Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN *HEYZINE FLIPBOOK* PADA MATERI INDONESIAKU KAYA RAYA

Nunu Nadia Dwi Rahmawanti[1], Griet Helena Laihad[2], Nurlinda Safitri[3]
[1,2,3]PGSD FKIP Universitas Pakuan
[1]nununadia13@gmail

ABSTRACT

This research uses the type of research RnD (Research and Development). The purpose of this study was to develop and feasibility of digital teaching materials using Heyzine flipbook Indonesiaku Kaya Raya. The subjects of this study were students of class V-A SDN Tanah Sareal 4 Bogor City using ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of the media expert validity test obtained a percentage of 99%, material experts 92%, and language experts 100%. The response results from students obtained a percentage of 91% and teachers obtained a percentage of 95%. Therefore, the results of the development of digital teaching materials using Heyzine flipbook on Indonesiaku Kaya Raya are declared "Very Feasible" and "Very Good" to be used in the learning process.

Keywords: *Digital Teaching Materials, Heyzine Flipbook, Indonesiaku Kaya Raya*

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *RnD* (*Research and Development*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk pengembangan dan kelayakan bahan ajar digital menggunakan *Heyzine flipbook* pada materi Indonesiaku Kaya Raya. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V-A SDN Tanah Sareal 4 Kota Bogor dengan menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil uji validitas ahli media didapatkan persentase sebesar 99%, ahli materi sebesar 92%, dan ahli bahasa sebesar 100%. Hasil respon dari peserta didik diperoleh persentase 91% dan guru diperoleh persentase 95%. Dengan demikian, hasil pengembangan bahan ajar digital menggunakan *Heyzine flipbook* pada materi Indonesiaku kaya raya dinyatakan “Sangat Layak” dan “Sangat Baik” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, *Heyzine Flipbook,* Indonesiaku Kaya Raya

A. Pendahuluan

Berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dengan pesat dapat mempengaruhi berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Pendidikan diharuskan memanfaatkan IPTEK dalam memecahkan berbagai masalah pendidikan, baik memperbaharui atau menciptakan inovasi baru pada kegiatan mengajar, dan juga mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi era digital.

Pembelajaran yang ideal merupakan proses belajar yang inovatif, mengasyikkan, dan interaktif. Maka diperlukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran ideal yang berbasis digital, bahan ajar yang menjadikan peserta didik mengalihkan perhatiannya pada kegiatan belajar mengajar, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kretif, dan mewujudkan peserta didik sebagai pusat dalam proses belajar di kelas.

Bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah bahan ajar digital menggunakan *Heyzine flipbook*. Bahan ajar digital adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga dapat digunakan melalui media digital seperti *smartphone*, laptop, komputer, dan sejenisnya (Juniati, Putrayasa dan Margunayasa, 2023). *Flipbook* merupakan sebuah inovasi dari buku ajar tradisional yang menghadirkan unsur interaktif melalui berbagai fitur, seperti animasi, video, teks, audio, gambar sehingga memberikan pengalaman belajar lebih dinamis (Millati & Setyasto, 2023).

Salah satu alat pembantu untuk membuat *flipbook* adalah *Heyzine*. *Heyzine* merupakan perangkat lunak berbasis web yang dapat mengubah *file pdf* menjadi *flipping flash* dan dapat ditambahkan audio, video, gambar, dan tautan yang menjadikan *flipbook* bersifat interaktif serta penggunannya yang mudah (Erawati, Rini Purwati dan Ayu Putri Diah Saraswati, 2022).

Hasil dari pra-penelitian, berdasarkan observasi di kelas dan wawancara yang pernah dilakukan kepada guru dan peserta didik kelas V di SDN Tanah Sareal 4 Kota Bogor, diperoleh informasi bahwa penggunaan bahan ajar pada pembelajaran didominasi dengan buku ajar cetak, pembelajaran berbasis teknologi, seperti menggunakan audiovisual, visual yang menarik, dan berwarna lebih disukai peserta didik, peserta didik lambat dalam menerima materi, kemudian peserta didik cepat merasa jenuh dan kurang termotivasi jika pembelajaran hanya memanfaatkan bahan ajar buku cetak, dan penggunaan bahan ajar digital masih jarang dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Bahan ajar digital menggunakan *flipbook* dalam kegiatan pembelajaran layak untuk digunakan karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi, memudahkan peserta didik memahami materi karena menyesuaikan dengan peserta didik sendiri hingga tujuan pembelajaran tercapai.

Penelitian terdahulu yang mendukung pada hal tersebut adalah penelitian oleh Suciptaningsih dan Andriyani, (2024) dari Universitas Negeri Malang, hasil dari penelitian tersebut adalah produk bahan ajar IPAS melalui *Heyzine flipbook* telah memenuhi tingkat kelayakan dari para ahli “sangat baik”

Berdasarkan kondisi yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar digital menggunakan *Heyzine flipbook*. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas V tahun pelajaran 2023/2024 SDN Tanah Sareal 4 Bogor dengan judul penelitian adalah “Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Heyzine Flipbook* Pada Materi Indonesiaku Kaya Raya”.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Tanah Sareal 4 Kota Bogor Jawa Barat. Metode penelitian yang akan digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Reseach and Development (RnD).* Sofiyana dkk., (2022) mendeskripsikan bahwa *RnD* ialah metode penelitian yang diterapkan untuk menciptakan produk pendidikan, seperti bahan ajar, media pembelajaran, model pembelajaran atau kebijakan tertentu.

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE menurut Branch (dalam Hidayat dan Nizar, 2021), yang terdiri dari lima tahapan sebagai berikut:

*Analysis (*Analisis), tahap awal analisis dilaksanakan wawancara analisis kebutuhan dan observasi pembelajaran di kelas sebelum penelitian untuk kebutuhan dalam pengembangan produk.

Design (Perancangan), tahap perancangan (*Design*) dilakukan dengan perancangan bahan ajar digital menggunakan *Heyzine flipbook* sesuai dengan analisis kebutuhan.

Development (Pengembangan), tahap pengembangan (*development*) dilakukan pengembangan dari *layout*

yang sudah dirancang. Hasil dari produk yang telah dibuat akan diuji validitas oleh 3 validator ahli, yakni validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa untuk mendapatkan kelayakan produk yang dibuat.

Implementation (Implementasi), tahap implementasi (*implementation*) dilakukan dengan menerapkan hasil dari pengembangan produk yang sudah diuji validitas oleh para validator ahli ke dalam proses belajar di kelas.

Evaluation (Evaluasi), setelah produk diuji, tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan dengan pemberian angket respon kepada peserta didik serta guru kemudian menganalisis hasil dari angket respon. Tujuan dari tahap evaluasi untuk mengetahui kelayakan bahan ajar digital *Heyzine flipbook* dalam proses pembelajaran.

Sari dkk., (2022) mendefinisikan bahwa subjek penelitian sebagai individu, benda, atau organisme dan sebagai sumber informasi yang dibutuhkan untuk pengumpulan data penelitian.

Subjek penelitian ini ialah guru dan peserta didik kelas VA SDN Tanah Sareal 4 tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 24 peserta didik dan satu guru sebagai responden untuk mendapati respon. Disertai juga tiga validator ahli, yakni validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa.

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian adalah observasi dengan mengamati pembelajaran di kelas untuk mendapati keadaan awal peserta didik ketika kegiatan di kelas berlangsung, wawancara terhadap guru kelas dan peserta didik, angket diberikan kepada tiga validator ahli, guru, dan juga peserta didik, dan terakhir adalah dokumentasi yang didapat langsung dari tempat penelitian.

Setelah data dikumpulkan, dilakukan proses mengolah data dengan dua teknik analisis data, analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Analisis deskriptif kualitatif, data yang didapatkan yaitu hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas dan peserta didik kelas V-A SDN Tanah Sareal 4 Kota Bogor, saran dan komentar dari validator ahli yang digunakan untuk memperbaiki pengembangan produk.

Selanjutnya pada analisis deskriptif kuantitatif, diperoleh dari

angket validasi dan dianalisis menggunakan skala *likert.*

Tabel 1 Skala Penelitian Angket Validasi

Pertanyaan	Skala Penilaian
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Siregar dan Fitriningsih, 2023)

Analisis hasil dari angket validasi dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Syafira dan Ahmad, 2023).

$$Np = \frac{R}{SM}\ x\ 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase angket

R = perolehan skor validasi

SM = skor maksimum

Hasil angket validasi yang diperoleh dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Kelayakan

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Tidak layak
0%-20%	Sangat tidak layak

(Derta, Cahyani dan Westra, 2023)

Angket respon peserta didik serta guru terhadap bahan ajar digital menggunakan *Heyzine Flipbook* dianalisis dengan skala likert.

Tabel 3 Skala Respon Peserta Didik dan Guru

Pertanyaan	Skala Penilaian
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

(Purwanti, Zulia dan Putri, 2021)

Hasil angket respon peserta didik dan guru dianalisis dengan rumus (Martatiyana, Novita dan Purnamasari, 2022)

$$Persentase = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimal}\ x\ 100\%$$

Kemudian hasil yang diperoleh dapat dikategorikan dengan tabel berikut.

Tabel 4 Kriteria Respon Peserta Didik dan Guru

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup baik
21%-40%	Kurang baik
0%-20%	Sangat kurang baik

(Kartini dan Putra, 2020)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*RnD*) dengan model pengembangan ADDIE, menurut Branch (dalam Hidayat dan Nizar, 2021) terdiri atas lima tahapan, yakni *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar digital menggunakan *Heyzine flipbook*

pada materi Indonesiaku Kaya Raya kelas V Sekolah Dasar.

Tahapan pertama adalah menganalisis kebutuhan dan analisis bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik kelas V-A SDN Tanah Sareal 4 Kota Bogor. Setelah dilakukan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa peserta didik lebih sering memanfaatkan buku ajar cetak sebagai bahan ajar, peserta didk jarang memanfaatkan bahan ajar digital saat kegiatan belajar di kelas, peserta didik lambat menangkap materi, peserta didik cepat bosan dan kurang motivasi, peserta didik membutuhkan bahan ajar yang inovatif serta interaktif.

Bahan ajar seperti yang dijelaskan oleh Wahyudi, (2022) memiliki peranan utama dalam kegiatan pembelajaran, dibutuhkan bahan ajar yang dapat mengakomodasi guru dan juga peserta didik. Bahan ajar digital ditandai dengan pemanfaatan berbagai unsur multimedia, seperti tulisan, gambar, animasi, video, audio, beserta perangkat lainnya (Kosasih, 2020).

Bahan ajar digital menurut Agustin, Setyosari dan Suharti, (2020) menawarkan berbagai manfaat, seperti membantu peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang nyata, sesuai dengan konteks, interaktif, dan menyesuaikan perkembangan IPTEK. Selain itu, bahan ajar digital menawarkan berbagai fungsi interaktif dan menyediakan peserta didik dengan berbagai konten multimedia seperti video, animasi. Hal ini dapat meningkatkan ketertarikan dan dorongan peserta didik untuk belajar (Byun, Choi, dan Song dalam Ningsih, 2021).

Tahapan kedua adalah desain, dengan merancang desain tampilan yang menarik peserta didik, mengumpulkan materi yang sesuai dengan dengan kebutuhan, gambar dan video yang sesuai dengan materi, pemilihan latar warna bahan ajar, pemilihan jenis huruf, audio *background*, kuis, soal evaluasi yang sesuai. Peneliti membuat bahan ajar digital menggunakan *Heyzine flipbook* untuk mengubah bahan ajar digital berbentuk *flipbook*.

Kelebihan dari *Heyzine flipbook* menurut Palumpun dkk., (2022) dan Setianingrum dkk, (2022) adalah penggunaannya yang mudah, dapat diakses dengan mudah melalui

komputer dan *smartphone*, menyediakan fitur *page turn effect*, kemudian terdapat fitur *customization* yang menawarkan pengguna untuk menyesuaikan publikasi, mengubah logo, mengubah latar belakang, teks, gaya navigasi kontrol, dan kontrol yang ingin ditampilkan dan disembunyikan, dan dapat menambahkan gambar, tautan, dan video yang menarik, kemudian jika dibuat melalui canva dapat langsung disambungkan dengan *Heyzine*, dan bebas dari iklan.

Heyzine flipbook juga memiliki kekurangan, yaitu pada pengunaannya jika akun yang digunakan adalah akun tidak berbayar maka pembuatan *flipbook* hanya dibatasi 5 file saja dengan total penyimpanan *flipbook* sebesar 1000mb, beberapa fitur tidak dapat diakses, tidak dapat mengunduh *flipbook* untuk digunakan *offline*, adanya *watermarks,* dan dalam membuat, mengedit, dan menghapus *flipbook* hanya dapat dilakukan oleh 1 akun.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, setelah produk selesai dibuat produk diserahkan kepada validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang terdiri dari tiga dosen Universitas Pakuan Bogor untuk dievaluasi dan divalidasi agar bahan ajar digital yang telah dibuat layak dipergunakan oleh peserta didik dan guru dalam pembelajaran.

Hasil uji validitas ahli media didapatkan persentase 99% dan dinyatakan “sangat layak”. Pada hasil uji validitas ahli materi diperoleh persentase 92% dan dinyatakan “sangat layak”. Kemudian, hasil uji validitas ahli bahasa diperoleh persentase 100% dan dapat dikatakan “sangat layak”. Sehingga diperoleh rata-rata uji validitas oleh para validator ahli sebesar 97% dan dapat dinyatakan “sangat layak” disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5 Nilai Rata-rata Uji Validitas Ahli

Validator	Total validitas
Ahli Media	99%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	92%
Rata-rata Total	**97%**

Berdasarkan tabel di atas terkait hasil keseluruhan validitas oleh validator, maka didapatkan rata-rata persentase 97% dengan kriteria “sangat layak” diuraikan dengan tabel berikut.

Tabel 6 Kriteria Hasil Validitas

Validator	Kriteria
Ahli Media	Sangat layak
Ahli Bahasa	Sangat layak

Ahli Materi	Sangat layak
Rata-rata Total	Sangat layak

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi, produk yang telah dibuat dan uji validitas oleh para validator ahli kemudian diuji cobakan kepada peserta didik kelas V-A SDN Tanah Sareal 4 Kota Bogor sejumlah 24 peserta didik. Peneliti melaksanakan uji coba sebagai respon pada peserta didik dan guru kedalam proses pembelajaran.

Tahap terakhir, tahap evaluasi dilakukan analisis terhadap respon yang diberikan peserta didik dan guru. Berdasarkan angket yang diisi setelah menggunakan produk, didapatkan persentase dari peserta didik sebesar 91% dan dinyatakan “sangat baik”, kemudian persentase dari guru sebesar 95% dan dinyatakan “sangat baik”. Perolehan rata-rata respon dari peserta didik dan guru yakni 93% dan dinyatakan “sangat baik” yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7 Nilai Rata-Rata Respon Peserta didik dan Guru

Responden	Total Persentase Respon
Peserta didik	91%
Guru	95%
Rata-rata Total	**93%**

Berdasarkan hasil respon peserta didik dan guru, didapatkan kriteria yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8 Kriteria Respon Peserta didik dan Guru

Responden	Kriteria
Peserta didik	Sangat Baik
Guru	Sangat Baik
Rata-rata Total	**Sangat Baik**

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Patonah, Saputra dan Listyarini, (2024) dari Universitas PGRI Semarang, diperoleh persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yakni didapatkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik dengan kriteria sangat baik, perbedaan pada penelitian tersebut adalah materi yang dikembangkan berbeda.

D. Kesimpulan

Bahan ajar digital yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat layak dan sangat baik, hal tersebut diperoleh dari uji validitas oleh tiga validator ahli dan respon peserta didik dan guru. Pada hasil uji validitas ahli media didapatkan persentase 99%, hasil uji validitas ahli materi diperoleh persentase 92%, kemudian, hasil uji validitas ahli bahasa diperoleh persentase 100%. Sehingga diperoleh rata-rata uji

validitas oleh para validator ahli sebesar 97% dan dapat dinyatakan sangat layak.

Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh hasil respon peserta didik dengan persentase sebesar 91% dan respon guru dengan persentase sebesar 95%, dengan rata-rata yang diperoleh dari hasil respon sebesar 93%. Dengan demikian produk bahan ajar digital menggunakan *Heyzine flipbook* pada materi Indonesiaku Kaya Raya dapat dinyatakan sangat layak dan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, D.Y., Setyosari, P. dan Suharti (2020) 'Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(12).

Aisyah, S., Noviyanti, E. dan Triyanto (2020) 'Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia', *Jurnal Salaka*, 2(1), pp. 62–65.

Derta, I.M., Cahyani, N.L.P. dan Westra, I.K. (2023) 'Analisis Tingkat Kelayakan Buku Teks Ekonomi Yang Digunakan Oleh Guru Di Kelas XI SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar', *Arthaniti Studies*, 4(1)

Erawati, N.K., Purwati, N.K.R. dan Saraswati, I.D.A.P.D. (2022) 'Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine Untuk Menunjang Pembelajaran di SMK', *JPM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), pp. 71–80

Hidayat, F. dan Nizar, M. (2021) 'Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1),

Juniati, G.A.P.E., Putrayasa, I.B. and Margunayasa, I.G. (2023) 'Pengembangan Bahan Ajar Digital Berorientasi Wana Kerthi Loka Bali Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar', *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), pp. 94–99.

Kartini, K.S. dan Putra, I.N.T.A. (2020) 'Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android', *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), pp. 12–19

Kosasih, E. (2020) *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta Timur: PT Bumi Akasara.

Martatiyana, D.R., Novita, L. dan Purnamasari, R. (2022) 'Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV di Sekolah Dasar', *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), pp. 44–57.

Millati, F.A. dan Setyasto, N. (2023) 'Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar', *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), pp. 451–460.

Ningsih, T.Z. (2021) 'Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis', *History Vitae*, 01(01), pp. 72–79.

Palumpun, N.S. dkk (2022) 'Identification of Students' Self-Regulated Learning Using E-Module Assisted with Integrated Liveworksheets of Toraja's Local Potential', *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(2), pp. 558–565.

Patonah, S., Saputra, H.J. dan Listyarini, I. (2024) 'Pengembangan Bahan Ajar Melalui Heyzine Flip Book Software untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar', *Elementary School*, 11(1), pp. 27–40.

Purwanti, S., Zulia, R. dan Putri, A. (2021) 'Pengembangan Modul Berbasis HOTS Pada Tema 6 Materi Membandingkan Siklus Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar', *Elementary School*, 8(1), pp. 155–160.

Setianingrum, D.A. dkk. (2022) 'Development of LKPD with a Contextual Approach Based on Flipbook to Increase Science Learning Motivation', *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(4), pp. 833–848.

Siregar, E.H. dan Fitriningsih (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Materi Osteichthyes pada Mahasiswa Biologi 2021 Universitas Negeri Medan', *BEST JOURNAL (Biology Education Science & Technology)*, 6(1), pp. 64–70.

Sofiyana, S.M. dkk. (2022) *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Tangah Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.

Suciptaningsih, O.A. dan Andriyani, F. (2024) 'Pengembangan Bahan Ajar IPAS Melalui Heyzine Flipbook Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas 5 SD', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02)

Syafira, S. dan Ahmad, S. (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran SAC (Smart Application Creator) dengan Model Discovery Learning di Kelas IV SD', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), pp. 17497–17502.

Wahyudi, A. (2022) 'Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran IPS', *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), pp. 51–61.