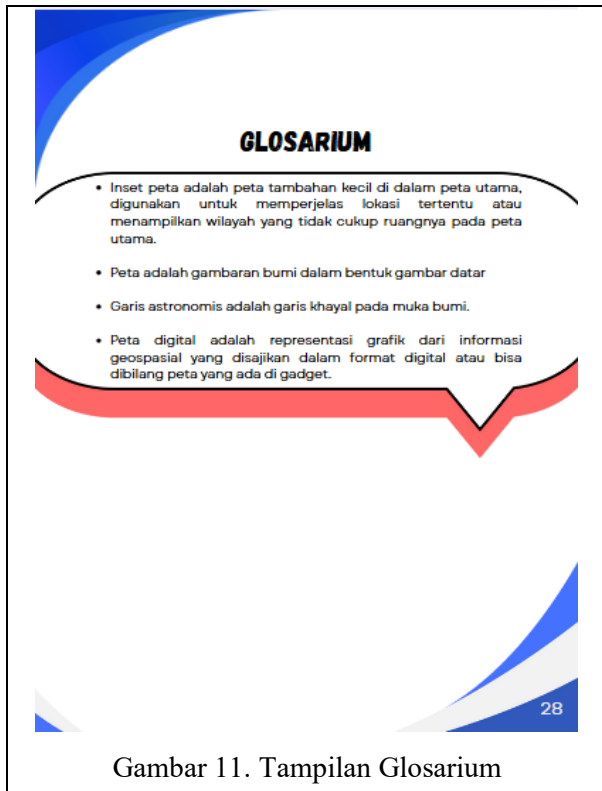
Gambar 8. Tampilan Rangkuman Materi



Gambar 9. Tampilan Soal Evaluasi



Gambar 10. Tampilan Daftar Pustaka



Gambar 11. Tampilan Glosarium

Setelah produk E-book dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dibuat. Uji validasi dilakukan oleh dua dosen ahli, yaitu satu dosen ahli media dan satu dosen ahli materi. Kedua validator tersebut berasal dari Universitas Bhinneka PGRI, dengan rincian: ahli media merupakan dosen dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI), dan ahli materi merupakan dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket yang menilai beberapa aspek penting, seperti kualitas isi, desain tampilan, keterpaduan materi dengan media, dan kemudahan penggunaan oleh peserta didik.

Tabel 2. Hasil Validasi Dosen Ahli Media

No.	Ahli Media	Skor Ideal	Skor Aktual	Angka Presentase	Keterangan
1	Ahli Media 1	45	43	95%	“Sangat Tinggi” dengan interval 81% sampai 100%

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi yang diberikan oleh dosen ahli media terhadap produk E-book berbasis aplikasi Canva pada materi peta menunjukkan skor persentase sebesar 95%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kevalidan, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, media E-book yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai salah satu sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi peta untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Tabel 3. Hasil Validasi Dosen Ahli Materi

No.	Ah li Me dia	Sk or Ideal	Sk or Aktual	A n g k a Presentase	Keterangan
1	A h l i M a t e r i 1	45	43	95%	“Sangat Valid” den gan i n t e r v a l 81% s a m p a i 100%

Mengacu pada Tabel 3, hasil validasi dari dosen ahli materi terhadap media *E-book* berbasis aplikasi Canva pada materi peta memperoleh skor persentase sebesar 95%. Persentase tersebut berada dalam kategori sangat valid berdasarkan kriteria kelayakan yang digunakan. Dengan demikian, media



E-book yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya sebagai bahan ajar pada materi peta untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Dosen ahli materi dan ahli media menyampaikan sejumlah masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran E-book berbasis aplikasi Canva. Saran tersebut mencakup penambahan isi materi, penyertaan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), penambahan glosarium, pembuatan rangkuman materi, serta penyesuaian tampilan desain visual menjadi berwarna hitam-putih. Walaupun masih terdapat beberapa bagian yang memerlukan perbaikan, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-book* ini telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi peta.

Pembahasan

Keefektifan pada media *E-book* berbasis aplikasi *Canva* diterapkan di kelas IV SDN 1 Panggungrejo. Dengan adanya media *E-book* peserta didik semakin tertarik dalam belajar. Keefektifan media *E-book* berbasis aplikasi *Canva* diper oleh dari hasil angket respon guru dan angket siswa kelas IV SDN 1 Panggungrejo. Berdasarkan hasil angket respon guru dan respon peserta didik kelas IV SDN 1 Panggungrejo memperoleh persentase respon guru 85% dan respon peserta didik memperoleh persentase 87,76% sehingga dinyatakan sangat baik. Materi yang digunakan pada media *E-book* mudah dipahami oleh peserta didik sehingga peserta didik senang.

Skor persentase tersebut menunjukkan bahwa media *E-book* berbasis aplikasi *Canva* materi peta berada pada kategori sangat baik digunakan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kartini & Putra, 2020) tingginya respon peserta didik menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan temuan dari (Nur & Ria Fajrin Rizqy Ana, 2023) yang menunjukkan bahwa persentase tanggapan positif yang tinggi dari para responden menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat keterterapan yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media tersebut mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa E-Book 3D berbasis aplikasi 3D Pageflip juga terbukti layak digunakan dalam pembelajaran IPA (Indriana & Rohmadi, 2021). Penelitian ini memberikan kontribusi positif bagi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA, khususnya dalam meningkatkan pemahaman materi dan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan temuan dari (Aditya & Bahrul, 2022) penggunaan media berbasis digital sudah cukup optimal untuk digunakan di sekolah.

4. SIMPULAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital dalam bentuk e-book yang dirancang menggunakan aplikasi Canva. Ebook ini berisi materi pembelajaran IPAS untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan tema peta. Hasil uji validasi menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media memberikan tingkat validitas sebesar 95%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”, dalam rentang 81% hingga 100%. Demikian pula, penilaian yang dilakukan oleh ahli konten pendidikan memperoleh skor yang sama yaitu 95%, yang juga diklasifikasikan sebagai ‘sangat valid’. Selain itu, umpan balik dari guru adalah 85% dan dari siswa 87,76%, keduanya juga dalam kategori ‘sangat valid’. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-book yang dirancang dengan Canva ini layak untuk digunakan sebagai alat bantu pengajaran dalam pengajaran peta di kelas empat sekolah dasar sebagai bagian dari mata pelajaran IPAS.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.



- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Batubara, H. H. (2016). *Di Prodi Pgmi Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari*. 8(2).
- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (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>
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fadilah, N., & Kuswandi, I. (2025). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL*. 12, 56–66.
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Indriana, L., & Rohmadi, M. (2021). Pengembangan E-Book 3D Berbasis Aplikasi 3D Pageflip. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 1(1), 53–60. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v1i1.2834>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Laksana, R. B., Puspita, A. E., Pendidikan, P., Sekolah, G., & Geografi, P. (2024). *Prima ry education journal vol. 4 no. 3 ta hun 2024*. 4(3), 334–340.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Mata, P., & Ppkn, P. (2022). *Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada mata pelajaran ppkn*. 8(2), 77–81.
- Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 4(1), 45–53. <https://doi.org/10.62825/revorma.v4i1.98>
- Nur, N. H., & Ria Fajrin Rizqy Ana. (2023). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Kelas V Di Sdn 1 Bono Tulungagung. *Inventa*, 7(2), 112–120. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.2.a7833>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Opidianto, M., ri, M. F. A., & Listyarini, I. (2021). Flipbook Kesehatan di Era Pandemi sebagai Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 304. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.39143>
- Purnama Sidiq Putra, & Suciptaningsih Adhi Oktaviani. (2024). Pengembangan E-book Berbasis Flipbook Muatan IPAS pada Materi Peta Daerah Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 114–122. <https://doi.org/10.46368/jpd.v12i1.2070>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Safitri, D. A., Listiani, I., & Nurmaningsih, E. R. (2024). *Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. 1646–1656.
- Tiflatul Husnah, P. K. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Muatan Matematika Materi Pecahan Dan Pengubahan Bentuk Pecahan Di Kelas IV SD. *Invention: Journal Research and*



- Education Studies*, 4(3), 17–23. <https://doi.org/10.51178/invention.v4i3.1631>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Ulandari, R., Syawaluddin, A., & Hartoto. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jenepono. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 106–114.
- Waluya, B. (2019). Bbm 2 Peta, Globe, Dan Atlas. *Universitas Padjadjaran*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zelić, M. (2010). Mobile learning. *Intelligent Tutoring Systems in E-Learning Environments: Design, Implementation and Evaluation*, 103–127. <https://doi.org/10.4018/978-1-61692-008-1.ch006>