

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* IPAS MATERI PRODUK
UNGGULAN DAERAH BERBASIS KEARIFAN LOKAL MUSI
BANYUASIN UNTUK MEMFASILITASI BERPIKIR KREATIF
SISWA KELAS 5 SD**

TESIS

Oleh

Hasanah

NIM: 06032622428009

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* IPAS MATERI PRODUK UNGGULAN
DAERAH BERBASIS KEARIFAN LOKAL MUSI BANYUASIN UNTUK
MEMFASILITASI BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS 5 SD**

TESIS

Oleh

Hasanah

NIM: 06032622428009

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

Mengesahkan

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,



**Dr. Sardianto Markos S., M.Si., M.Pd.
NIP. 196706281993021001**



**Dr. Masagus Mhd. Tibrani, S.Pd., M. Pd.
NIP. 197904132003121001**

Mengetahui:



**Dekan FKIP,
Dr. Hartono, M.A.
NIP. 196710171993011001**

Koordinator Program Studi,



**Dr. Makinun Raharjo, M.Sn.
NIP. 197001232006041001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HASANAH

NIM : 06032622428009

Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul “*Pengembangan Flipbook* Ipas Materi Produk Unggulan Daerah Berbasis Kearifan Lokal Musi Banyuasin Untuk Memfasilitasi Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 SD” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang pencegahan penanggulangan Plagiat di perpendidikan tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis atau pengaduan dari pihak lain terhadap karya saya, saya bersedia menanggung sanksi yang diberikan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2025
Yang Membuat Pernyataan



HASANAH
NIM. 06032622428009

Prakata

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji syukur ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal tesis ini yang berjudul “Pengembangan *Flipbook* IPAS Materi Produk Unggulan Daerah Berbasis Kearifan Lokal Musi Banyuasin Untuk Memfasilitasi Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 SD”. Tidak lupa, shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi besar Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Tesis ini disusun dengan tujuan memberikan kontribusi pemikiran dan pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan, terkait pengembangan bahan ajar yang berbasis kearifan lokal. Penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penyelesaian karya ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr Taufik Marwa, S.E., Selaku Rektor Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi.
2. Dr. Hartono, M.A., Selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi.
3. Dr. Makmum Raharjo, M.Sn., Selaku koordinator program studi Magister Teknologi Pendidikan atas segala dukungan moral, teknis, dan akademis yang diberikan.
4. Dr. Sardianto Markos S., M.Si., M.Pd., selaku dosen pembimbing 1, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan berharga dalam penyusunan karya ilmiah ini.
5. Dr. Masagus Mhd. Tibrani, S.Pd., M.Si., selaku dosen pembimbing 2, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran, koreksi, dan motivasi selama proses penyelesaian karya ini.
6. Keluarga dan teman-teman tercinta, atas doa, kasih sayang, serta dukungan yang tiada henti selama penulis menjalani proses ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini masih terdapat kekurangan, baik dari segi isi, substansi, maupun tata cara penulisan. Oleh karena itu, penulis dengan hati terbuka menerima kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala senantiasa memberikan keberkahan dan ridha-Nya atas segala usaha yang dilakukan.

Palembang, Juli 2025
Penulis,

Hasanah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TESIS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN TESIS	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
RINGKASAN	xvii
SUMMARY	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	8
2.2 Bahan Ajar.....	10
2.2.1 Pengertian Bahan Ajar	10
2.2.2 Unsur-unsur Bahan Ajar.....	11
2.2.3 Jenis-jenis Bahan Ajar.....	12
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar.....	14
2.3 <i>Flipbook</i>	16
2.3.1 Hakikat <i>Flipbook</i>	16
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Flipbook</i>	17

2.3.3 Heyzine Flipbook.....	18
2.4 Kearifan Lokal.....	20
2.4.1 Pengertian Kearifan Lokal	20
2.4.2 Konsep dan Tujuan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal	21
2.4.3 Kearifan lokal Musi Banyuasin.....	22
2.5 Berpikir Kreatif.....	33
2.5.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	33
2.5.2 Ciri-ciri Kemampuan Berpikir Kreatif.....	35
2.5.3 Tahap Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif	36
2.6 Penelitian Pengembangan	38
2.6.1 Klasifikasi Model Pengembangan.....	38
2.6.2 Jenis-jenis Model Pengembangan	39
2.7 Penelitian yang Relevan	47
2.8 Kerangka Berfikir.....	50
3.1 Jenis Penelitian.....	53
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	53
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	54
3.4 Prosedur Penelitian.....	54
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	60
3.5.1 Wawancara	60
3.5.2 Observasi.....	62
3.5.3 Angket Kebutuhan Siswa dan Guru	63
3.5.4 Walkthrough.....	67
3.5.5 Angket Kepraktisan Produk	74
3.5.6 Tes	76
3.6 Teknik Analisis Data.....	77
3.6.1 Analisis Data Wawancara	77
3.6.2 Analisis Data Observasi	77
3.5.3 Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru	78
3.6.4 Walkthrough	79
3.6.5 Analisis Angket Kepraktisan Produk	82

3.6.6 Analisis Data Hasil Tes	83
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	85
4.1 Hasil Penelitian	85
4.1.1 Analisis (<i>analyze</i>)	85
4.1.2 Perancangan (<i>design</i>)	100
4.1.3 Pengembangan (<i>development</i>).....	128
4.1.4 Penerapan (<i>implementation</i>).....	152
4.1.5 Evaluasi (<i>evaluation</i>).....	177
4.2 Pembahasan	179
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	182
5.1 Kesimpulan.....	182
5.2 Saran.....	183
DAFTAR PUSTAKA	185
LAMPIRAN.....	197

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kreatif.....	34
Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Borg dan Gall	41
Tabel 2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model 4D	44
Tabel 2.4 Kelebihan dan Kekurangan Model ADDIE.....	47
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	53
Tabel 3.2 Kisi-kisi Wawancara.....	61
Tabel 3.3 Instrumen Wawancara	61
Tabel 3.4 Kisi-kisi Observasi.....	62
Tabel 3.5 Instrumen Observasi.....	62
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	63
Tabel 3.7 Instrumen Kebutuhan Siswa	69
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru	65
Tabel 3.9 Instrumen Kebutuhan Guru	66
Tabel 3.10 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	67
Tabel 3.11 Instrumen Ahli Materi	68
Tabel 3.12 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	69
Tabel 3.13 Instrumen Ahli Media	70
Tabel 3.14 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa	71
Tabel 3.15 Instrumen Ahli Bahasa.....	72
Tabel 3.16 Kisi Kisi Instrumen Berpikir Kreatif Oleh Ahli.....	73
Tabel 3.17 Instrumen Validasi Soal Pretest dan Postest.....	74
Tabel 3.18 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Siswa	75
Tabel 3.19 Instrumen Angket Kepraktisan Siswa	75
Tabel 3.20 Skor Skala Likert Analisis Kebutuhan	78
Tabel 3.21 Persentase Kriteria Analisis Kebutuhan	79
Tabel 3.22 Tingkat Penilaian Skala Likert.....	80

Tabel 3.23 Kriteria Validasi Ahli	80
Tabel 3.24 Kreteria Validasi Ahli	82
Tabel 3.25 Kriteria Kepraktisan Bahan Ajar.....	83
Tabel 3.26 Kriteria <i>N-Gain</i>	84
Tabel 4.1 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5.....	86
Tabel 4.2 Hasil Observasi Pembelajaran.....	88
Tabel 4.3 Kesimpulan Hasil Observasi.....	89
Tabel 4.4 Analisis Materi Produk Unggulan Daerah.....	91
Tabel 4.5 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	92
Tabel 4.6 Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	94
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan siswa dan Guru	96
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil FGD Bersama Guru	97
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil FGD Bersama Guru	99
Tabel 4.10 <i>Storyboard Layout</i>	103
Tabel 4.11 Hasil Evaluasi Tahap <i>Design</i>	127
Tabel 4.12 Tahap Produksi Storyboard <i>Prototype</i>	130
Tabel 4.13 Tahap Produksi Flipbook di <i>Heyzine</i>	132
Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Materi.....	135
Tabel 4.15 Revisi Sesuai Saran Ahli Materi.....	136
Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Media.....	140
Tabel 4.17 Revisi Sesuai Saran Ahli Media.....	141
Tabel 4.18 Hasil Validasi Ahli Bahasa.	143
Tabel 4.19 Revisi Sesuai Saran Ahli Bahasa.....	144
Tabel 4.20 Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan <i>Flipbook</i>	148
Tabel 4.21 Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Soal.....	149
Tabel 4.22 Hasil Uji Validasi Soal Menggunakan SPSS 26.....	152
Tabel 4.23 Rekapitulasi Hasil Evaluasi Tahap <i>Design</i>	151
Tabel 4.24 <i>Storyboard Prototype 2</i>	152
Tabel 4.25 Rekapitulasi Hasil Evaluasi Tahap <i>Design</i>	170
Tabel 4.26 Rekapitulasi Uji Kepraktisan.....	170
Tabel 4.27 Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Exsperiment	171

Tabel 4.28 Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	172
Tabel 4.29 Hasil Perolehan <i>N-Gain</i> Kelas Eksperiment	173
Tabel 4.30 Hasil Perolehan <i>N-Gain</i> kelas kontrol.....	174
Tabel 4.31 Rekapitulasi Hasil Uji <i>N-Gain</i>	175
Tabel 4.32 Rekapitulasi Hasil Uji <i>N-Gain</i> Indikator Berpikir Kreatif.....	175
Tabel 4.33 Rekapitulasi Hasil Evaluasi Tahap Implementasi.....	176
Tabel 4.34 <i>Group Statistics</i>	178
Tabel 4.35 Hasil Uji <i>N-Gain</i> kelas eksperiment dan Kontrol.....	178

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Penelitian Pengembangan (Borg And Gall).....	40
Gambar 2.2 Model 4D (Thi agarajan).....	42
Gambar 2.3 Tahapan Model ADDIE (Branch).....	44
Gambar 2.4 Bagan Kerangka Berpikir.....	51
Gambar 3.1 Diagram Alir Pengembangan <i>Flipbook</i> Menurut Teori ADDIE	55
Gambar 4.1 Diagram Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	94
Gambar 4.2 Diagram Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	96
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Perancangan Konten <i>Flipbook</i> IPAS.....	101
Gambar 4.4 Hasil Uji Crombachs Alpha	157

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing Fakultas.....	198
Lampiran 2. Kartu Bimbingan	199
Lampiran 3. ST Validator	215
Lampiran 4. Hasil Angket Validator.....	218
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian.....	230
Lampiran 6. Contoh Angkat Hasil Penelitian.....	233
Lampiran 7. ST Ujian Semhas.....	250
Lampiran 8. Kartu Revisi Semhas.....	251
Lampiran 9. SK Ujian Penguji.....	255
Lampiran 10. Kartu Revisi Penguji Ujian Tesis.....	257
Lampiran 11. Foto-foto.....	259
Lampiran 12. Modul Ajar.....	263
Lampiran 13. Hasil Kerja Kelompok Proyek.....	272
Lampiran 14. Hasil <i>Pretest-Posttest</i>	275
Lampiran 15. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i>	287
Lampiran 16. Instrument <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	293
Lampiran 17. Analisis Indikator Berpikir Kreatif.....	300
Lampiran 18. Daftar Riwayat Hidup.....	303

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* IPAS MATERI PRODUK UNGGULAN DAERAH
BERBASIS KEARIFAN LOKAL MUSI BANYUASIN UNTUK MEMFASILITASI
BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS 5 SD**

Oleh:

Hasanah

06032622428009@student.unsri.ac.id

Pembimbing:

Dr.Sardianto Markos S., M.Si., M.Pd

mr.sardi@unsri.ac.id

Dr.Masagus Mhd.Tibrani, S.Pd., M. Pd.

m_tibrani@fkip.unsri.ac.id

Program Magister Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital interaktif berupa *flipbook* IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada materi produk unggulan daerah berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin guna memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Validasi dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa, dengan hasil skor kevalidan rata-rata sebesar 90%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Kepraktisan bahan ajar diuji melalui respons siswa, dengan skor rata-rata sebesar 92%, juga berada pada kategori sangat praktis. Implementasi dilakukan di SDN 8 Sekayu, sedangkan efektivitas diukur melalui uji coba lapangan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 49 (*pretest*) menjadi 87 (*posttest*) dengan nilai N-Gain sebesar 0,73, yang tergolong kategori tinggi. *Flipbook* ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, kemandirian, serta memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif siswa. Fitur interaktif seperti video, proyek sederhana, latihan soal berbasis game *Wordwall*, serta evaluasi melalui *Google Form* menjadikan bahan ajar ini menarik dan relevan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan *flipbook* berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin untuk mendukung pembentukan karakter abad ke-21, yaitu berpikir kreatif, kritis, dan kolaboratif.

Kata Kunci: *flipbook* interaktif, IPAS, kearifan lokal, berpikir kreatif.

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* IPAS MATERI PRODUK UNGGULAN DAERAH
BERBASIS KEARIFAN LOKAL MUSI BANYUASIN UNTUK MEMFASILITASI
BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS 5 SD**

Author:

Hasanah

06032622428009@student.unsri.ac.id

Advisor's:

Dr.Sardianto Markos S., M.Si., M.Pd

mr.sardi@unsri.ac.id

Dr.Masagus Mhd.Tibrani, S.Pd., M. Pd.

m_tibrani@fkip.unsri.ac.id

Master Program in Educational Technology

ABSTRACT

This study aims to develop interactive digital teaching materials in the form of an IPAS (Natural and Social Sciences) flipbook on the material of superior regional products based on the local wisdom of Musi Banyuasin to facilitate the creative thinking skills of fifth-grade elementary school students. This study uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. Validation was carried out by media, material, and language experts, with an average validity score of 90%, which is included in the very feasible category. The practicality of the teaching materials was tested through teacher and student responses, with an average score of 92%, also in the convenient category. Implementation was carried out at SDN 8 Sekayu, while effectiveness was measured through field trials using pretests and posttests. The results showed an increase in the average student score from 49 (pretest) to 87 (posttest) with an N-Gain value of 0.73, which is included in the high category. This flipbook has proven effective in improving learning outcomes and independence and facilitating students' creative thinking skills. Interactive features such as videos, simple projects, Wordwall game-based exercises, and evaluations via Google Forms make this teaching material interesting and relevant in technology-based learning. This study recommends using flipbooks based on Musi Banyuasin's local wisdom to support the formation of 21st-century characters, namely creative, critical, and collaborative thinking.

Kata Kunci: *interactive flipbook, science, local wisdom, creative thinking.*

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital interaktif berupa *flipbook* IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada materi produk unggulan daerah berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5 SD. Latar belakang penelitian ini adalah terbatasnya bahan ajar kontekstual yang mengangkat potensi lokal serta kurangnya bahan ajar yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa secara optimal. Padahal, pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat menumbuhkan rasa cinta daerah, kreativitas, serta penguatan karakter siswa abad ke-21.

Produk unggulan daerah Musi Banyuasin seperti kain jumputan gambo, ikan air tawar, dan produk olahan pertanian lainnya merupakan materi yang relevan untuk dikaitkan dalam pembelajaran IPAS. Namun, pemanfaatannya masih minim dalam bahan ajar yang digunakan guru. Sementara itu, siswa cenderung lebih tertarik pada bahan ajar yang interaktif dan berbasis teknologi digital. Oleh karena itu, lokal yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan *flipbook* interaktif yang tidak hanya menyajikan materi secara visual dan menarik, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam berpikir kreatif melalui berbagai fitur pembelajaran digital.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa serta potensi lokal yang dapat dimasukkan ke dalam materi. Tahap desain melibatkan perancangan tampilan *flipbook* dengan integrasi elemen interaktif seperti video, proyek sederhana, latihan soal berbasis game Wordwall, dan evaluasi berbasis Google Form. Tahap pengembangan menghasilkan prototipe *flipbook* menggunakan *platform* desain digital Heyzine, yang kemudian divalidasi oleh ahli media, materi, dan lokal. Implementasi dilakukan di SDN 8 Sekayu, dengan subjek penelitian siswa kelas 5. Efektivitas *flipbook* diukur menggunakan *pretest* dan *posttest*, serta dihitung nilai *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *flipbook* IPAS ini dinilai sangat layak dengan skor validasi rata-rata sebesar 90%. Dari aspek kepraktisan, siswa memberikan respon positif dengan skor rata-rata sebesar 92%, termasuk dalam kategori sangat praktis. Dalam hal efektivitas, terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari 49 pada *pretest* menjadi 87 pada *posttest*, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,73 yang tergolong tinggi. Temuan ini membuktikan bahwa *flipbook* berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan hasil belajar, kemandirian, serta kemampuan berpikir kreatif siswa.

Flipbook ini dirancang dengan pendekatan yang menggabungkan potensi lokal dan teknologi digital sehingga materi pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Dengan fitur-fitur interaktif seperti video, proyek sederhana, dan evaluasi digital, siswa dapat belajar secara mandiri, berkolaborasi, dan mengembangkan ide-ide kreatif. *Flipbook* ini juga mendukung penerapan Kurikulum Merdeka dan penguatan karakter siswa seperti berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam menyediakan bahan ajar yang inovatif dan berbasis potensi lokal. Bagi guru, *flipbook* ini menjadi alternatif bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Bagi siswa, media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah dan mendorong keterampilan abad ke-21. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan *flipbook* IPAS berbasis kearifan lokal secara luas di sekolah dasar untuk mendukung pembelajaran yang kreatif, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan nyata.

SUMMARY

This study aims to develop interactive digital teaching materials in the form of an IPAS (Natural and Social Sciences) flipbook on the material of superior regional products based on the local wisdom of Musi Banyuasin to facilitate the creative thinking skills of 5th-grade elementary school students. The background of this study is the limited contextual teaching materials that highlight the local potential and the lack of teaching materials that support the development of student's creative thinking skills optimally. In fact, local wisdom-based learning can foster a sense of love for the region and creativity and strengthen the character of 21st-century students.

Musi Banyuasin's superior regional products, such as jumputan Gambo cloth, freshwater fish, and other processed agricultural products, are relevant materials to be linked to science learning. However, its utilization is still minimal in the teaching materials used by teachers. Meanwhile, students are more interested in interactive and digital technology-based teaching materials. Therefore, the local offered in this study is the development of an interactive flipbook that not only presents material visually and attractively but also encourages active student participation in creative thinking through various digital learning features.

This study uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. In the analysis stage, researchers identify the needs of teachers and students as well as local potential that can be included in the material. The design stage involves designing the appearance of the flipbook with the integration of interactive elements such as videos, simple projects, Wordwall game-based practice questions, and Google Form-based evaluations. The development stage produces a flipbook prototype using the Heyzine digital design platform, which is then validated by media, material, and local experts. The implementation was carried out at SDN 8 Sekayu, with the research subjects being grade 5 students. The effectiveness of the flipbook was measured using a pretest and posttest, and the N-Gain value was calculated to determine the increase in learning outcomes.

The results of the study showed that this IPAS flipbook was considered very feasible, with an average validation score of 90%. In terms of practicality, teachers and students gave a positive response with an average score of 92%, included in the convenience category. In terms of effectiveness, there was an increase in the average student score from 49 in the pretest to 87 in the posttest, with an N-Gain value of 0.73, which is considered high. These findings prove that local wisdom-based flipbooks are effective in improving students' learning outcomes, independence, and creative thinking skills.

This flipbook is designed with an approach that combines local potential and digital technology so that learning materials become more contextual, fun, and meaningful. With interactive features such as videos, simple projects, and digital evaluations, students can learn independently, collaborate, and develop creative ideas. This flipbook also supports the implementation of the Merdeka Curriculum and strengthens student character through critical, innovative, and collaborative thinking in accordance with the Pancasila Student Profile.

This study provides an essential contribution to delivering innovative and local potential-based teaching materials. For teachers, this flipbook is an alternative teaching material that supports interactive and contextual learning processes. For students, this media not only improves learning outcomes but also fosters a love of regional culture and encourages 21st-century skills. This study recommends the widespread use of local wisdom-based IPAS flipbooks in elementary schools to support creative, collaborative, and real-life relevant learning.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam konsep pendidikan modern, pendidikan terus berkembang untuk menyesuaikan diri dengan perubahan zaman (Müller, 2021). Perkembangan dunia pendidikan kini telah memasuki era abad 21 yang tidak hanya berfokus pada perolehan pengetahuan dasar namun juga pengembangan keterampilan multiliterasi yang menguatkan kapasitas fisik, mental, serta intelektual siswa (Redhana, 2024). Selain itu, tuntutan kompetensi Pendidikan abad 21 mencakup berbagai kompetensi seperti karakter, kewarganegaraan, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (6C).

Pendidikan di era ini dituntut untuk mampu menjawab tantangan zaman dengan mencetak generasi yang kreatif, inovatif, dan berdaya saing. Salah satu komponen penting dalam upaya tersebut adalah melalui pembelajaran yang relevan, menarik, dan berbasis pengalaman nyata yang sesuai dengan era digital. Di tengah perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat, siswa saat ini dihadapkan pada banyak informasi dan tantangan kompleks yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif untuk menyelesaikannya. Namun, berbagai studi dan pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menantang dan terbatas pada hafalan, serta bahan ajar yang tidak mendorong eksplorasi ide atau penyelesaian masalah secara kreatif (Febriawan et al., 2022).

Berpikir kreatif perlu dikembangkan karena merupakan keterampilan penting abad 21 yang membantu siswa menghasilkan ide baru, menyelesaikan masalah, dan beradaptasi dengan perubahan (Siahaan et al., 2024). Kreativitas juga mendorong rasa percaya diri, sikap inovatif, serta membuat pembelajaran lebih bermakna dan menarik. Tanpa memfasilitasi berpikir kreatif, siswa cenderung pasif, bergantung pada hafalan, kurang fleksibel, dan tidak siap menghadapi tantangan dunia nyata maupun dunia kerja di masa depan (Roemintoyo & Budiarto, 2021). Oleh karena itu, berpikir kreatif siswa perlu dilatih untuk membentuk generasi yang

mandiri, inovatif, dan siap bersaing di era global. Untuk mendukung hal tersebut, dibutuhkan bahan ajar yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga dirancang secara khusus untuk memfasilitasi berpikir kreatif siswa, yakni melalui penyajian materi yang kontekstual, interaktif, dan mendorong siswa untuk mengembangkan ide-ide baru.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dasar siswa tentang lingkungan dan fenomena yang terjadi di sekitar mereka (Azhad et al., 2023). Namun, pembelajaran IPAS sering kali dianggap sulit dan kurang menarik bagi siswa (Hasanah et al., 2024). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah sifat materi yang cenderung abstrak, jarang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari, dan kurangnya bahan ajar yang variatif. Ketidakrelevanan dan keterbatasan ini berdampak negatif terhadap pengembangan kemampuan kreatif mereka. Selain itu, kondisi ini juga berkontribusi pada rendahnya capaian nilai IPAS siswa yang berada di bawah KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di salah satu sekolah dasar terkemuka di Musi Banyuasin pada tanggal 4 November 2024, diketahui bahwa kurangnya variasi bahan ajar menyebabkan siswa belum mampu mencapai nilai KKM pada mata pelajaran IPAS dengan materi Produk Unggulan Daerah. Hal ini diperkuat oleh pernyataan guru kelas V di sekolah tersebut, yang menyebutkan bahwa materi Produk Unggulan Daerah pada mata pelajaran IPAS kurang menonjolkan potensi lokal Musi Banyuasin. Selain itu, bahan ajar yang tersedia masih terbatas pada video pembelajaran dan buku teks, sehingga kurang mendukung pencapaian hasil belajar siswa secara optimal. Senada dengan hal tersebut, penelitian Wijayanti et al., (2022), menunjukkan bahwa kekurangan bahan ajar menyebabkan 43,9% siswa di kelas V MI Pakel dan SD Negeri 2 Karangrejo mendapatkan nilai di bawah KKM (≤ 75). Abdul Muizz et al., (2023) juga mengungkapkan bahwa keterbatasan sumber belajar di salah satu SD di Surabaya menjadi kendala yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman, minat belajar, keaktifan, serta kemampuan berpikir kreatif siswa, terutama dalam pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, untuk mencapai pembelajaran yang optimal, Guru perlu menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, agar setidaknya 75%

siswa dapat mencapai KKM, sebagaimana yang disarankan oleh Panjaitan (2020), bahwa secara umum pembelajaran dapat dianggap berhasil atau optimal jika setidaknya 75% siswa mencapai KKM.

Kearifan lokal dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan pencapaian KKM siswa. Menurut Anggriyani, (2021), pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dengan cara mengenalkan kearifan lokal, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Sementara itu, berdasarkan wawancara dengan guru kelas V di SDN 8 Sekayu, diketahui bahwa 100% guru kelas V menyatakan membutuhkan bahan ajar tambahan yang berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin untuk mendukung pembelajaran IPAS.materi Produk Unggulan Daerah.

Berdasarkan data tersebut, integrasi kearifan lokal Musi Banyuasin dalam materi IPAS dapat diwujudkan melalui pengembangan bahan ajar digital berupa *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal Musi Banyuasin tercermin dalam berbagai produk unggulan yang menjadi identitas daerah, seperti kain batik jumputan Gambo dan ikan salai. Kain Gambo adalah hasil kerajinan tradisional masyarakat Musi Banyuasin yang dibuat menggunakan pewarna alami dari cairan getah gambir, sehingga ramah lingkungan dan memiliki nilai estetika serta filosofi budaya tinggi. Sementara itu, ikan salai merupakan hasil olahan ikan air tawar khas yang diasap secara tradisional dan telah menjadi komoditas ekonomi penting di Musi Banyuasin. Kedua produk ini tidak hanya mencerminkan kreativitas dan kearifan lokal masyarakat, tetapi juga memiliki nilai ekonomi, budaya, dan edukatif yang dapat dikenalkan kepada siswa. *Flipbook* yang memuat informasi visual dan interaktif mengenai produk unggulan ini akan membantu siswa memahami materi IPAS secara kontekstual, serta menumbuhkan apresiasi terhadap potensi daerahnya.

Kebutuhan terhadap bahan ajar digital berbasis kearifan lokal juga tercermin dari pernyataan guru yang menyatakan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal berpeluang membantu siswa mengenal budaya lokal di Kabupaten Musi Banyuasin. Para responden juga berharap bahan ajar ini dapat terus dikembangkan untuk tingkat kelas lainnya, sehingga dapat lebih mendukung guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini penting mengingat guru pada umumnya masih

menghadapi tantangan dalam menyusun bahan ajar digital yang relevan dengan konteks lokal Musi Banyuasin. Sementara itu, bahan ajar cetak tambahan yang dibuat oleh guru cenderung masih sederhana dan belum teruji dari segi validitas, kepraktisan, maupun efektivitasnya. Senada dengan pernyataan tersebut, penelitian Sari et al., (2021) menunjukkan bahwa guru cenderung menggunakan bahan ajar cetak dan memiliki persepsi positif terhadap potensi *flipbook* sebagai bahan ajar digital yang dapat mendukung proses pembelajaran siswa secara lebih efektif dan menarik.

Flipbook merupakan alat penyajian informasi berbentuk album dengan ukuran kurang lebih 21 x 28 cm. Menurut Masithoh (2022), kelebihan *flipbook* digital antara lain kemampuannya menampilkan materi dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video, serta tampilan yang menarik dalam berbagai warna. *Flipbook* juga mudah dibuat dan murah. Khotimah et al., (2023) menambahkan bahwa *flipbook* dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap peristiwa-peristiwa yang sulit disimulasikan di kelas, serta kombinasi teks dan gambar dapat menyajikan materi secara menarik. Sementara itu, penelitian Ramadanti & Bektiningsih, (2023) mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan minat dan antusiasme yang lebih tinggi ketika menggunakan bahan ajar *flipbook* dibandingkan dengan buku cetak. Selain itu, penelitian (Aziz & Irawan, 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* dinyatakan valid dan layak digunakan, dengan tingkat validasi mencapai 85% dari penilaian ahli. Temuan ini menegaskan bahwa *flipbook* tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memenuhi standar pedagogis untuk pembelajaran yang efektif.

Flipbook berbasis kearifan lokal sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan bahan ajar yang disukai siswa saat ini. Menurut Jannah & Ramadan, (2021), karakteristik bahan ajar yang disukai siswa saat ini meliputi desain yang menarik dan penuh warna. Selain itu, siswa SD cenderung menyukai bahan ajar yang memungkinkan mereka belajar secara mandiri (Amanda & Hothimah, 2022). Dalam konteks kearifan lokal, *flipbook* digunakan untuk materi pembelajaran dengan budaya dan praktik lokal yang relevan. Menurut Sari et al., (2024), bahan ajar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang relevan dengan pengalaman

sehari-hari atau budaya lokal juga sangat disukai oleh siswa. Dengan demikian, *flipbook* berbasis kearifan lokal sangat tepat digunakan sebagai bahan pembelajaran, karena tidak hanya sesuai dengan karakteristik bahan ajar yang disukai siswa, tetapi juga mampu menghubungkan pengetahuan ilmiah dengan budaya dan praktik lokal yang relevan.

Penelitian sebelumnya juga mendukung efektivitas *flipbook* sebagai bahan ajar. Penelitian Gusman et al., (2021) menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis *flipbook*, seperti yang digunakan dalam pembelajaran menulis puisi di kelas IV SD, layak digunakan. Selain itu, penelitian oleh Abadiyah et al., (2019) juga mengungkapkan bahwa *flipbook* yang dikembangkan untuk pembelajaran IPA di SMA sangat mudah dan efektif digunakan. Sementara itu, penelitian Khairunisah & Hasannah, (2022), menyatakan pengembangan bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat membantu siswa memperoleh pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan *Flipbook* IPAS Materi Produk Unggulan Daerah Berbasis Kearifan Lokal Musi Banyuasin untuk Memfasilitasi Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 SD." Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengembangkan bahan ajar *flipbook* IPAS berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin bagi siswa kelas 5 SD. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus materi yang mengangkat kearifan lokal Musi Banyuasin, khususnya pada produk unggulan khas Musi Banyuasin untuk memfasilitasi berfikir kreatif siswa, yang belum pernah dilakukan dalam penelitian sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital *flipbook* IPAS berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin yang valid, praktis, dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menciptakan bahan ajar digital yang menarik dan mudah diakses, sehingga dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam proses belajar. Tidak hanya itu saja, *flipbook* ini diharapkan mampu memperkenalkan siswa pada konsep-konsep IPAS, dan juga menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya lokal kabupaten Musi Banyuasin.

1.2 Rumusan Masalah

Ini adalah rumusan masalah penelitian:

1. Bagaimana mengembangkan *flipbook* IPAS materi produk unggulan daerah berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin untuk memfasilitasi berpikir kreatif siswa Kelas 5 SD yang teruji kevalidannya?
2. Bagaimana mengembangkan *flipbook* IPAS materi produk unggulan daerah berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin untuk memfasilitasi berpikir kreatif siswa Kelas 5 SD yang teruji kepraktisannya?
3. Apakah *flipbook* IPAS berbasis *kearifan lokal* Musi Banyuasin materi produk unggulan daerah yang telah dikembangkan teruji efektifitasnya untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5 SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan *flipbook* IPAS materi produk unggulan daerah berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin untuk memfasilitasi berpikir kreatif siswa Kelas 5 SD yang teruji kevalidannya.
2. Menghasilkan *flipbook* IPAS materi produk unggulan daerah berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin untuk memfasilitasi berpikir kreatif siswa Kelas 5 SD yang teruji kepraktisannya.
3. Mengetahui efektifitas dari *flipbook* IPAS materi produk unggulan daerah berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin yang telah dikembangkan teruji efektifitasnya terhadap berfikir kreatif siswa kelas 5 SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil studi ini diharapkan bisa bermanfaat bagi siswa, Guru maupun lembaga.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan informasi dalam penggunaan *Flipbook* IPAS berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin untuk kelas 5 SD.

- b. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dalam bidang kajian ini di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa: *Flipbook* IPAS berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin untuk kelas 5 SD mampu meningkatkan hasil belajar dan kemandirian siswa.
- b. Guru: diharapkan *Flipbook* IPAS berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin ini dapat digunakan sebagai referensi untuk guru dalam membuat bahan ajar yang menarik dan relevan dalam proses pembelajaran.
- c. Sekolah: bahan ajar ini diharapkan dapat berfungsi sebagai referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran.
- d. Peneliti lain: Saat melakukan penelitian yang serupa, penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumber data, masukan, dan referensi di bidang peningkatan sarana pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadiyah, R., Prihatin, J., & Murdiah, S. (2019). Development of Biology Interactive Digital Flipbook on the Subject of Animal Growth and Development. *Bioedukasi*, April, 61. <https://doi.org/10.19184/bioedu.v16i1.7723>
- Abdul Muizz, A. M., Suryanti, & Binar Kurnia Prahani. (2023). Literature Review : Penggunaan Modul IPA Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Literasi Sains Pada Siswa SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1905–1914. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7574>
- Adam, M. Z., Firmansyah, M. G., & Machmudah, U. (n.d.). 1 2 3 4. 4(1), 1–15.
- Ainunnisa, W., & Hidayat, J. N. (2024). Pengawetan Tradisional Ikan (Ikan Asin Kering) Sebagai Sumber Pembelajaran Ipa. *Prosiding SNAPP : Sosial Humaniora, Pertanian, Kesehatan Dan Teknologi*, 2(1), 88–99. <https://doi.org/10.24929/snapp.v2i1.3124>
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>
- Almuharomah, F. A., Mayasari, T., & Kurniadi, E. (2019). Pengembangan Modul Fisika STEM Terintegrasi Kearifan Lokal “Beduk” untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.20527/bipf.v7i1.5630>
- Amanda, N. Z., & Hothimah, R. H. (2022). Penanaman Konsep Bahan Ajar Era Pandemi Covid-19 di SD Karang Tengah Kota Tangerang. *Masaliq*, 2(2), 199–208. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i2.289>
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *Tekno*, 29(1), 26. <https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Angko, N. and M. (2013). Pretest Posttest Group . *Kwangsan*, 1(1), 1–15.
- Anisa Noverita, Eka Darliana, & Trysanti Kisria Darsih. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa Smp. *Jurnal Bionatural*, 10(2), 116–123. <https://doi.org/10.61290/bio.v10i2.730>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan

- Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Ardilla, Y. A., Anggreini, K. W., & Rahmani, T. P. D. (2022). The role of indigenous lactic acid Bacteria Genus *Lactobacillus* in the fermentation process of Durian (*Durio zibethinus*) for Tempoyak production. *Berkala Ilmiah Biologi*, 13(2), 42–52. <https://doi.org/10.22146/bib.v13i2.4619>
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Asfahani. (2019). Model Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Akhlak (Studi Kasus di Kelas Reguler dan Kelas Akselerasi MTs Negeri Ponorogo). *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 11(1), 13–36.
- Azhad, M. S., Patonah, S., Yoganingsih, C. D., Semarang, P., Karangrejo, S. D. N., & Yoganingsih, D. (2023). Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Pemanfaatan Lingkungan sekitar Sebagai Media. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, November, 3086–3094.
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Aziz, M. A., & Irawan, D. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran FLIPBOOK Digital Legenda Pulau Kemarau Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 2024(16), 8–15. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>
- Chaozheng, Z., Sereerat, B., Songsiengchai, S., & Thongkamsuk, P. (2024). The Development of Instructional Model Based on Design Thinking and Brainstorming to Enhance Undergraduate Students' Creative Thinking Ability. *World Journal of Education*, 14(1), 12. <https://doi.org/10.5430/wje.v14n1p12>
- Choiriyah, C., Noviani, D., & Priyanti, Y. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Pada Guru Sma Bina Warga (Bw) 2 Palembang. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 3(1), 161–170. <https://doi.org/10.36908/akm.v3i1.448>
- Derrydamawati, C. C., Handajani, S., Purwidiani, N., & Pangesthi, L. T. (2024). Pengembangan e-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Materi Peralatan Dapur untuk Siswa Kuliner Fase E. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1723–1730. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2501>

- Etma Listiani, Masriani, E. (2024). Eksplorasi Tumbuhan Pewarna Alami Di Desa Kumpang Ilong Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau. 12(October), 1022–1046.
- Fadila, A. N., Wahyuni, S., Budirso, A. S., & Artikel, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Pada Materi Kalor Dan Perpindahannya Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Info Artikel Abstrak. 14(3), 325–333. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. Jurnal Basicedu, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fajri, K., & Taufiqurrahman, T. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i1.56>
- Fauziah, E., & Rohmah, U. S. (2024). Pengembangan Materi dan Bahan Ajar PAI Dengan Model Dick And. 2(1), 67–78. <https://doi.org/10.37680/ssa.v2i1.4740>
- Fudholi, D. H., Kurniawan, R., Jalaputra, D. P. E., & Muhimmah, I. (2020). Development of Virtual Reality Applications with the ADDIE Model for Prospective Educators of Children with Autism. Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi), 4(4), 672–681. <https://doi.org/10.29207/resti.v4i4.2092>
- Gani, M., Cuaca, Y., Ayucitra, A., & Indraswati, N. (2018). Ekstraksi senyawa fenolik antioksidan dari daun dan tangkai gambir. Jurnal Teknik Kimia Indonesia, 12(2), 250. <https://doi.org/10.5614/jtki.2013.12.2.4>
- Gusman, F., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2021). Digital Flipbook-Based Teaching Material for Writing Poetry in Elementary School. Indonesian Journal of Primary Education, 5(1), 70–81. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.35570>
- Hamid, S. N. M., Lee, T. T., Taha, H., Rahim, N. A., & Sharif, A. M. (2021). E-Content Module For Chemistry Massive Open Online Course (Mooc): Development And Students' Perceptions. Journal of Technology and Science Education, 11(1), 67–92. <https://doi.org/10.3926/jotse.1074>
- Haryanto, Asrial, & Ernawati, M. D. W. (2020). E-worksheet for science processing skills using kvisoft flipbook. International Journal of Online and Biomedical Engineering, 16(3), 46–58. <https://doi.org/10.3991/IJOE.V16I03.12381>

- Hasanah, M., Supeno, S., & Wahyuni, D. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Professional untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 44–58. <https://doi.org/10.21093/twt.v10i1.5424>
- Hasanah, N. M., Sholihah, S. R., & Habibah, T. (2025). Meningkatkan minat belajar siswa sd dalam pelajaran ipas menggunakan pendekatan kontekstual. 3(1), 34–41.
- Hastuti, U. S., & Rohman, F. (2017). Pengembangan Media Flipbook Pada Materi. *Jurnal Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(11), 1450–1455. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/download/10156/4843>
- He, W. (2021). The Reflection of the Observation of English Classes. *Region - Educational Research and Reviews*, 3(3), 11. <https://doi.org/10.32629/rerr.v3i3.411>
- Herlina Kurniati, A. H., & Achmad, A. (2023). Deskripsi Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Dengan Pendekatan Open Ended Dalam Menentukan Himpunan Penyelesaian Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *CENDEKIA : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 19–25. <http://doi.org/10.33659/cip.v11i1.260><http://ejurnal.stkip-pb.ac.id/index.php/jurnal/index>
- Hertati, L., Feri, I., Puspitawati, L., Gantino, R., & Ilyas, M. (2021). Pengembangan UMKM Unggulan Gambo Muba Produk Lokal Guna Menopang Perekonomian Rakyat Akibat COVID-19. *Indonesia Berdaya*, 2(1), 55–68. <https://doi.org/10.47679/ib.202170>
- Hidayat, J. N., Ainunnisa, W., Fajarianingtyas, D. A., Wiraraja, U., & Timur, J. (2024). Kajian etnosains dalam pembuatan ikan asin di desa sepanjang sebagai sumber pembelajaran ipa. 1495–1502.
- Hidayati, N., Fitriani, A., Saputri, W., & Ferazona, S. (2023). Exploring University Students' Creative Thinking Through Digital Mind Maps. *Journal of Turkish Science Education*, 20(1), 119–135. <https://doi.org/10.36681/tused.2023.007>
- Hikmawati, H., Suastra, I. W., Suma, K., Sudiatmika, A. A. I. A. R., & Susanti, D. (2024). Analysis of The Practicality of Google Sites-Based Teaching Materials to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1160–1167. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2194>
- Hiralda, A., & Zulherman. (2023). A Kvisoft Flipbook Maker-Assisted E-Book to Increase Students' Interest In Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 444–451. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i3.61193>

- Huda, M., LEMPUK, S. I., & 2022, undefined. (2022). Analisis Angka Lempeng Total Ikan Terasak (*Escualosa thoracata*) Asin Kering Industri Rumah Tangga di Kecamatan Lekok Kabupaten Pasuruan. *Jurnal.Yudharta.Ac.Id*, 1(1), 22–26. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/lempuk/article/view/3319>
- Istiqomah, I., Masriani, M., Rasmawan, R., Muharini, R., & Lestari, I. (2022). Pengembangan E-Modul Flipbook IPA Berbasis Problem Based Learning pada Materi Pencemaran Lingkungan. *JurnalBasicedu*, 6(5), 9156–9169. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3558>
- Juita, H. R., Widiyanto, S., Apriliyani, N. Y. A., Megayanti, W., Ati, A. P., & Sumadyo, B. (2025). Literature Learning to Instill Local Culture Using Digital Flipbooks for Elementary School Students. 6(2), 420–426. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i2.1583>
- Khairudin, Fauzan, A., Armianti, & Suryani, K. (2021). Analisis Kebutuhan Model Problem Posing Berorientasi STEM untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Kemampuan Problem Solving. *JSHP*. <https://doi.org/2021>
- Khotimah, H., Yulita, P., Ayu, S., & Syafaruddin, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Filpbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Smk Negeri 2 Pangkep. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 180–187. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.864>
- Koesoemawardani, D., Hermawan, Y. E., Herdiana, N., & Susilawati. (2020). Karakteristik Rusip Ikan Rucah. *Jurnal Teknologi & Industri Hasil Pertanian*, 25(2), 120–128.
- Kuntjoro, S. (2020). *LEMBAR VALIDASI: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Inkuiri Pada Materi Protista Kelas X Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa*. <https://jurnalkip.unram.ac.id/index.php/JPM/article/download/2005/220/62/97>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525. https://www.academia.edu/86364332/Model_Addie_Untuk_Pengembangan_Bahan_Ajar_Berbasis_Kemampuan_Pemecahan_Masalah_Berbantuan_3D_Pageflip
- Larasati, S., Suyanto, E., & Samhati, S. (2020). Development of Contextual-Based Narrative Text Module for Students of 7 th Grade Junior High School.
- Latif, R. A., & Nor, M. Z. M. (2020). Using the addie model to develop a rusnani concept mapping guideline for nursing students. *Malaysian Journal of Medical Sciences*, 27(6), 115–127.

<https://doi.org/10.21315/mjms2020.27.6.11>

- Lifianthi, L., & Oktarina, S. (2021). Model Komparatif Penggunaan Faktor Produksi Petani Swadaya dan Plasma Pada Usaha Perkebunan Kelapa Sawit di Kabupaten Musi Banyuasin. *Jurnal Imiah Management Agribisnis (Jimanggis)*, 2(2), 93–108. <https://doi.org/10.48093/jimanggis.v2i2.69>
- Litta, L., Akbar, A. A., Siwi, R. P., & Andu, C. (2024). Teknologi Digital – Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Inggris. *TEKNOS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 1(1), 1(April 2023), 98–115.
- Liza, N. (2024). Peran Desain Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka : Pendekatan Dan Implementasi Pada tahun 2019 , Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), Nadiem Makarim , terus menerus dalam sistem Pendidikan Indonesia . Inisiatif ini menandai langkah signifikan. 2, 2270–2279.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maharani, A. N. (2024). Metode Pengolahan Rusip : In Review Rusip Processing Method : In Review. 7(12), 4812–4820. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i12.6191>
- Marciniak, R., & Cáliz Rivera, C. (2021). A System of Indicators for the Quality Assessment of Didactic Materials in Online Education. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 22(1), 180–198. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v22i1.5069>
- Maryanto, D., Siahaan, S. M., & Wiyono, K. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Online Materi Pengendali Online Interactive Multimedia Development Vocational High School Electric Motor Control Materials. 20(3).
- Masithoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 4(1), 21–27. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i1.80>
- Maxnun, L., Kristiani, K., & Sulistyaningrum, C. D. (2024). Development of hot-based cognitive assessment instruments: ADDIE model. *Journal of Education and Learning*, 18(2), 489–498. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21079>

- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Miftahussa'adah, M., Markos, S., & Susanti, R. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 12(1), 110–116. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v12i1.17425>
- Muhammad Zakiyul Fikri, Ahmad Fauzan Lubis, Ayu Diana, & Elvi Suardi. (2022). Pengaruh Lama Pemasakan Terhadap Karakteristik Ikan Lele (*Clarias batrachus*) Asap Cair. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Hewani*, 1(2), 91–104. <https://doi.org/10.55606/jurrih.v1i2.967>
- Mukhlis, M., Rasdana, O., & Kunci, K. (2020). Jurnal Sastra Indonesia Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksposisi Berbasis Tunjuk Ajar Melayu. 9(2), 97–102. <https://doi.org/10.15294/jsi.v9i2.39120>
- Müller, J. W. (2021). Education and inspirational intuition - Drivers of innovation. *Heliyon*, 7(9). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07923>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Mursyid, H., Ulandari, A., Kumalasari, D., Julia, F., Evelyn, G., Sinaga, H., Akbar, J., Wardina, M., Fauzan, M., Utami, N., & Revelia, S. (2022). Cara Pembuatan Dodol Tradisional Dari Kelapa Sawit (*Elaeis Quineensis* Jacq) Desa Alam Panjang. *Comment: Journal of Community Empowerment*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.33365/comment.v2i2.115>
- Mutiara, E., & Emilia, E. (2022). Developing Flipbook-based Teaching-Learning Material in the Culinary Arts Program of Unimed. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(3), 650–662. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2487>
- Noor Mayaminiy Maulidah, Achmad Dhany Fachrudin, & Lailatul Mubarakah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 75–84. <https://doi.org/10.51836/je.v7i1.231>
- Nursidiq, A. P., & Batubara, H. H. (2022). Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 5 Oktober 2022 Pengalaman Guru Sekolah Dasar Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Elementary School Teachers ' Experience In Using Learning Media Primary : Jurnal Pendidikan

Guru Sekolah Dasar. 11, 1319–1334.

- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktanedi, A., Hendarso, Y., & Septawan, A. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Kerajinan Batik Jumputan Gambo di Desa Toman Kecamatan Babat Toman Kabupaten Musi Banyuasin. *Turast: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 11(2), 142.
- Oktarina, S., & Turama, R. (2021). Machine Translated by Google Analisis Kebutuhan Guru Terkait E-Learning Konten Schology Dalam Penulisan Kreatif Di Smp Machine Translated by Google. 9(2019), 277–284.
- Panjaitan, B. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Matematika Siswa pada Materi Statistika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Assisted Individualization (TAI) Kelas XII IPS 1 Semester Ganjil SMA Negeri 5 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 10(1), 52. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v10i1.159>
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah Core View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk provided by Jurnal STKIP Weetebula. *Jurnal Edukasi Sumba*, 01(02), 128–135.
- Pradani, Y. F., & Aziza, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.25273/jupiter.v4i2.5161>
- Prastiwi, F., Fitriyani, N., Budiman, A. A., Listrikawati, M., Listiyanawati, M. D., & Mardiyah, S. (2024). Increasing elderly knowledge about hypertension crisis with audio-visual media. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 7(8), 3437–3445. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v7i8.15422>
- Purba, M., Yulita Sarah, & Marpaung, W. (2023). Kampung Budaya Sindang Barang Sebagai Kearifan Lokal Budaya Di Indonesia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8166–8171. <https://www.bing.com/search?pglt=169&q=Kampung+Budaya+Sindang+Barang+Sebagai+Kearifan+Lokal+>
- Purwoko, M. S., & Hafiz, M. A. (2024). Pembuatan Oven Pengasapan Ikan Salai sebagai Sarana Pengolahan Ikan Masyarakat Bagan Benio panjang pantai 722 kilometer serta memiliki 16 buah pulau besar dan kecil . 500kg dalam perharinya , disebabkan akses yang begitu jauh , dan jalan yang pada bagan a. 5(November), 144–149.

- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332.
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14–22. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm/article/view/144>
- Ramadhani, D., Nurhasanah, A., & Fadillah, M. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Heyzine Flipbooks Tentang Kesultanan Banten Abad Ke-17 Di Kelas X Smkn 2 Kota Serang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 4(2), 388–402. <https://doi.org/10.51874/jips.v4i2.133>
- Ramadhani, Y. G., & Dewi, N. R. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa Kelas VIII Materi SPLDV dengan Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (AIR). *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 500–506. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Ramadanti, A. R. and Bektiningsih, K. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis flipbook pada muatan ipas untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(3), 506–515. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i3.68053>
- Redhana, I. W. (2024). Pembelajaran Digital Pada Abad Ke-21. In *Researchgate.Net* (Vol. 1, Issue March). <https://penerbit.undiksha.ac.id>
- Rifkiyanto, I., & Hidayat, I. (2023). Perancangan Sistem E-Library Menggunakan PHP Di Mi Ad-Dzikir Pujer Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Teknik Industri, Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 2(2), 7–14. https://ejournal.ubibanyuwangi.ac.id/index.php/jurnal_tinsika
- Rizaldi, D. R., Fatimah, Z., Arshita W, B. A., Hasanah, M., Faisal, F., & Handayani, S. (2020). Pembelajaran Berbasis Berugak Pintar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di Desa Dasan Lekong. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/10.29303/jpmsi.v2i2.72>
- Rummar, M. (2022). 655-Article Text-5184-2-10-20221214. *Syntax Tranformation*, 3(12).
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298–1308. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.561>

- Sanita, M., Kurniawan, I., & Elvandari, E. (2024). Proses Pembuatan Batik Gambo Di Desa Toman. *Jurnal Sitakara*, 9(1), 125–132. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v9i1.14791>
- Saputra, A. M. A., Huriati, N., Lahiya, A., Bahansubu, A., Rofi'i, A., & Taupiq, T. (2023). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Hybrid Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Potensi Siswa. *Journal on Education*, 6(1), 1102–1110. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3050>
- Sari, C. M., Leksono, S. M., & Suryani, D. I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar E-Ensiklopedia Ipa Berbasis Etnosains Dengan Tema Ragam Jamu Indonesia Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Smp Kelas Viii. *Eduproxima : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(3), 827–837. <https://doi.org/10.29100/.v6i3.4557>
- Sari, E. M., Fatimah, S., Sumawardani, S., Princess, A. C., & Mardaleta, D. (2023). Pembuatan ikan salai patin di sentra pengolahan hasil perikanan Desa Koto Mesjid, Kampar-Riau. *Jurnal Oase Nusantara*, 2(2), 67–76. Ikan patin asap; Koto Masjid; nilai tambah; pengolahan
- Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Siswa pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6079–6085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Satriani, E., & Pryanti, D. (2024). Pelatihan Desain E-Modul Berbasis Aplikasi Heyzine Flipbook bagi Guru SMK YAPIM Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(2), 229. <https://doi.org/10.33394/jpu.v5i2.10450>
- Sinapoy, M. S. (2018). Kearifan Lokal Masyarakat Adat Suku Moronene dalam Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. *Halu Oleo Law Review*, 2(2), 513. <https://doi.org/10.33561/holrev.v2i2.4513>
- Siahaan, S. M., & Komarudin, W. A. (2025). *Validity And Practicality of Newton 's Law Interactive E- Worksheet With The Assistance of Liveworkshet*. 11(1).
- Solikin, I., & Amalia, R. (2019). Materi Digital Berbasis Web Mobile Menggunakan Model 4D. *Sistemasi*, 8(3), 321. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i3.461>
- Starynska, O., Spivak, L., Osmanova, A., & Revutska, O. (2023). Social Intelligence as a Factor of Socio-Psychological Adaptation of University Students with Special Educational Needs during Distance Learning due to

- the COVID-19. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 15(1), 441–462. <https://doi.org/10.18662/rrem/15.1/705>
- Sugandi, E., & Kurniawan, A. (2024). Development of FLOC (Flipbook Competence) as a Means of Teaching Mathematical Counting for Early Childhood Education Teacher Prospective Students. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 910–924. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i2.891>
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sumiati, S., Hermina, D., & Salabi, A. (2024). Rancangan Penelitian dan Pengembangan (R & D) Pendidikan Agama Islam. *Fikruna*, 6(1), 1–21. <https://doi.org/10.56489/fik.v6i1.134>
- Suri, A., Syefrinando, B., & Basuki, F. R. (2023). Analisis Etnosains Proses Pembuatan Tempoyak Durian Dan Gula Aren Sebagai Sumber Belajar Sains. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 3, 142–153. <https://doi.org/10.30631/psej.v3i3.2182>
- Susanto, A., & Radiallahuanha, D. (2021). Pengaruh Media Poster terhadap Kreativitas dan Inovasi Anak dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 2(2), 101. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i2.10187>
- Susiati, S., Umasugi, S., Bula, M., & Iye, R. (2022). Pelatihan Pembuatan Alat Pengasap Ikan Bagi Masyarakat Di Desa Kaki Air. *BAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 10–20. <https://doi.org/10.51135/baktivol1iss2pp10-20>
- Umi Maisarah, & Rahmadi Nirwanto. (2024). The Importance of Conducting Need Analysis to Design English Courses in Curriculum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional (JIPNAS)*, 2(1), 14–21. <https://doi.org/10.59435/jipnas.v2i1.54>
- Wahyu Angggriyani, F. C. (2021). Pendekatan Kontekstual Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Rabwah*, 14(01), 19–38. <https://doi.org/10.55799/jalr.v14i01.42>
- Wahyuni, S., Dewi, Y. S. K., & Rahayuni, T. (2021). Karakteristik Fisikokimia dan Sensori Bumbu Instan Bubuk Gulai Tempoyak dengan Penambahan Maltodekstrin. *FoodTech: Jurnal Teknologi Pangan*, 4(2), 40. <https://doi.org/10.26418/jft.v4i2.56718>

- Wani, B., Fuzita, M., & Samri, F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Pada Materi Teknik Dasar Service Backhand Permainan Tennis Meja Bagi Mahasiswa Pjkr Stkip Citra Bakti. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 11(2), 244–254. <https://doi.org/10.31571/jpo.v11i2.4502>
- Wardani, D. A., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Scientific Approach Dalam Pembelajaran Daring Pada Materi Persediaan. 15, 231–241. <https://doi.org/10.19184/jpe.v15i2.26410>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wijayanti, V., Puspita, A. M. I., & Nurmallasari, W. (2022). Pengaruh Lembar Kerja Siswa (Lkpd) Melalui Pendekatan Etnosains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mi Pakel Dan Sdn 2 Karangrejo Kabupaten Trenggalek. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 145–150. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.203>