



Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Heyzine Flipbook pada Topik Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum

Zahra Auliannisa¹, Elly Sukmanasa², M. Zainal Arifin³

^{1,2,3}Universitas Pakuan, Indonesia

E-mail: zahraauliannisa6@gmail.com, elysukmanasa@unpak.ac.id, m.zainal.baru@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-11-05 Revised: 2025-12-19 Published: 2026-01-25 Keywords: <i>Digital Teaching Materials;</i> <i>Heyzine Flipbook;</i> <i>Why We Need to Eat and Drink.</i>	Zahra Auliannisa, 037121117. Development of Digital Teaching Materials Assisted by Heyzine Flipbook on the Topic of Why We Need to Eat and Drink. This study uses the RnD (Research and Development) research type. The purpose of this study is to develop and test the feasibility of digital teaching materials assisted by Heyzine flipbook on the topic of "Why We Need to Eat and Drink". The subjects of this study were students of class V-B SDN Kaumpandak 05. This development uses the 4D model (Define, Design, Development, Disseminate). The research procedure starts from initial analysis, analysis of student needs, and concept analysis, then continued with the design of teaching materials, validation by experts, and ended with the dissemination stage to students. The results of the validation test of lecturer material experts obtained a score of 93%, teacher material experts 98%, media experts 97%, and language experts 100%. The results of student responses obtained a percentage of 93%. Thus, the results of the development of digital teaching materials assisted by Heyzine flipbook on the topic "Why We Need to Eat and Drink" are declared "Very Suitable" and "Very Good" for use in the learning process.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-11-05 Direvisi: 2025-12-19 Dipublikasi: 2026-01-15 Kata kunci: <i>Bahan Ajar Digital;</i> <i>Heyzine Flipbook;</i> <i>Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum.</i>	Zahra Auliannisa, 037121117. Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Heyzine Flipbook Pada Topik Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (Research and Development). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan bahan ajar digital berbantuan Heyzine flipbook pada topik "Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum". Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V-B SDN Kaumpandak 05. Pengembangan ini menggunakan model 4D (Define, Design, Development, Dessiminate). Prosedur penelitian dimulai dari analisis awal, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis konsep, kemudian dilanjutkan dengan perancangan bahan ajar, validasi oleh ahli, dan diakhiri dengan tahap penyebaran kepada peserta didik. Hasil uji validasi ahli materi dosen diperoleh skor sebesar 93%, ahli materi guru 98%, ahli media 97%, dan ahli bahasa sebesar 100%. Hasil respons peserta didik diperoleh persentase sebesar 93%. Dengan demikian, hasil pengembangan bahan ajar digital berbantuan Heyzine flipbook pada topik "Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum" dinyatakan "Sangat Layak" dan "Sangat Baik" untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

I. PENDAHULUAN

Di abad 21, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan. Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang secara pesat, dan hal ini tidak dapat dihindari karena penggunaan teknologi digital sudah menjadi kebutuhan. Pada tahun 2023, hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) menunjukkan bahwa sekitar 69,21 persen penduduk Indonesia telah menggunakan internet (Badan Pusat Statistik Indonesia, 2024). Keberadaan teknologi menjadi sesuatu yang sangat penting sebagai penunjang dalam melakukan berbagai pekerjaan maupun dalam pendidikan.

Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi pendorong bagi dunia pendidikan untuk terus beradaptasi agar proses pembelajaran tetap efektif dan relevan. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, peserta didik dapat mengakses berbagai informasi sekaligus berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Penerapan teknologi mendukung proses pembelajaran yang dapat dilakukan tanpa terikat oleh batasan waktu dan tempat serta memberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan teknologi sehingga pemanfaatan teknologi digital dapat mempermudah peserta didik maupun guru dalam mengakses berbagai sumber belajar sesuai dengan kebutuhan.

Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar dapat dilakukan, salah satunya dengan mengimplementasikan bahan ajar digital yang berbentuk flipbook. Flipbook dapat membantu peserta didik mengakses sumber belajar secara fleksibel. Materi ajar yang disajikan dapat berbentuk video, animasi, atau simulasi yang dirancang untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi penting untuk meningkatkan kualitas dan kemudahan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara saat pra penelitian diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran dikelas V-B lebih sering menggunakan bahan ajar cetak dari sekolah tanpa adanya bahan ajar pendukung lain. Hal ini dikarenakan terbatasnya fasilitas sekolah sehingga pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi belum maksimal. Merujuk pada hasil wawancara didapatkan informasi bahwa pembelajaran di kelas V-B sudah memanfaatkan teknologi seperti mengakses google, youtube dan menggunakan Power Point (PPT).

Penggunaan bahan ajar cetak belum cukup mendorong keterlibatan aktif dan fokus peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan saat peserta didik sudah mulai merasa bosan, peserta didik tersebut memilih untuk melakukan hal yang lain seperti mengobrol dan bercanda.

Berdasar pada wawancara dengan peserta didik kelas V-B mereka menyatakan bahwa lebih senang dan tertarik untuk menggunakan sumber belajar digital. Peserta didik tidak bisa membawa buku cetak ke rumah karena keterbatasan jumlah. Oleh karena itu, buku cetak harus disimpan di sekolah untuk digunakan bersama. Hal tersebut tentunya menjadi kendala bagi peserta didik yang ingin belajar secara mandiri, terutama bagi mereka yang ingin mengulang materi di rumah. Materi yang tersedia di dalam buku cetak terbatas. Ketersediaan bahan ajar cetak ini membuat peserta didik kurang memperoleh gambaran yang menyeluruh terhadap materi pelajaran pada pembelajaran IPAS topik "Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum" kurikulum merdeka. Pada topik tersebut memuat materi tentang sistem pencernaan sehingga memerlukan dukungan visualisasi untuk mempermudah peserta didik memahami materi.

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan dan menguji kelayakan bahan ajar digital dengan berbantuan Heyzine

flipbook pada topik "Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum" kelas V SD.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD). Prosedur penelitian ini menggunakan model *Four-D* (4D). Menurut Haviz dalam (Johan *et al.*, 2023) model ini memiliki empat tahapan dalam pengembangan sebuah produk yang dihasilkan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penyebaran (*dissemination*). Berikut bagan tahapan model *Four-D* (4D).



Gambar 1. Diagram Tahapan Model 4D

Sumber : Johan *et al.*, 2023

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kaumpandak 05 dengan melibatkan 23 peserta didik kelas V-B. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru dan peserta didik kelas V-B untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas, penggunaan bahan ajar, serta jenis bahan ajar yang disukai oleh peserta didik.

Angket penilaian terdiri atas tiga jenis angket untuk validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selain itu, angket juga dibagikan kepada peserta didik. Angket penilaian ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan bahan ajar digital yang dikembangkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan dua metode, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Analisis kualitatif digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data yang tidak dapat diukur dengan angka melainkan berbentuk pemahaman atau makna. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data yang didapatkan melalui angket. Angket validasi dan angket respons peserta didik dianalisis menggunakan *skala likert*. Rumus untuk menghitung persentase dari hasil uji validasi yang diperoleh merujuk pada penelitian Syafira Sindy & Syafri, (2023) sebagai berikut:

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase angket R = Perolehan skor validasi SM = Skor maksimum

Hasil yang diperoleh kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria kelayakan berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

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

Sumber: Syafira Sindy & Syafri, 2023

Perhitungan skor respon peserta didik yang diperoleh menggunakan rumus penelitian Martatiyana *et al.*, (2022):

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

Ketertarikan peserta didik terhadap bahan ajar digital menggunakan *Heyzine flipbook*. Hasil respon peserta didik diklasifikasikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Respons Peserta Didik

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

Sumber: Kartini & Putra, 2020

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar digital berbantuan Heyzine Flipbook pada topik "Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum". Bahan ajar ini dirancang untuk mendorong keterlibatan dan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Prosedur pengembangan bahan ajar digital berbantuan Heyzine flipbook dilakukan menggunakan model 4D dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap pendefinisian, dilakukan beberapa analisis antara lain analisis awal (front-end analysis), analisis kebutuhan peserta didik (learner analysis), dan analisis konsep (concept analysis). Analisis awal (front-end analysis) didasarkan pada hasil observasi dan wawancara. Dari analisis yang dilakukan ditemukan permasalahan berupa proses pembelajaran masih terbatas pada

penggunaan bahan ajar cetak dan belum adanya bahan ajar pendukung lain. Namun, materi dalam buku tersebut terbatas dan buku paket tidak bisa dibawa pulang karena jumlahnya yang minim. Akibatnya, peserta didik kesulitan untuk mengulang materi di rumah. Peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran dengan tampilan menarik dan interaktif. Topik "Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum" dipilih berdasarkan hasil wawancara ditemukan permasalahan terbatasnya sumber belajar pada materi sistem pencernaan yang memerlukan dukungan visualisasi untuk mempermudah peserta didik memahami materi.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini dilakukan pemilihan media berupa bahan ajar digital yang didasarkan pada analisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Pemilihan bahan ajar digital flipbook menggunakan aplikasi Heyzine karena dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik tanpa memerlukan aplikasi tambahan, memudahkan peserta didik dalam mengakses materi. Selain itu, flipbook ini mendukung integrasi multimedia seperti gambar, video, audio, dan hyperlink, serta fitur interaktif seperti tombol navigasi, zoom, dan pencarian, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Setelah itu, dilakukan pemilihan format yang merupakan penentuan struktur agar materi dapat disajikan dengan menarik. Langkah selanjutnya adalah mendesain isi dan tampilan bahan ajar dengan menggunakan Canva. Adapun bahan ajar ini diawali dengan cover depan, menu utama, petunjuk penggunaan, kata pengantar, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, games, ringkasan materi, glosarium, profil penulis, dan daftar pustaka.



Gambar 2. Produk Bahan Ajar Digital

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan bahan ajar dengan melakukan uji validasi produk oleh tiga tim ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Tim ahli akan memberikan penilaian dan masukan yang akan dianalisis dan disajikan dalam bentuk persentase, sehingga dapat diketahui Tingkat kelayakan bahan ajar digital menggunakan *Heyzine Flipbook*. Pada tahap ini, uji validasi dilakukan sebanyak dua kali. Pada uji validasi pertama, tim ahli memberikan sejumlah masukan dan saran terkait isi materi, bahasa, dan tampilan media. Berikut hasil uji validasi bahan ajar digital tahap pertama.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Tahap Pertama

Validator	Total Validasi
Ahli Materi Dosen	80%
Ahli Materi Guru	60%
Ahli Media	91%
Ahli Bahasa	95%
Rata-rata	82%

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan, uji validasi kembali dilakukan. Berikut hasil uji validasi tahap kedua pengembangan bahan ajar digital.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Tahap Kedua

Validator	Total Validasi
Ahli Materi Dosen	93%
Ahli Materi Guru	98%
Ahli Media	97%
Ahli Bahasa	100%
Rata-rata	97%

4. Tahap Penyebaran (Dessiminate)

Pada tahap akhir, produk yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media kemudian diimplementasikan kepada peserta didik kelas V-B SDN Kaumpandak 05 dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Bahan ajar ini disebarakan kepada 23 peserta didik dalam pembelajaran IPAS dengan topik "Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum". Setelah penyebaran bahan ajar, peserta didik diminta mengisi angket penilaian yang terdiri dari 10 pernyataan.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar ini dilakukan dengan pendekatan 4-D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penyebaran (*dissemination*). Pada tahap *define*, dilakukan serangkaian analisis untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih terbatas pada penggunaan bahan ajar cetak. Penggunaan bahan ajar cetak belum cukup mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Terbatasnya bahan ajar cetak menjadi kendala bagi peserta didik yang ingin belajar secara mandiri di rumah. Selain itu, materi yang terdapat dalam bahan ajar cetak masih perlu dilengkapi oleh sumber belajar tambahan.

Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media digital interaktif, seperti video, gambar, dan permainan, karena dianggap lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pernyataan Desrita, (2025) bahwa peserta didik saat ini hidup dalam era digital, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan mereka, sehingga mereka cenderung lebih akrab dan tertarik pada penggunaan perangkat digital, aplikasi, serta media interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Yulistiani *et al.*, (2024) menyatakan bahwa secara keseluruhan bahan ajar digital membantu mendorong pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik.

Dengan pengembangan bahan ajar digital ini, diharapkan peserta didik lebih fokus, aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah tahap *Design*. Pada tahap ini, mulai merancang produk yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Bahan ajar digital ini dipilih karena mudah diakses melalui berbagai perangkat sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses materi dan mendukung integrasi multimedia seperti gambar, video, audio, serta tautan yang membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Sesuai dengan pernyataan Kismawati *et al.*, (2022) dalam penelitiannya menyebutkan *Heyzine flipbook* yang merupakan aplikasi interaktif yang mudah digunakan dan diakses, selain itu memiliki fitur menarik yang berupa animasi, gambar, video, serta audio.

Setelah itu, desain awal dibuat yang mencakup urutan halaman, isi materi, serta elemen tampilan seperti warna, jenis huruf, dan gambar. Seluruh komponen tersebut kemudian disusun menjadi produk akhir berupa *flipbook* yang diharapkan dapat membantu peserta didik belajar dengan lebih aktif dan menyenangkan.

Kemudian tahap *Develop*, bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada topik "Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum" divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Pertama validasi materi dilakukan, ahli materi dosen menyatakan produk bahan ajar digital dengan kategori "Layak"

dengan skor 80%, sedangkan guru menyatakan "Cukup layak" dengan skor 60%. Kedua validator memberikan beberapa masukan untuk perbaikan, seperti jumlah kalimat dalam satu halaman perlu dikurangi, ukuran huruf diperbesar, penggunaan bahasa disederhanakan, setiap halaman sebaiknya hanya memuat satu gambar beserta penjelasannya, serta materi diperjelas agar peserta didik mudah memahaminya. Setelah perbaikan, validasi kedua mendapatkan kategori "Sangat layak" dari kedua validator, dengan skor 93% dari dosen dan 98% dari guru yang menunjukkan bahwa materi "Sangat layak" dan tidak perlu dilakukan revisi.

Validasi bahasa dilakukan, produk bahan ajar digital mendapatkan kategori "Sangat layak" dengan skor 95%. Namun, ada beberapa perbaikan yang diperlukan, seperti penggunaan tanda baca (titik dua, tanda seru, dan tanda koma) serta perbaikan jarak antar tulisan untuk tampilan teks yang lebih rapi. Setelah perbaikan dilakukan, hasil validasi kedua menunjukkan bahwa bahan ajar digital tersebut "Sangat layak" dengan skor 100%, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan tambahan.

Selanjutnya validasi media, produk bahan ajar digital dinyatakan "Sangat layak" dengan skor 91%. Namun terdapat beberapa saran perbaikan, seperti penggunaan maksimal dua jenis font, konsistensi ukuran font, pembuatan video secara mandiri dengan ide kreatif, serta penggunaan *background audio* dengan volume sekitar 70% dan volume *voice over* sebesar 100%. Setelah peneliti melakukan perbaikan sesuai saran tersebut, validasi kedua menunjukkan bahwa produk bahan ajar digital dinyatakan "Sangat layak" dengan skor 97% tanpa perlu revisi.

Tahap terakhir adalah *disseminate*, di mana produk yang telah dinyatakan layak pada tahap *development* diimplementasikan kepada 23 peserta didik kelas V-B SDN Kaumpandak 05 sebagai kelompok sasaran. Hasil angket memperoleh rata-rata skor persentase sebesar 93%, yang menyatakan bahwa bahan ajar digital tersebut "Sangat baik." Selain itu, penerapan bahan ajar digital ini menghasilkan pencapaian belajar peserta didik yang melebihi kriteria ketuntasan minimum (KKM).

2. Kelayakan Bahan Ajar

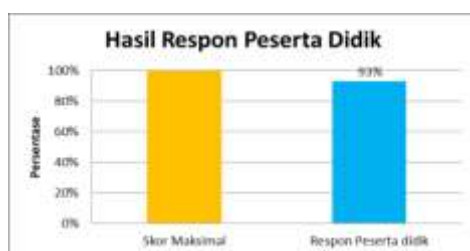
Kelayakan bahan ajar ini berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang telah dilakukan. Hasil uji validasi produk pengembangan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada topik "Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum" dinyatakan dalam kategori "Sangat Layak", dengan perolehan skor sebesar 93% dari ahli materi dosen, 98% dari ahli materi guru, 97% dari ahli media, dan 100% dari ahli bahasa.



Gambar 3. Hasil Uji Validasi Setelah data uji validasi diperoleh, nilai

rata-rata uji validasi didapatkan sebesar 97%. Sehingga produk Bahan Ajar Digital Berbantuan *Heyzine Flipbook* pada Topik Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil respons dari peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar digital ini juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan persentase sebesar 93%.



Gambar 4. Hasil Respon Peserta Didik

Persentase ini berada dalam rentang 81% hingga 100%, sehingga termasuk dalam kategori "Sangat baik". Dengan demikian, bahan ajar digital ini dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* pada topik "Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum" menggunakan model 4D yaitu *Define, Design, Development dan Disseminate*. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbantuan *Heyzine Flipbook* sangat layak digunakan, dengan skor 93% dari ahli materi dosen, 98% dari ahli materi guru, 97% dari ahli media, dan 100% dari ahli bahasa. Respons peserta didik juga tinggi, yakni 93%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

B. Saran

Disarankan untuk mengembangkan bahan ajar digital serupa pada topik atau mata pelajaran yang berbeda dengan tetap memperhatikan aspek keefektifan, keterlibatan peserta didik, dan kemudahan akses. Selain itu, dapat mengeksplorasi penggunaan platform digital lain yang relevan serta memperluas uji coba pada jumlah peserta didik yang lebih besar untuk memperoleh hasil yang lebih generalisasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Badan Pusat Statistik Indonesia. (2024). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2023*. <https://www.bps.go.id/id/publication/2024/08/30/f4b846f397ea452bdc2178b3/statistik-telekomunikasi-indonesia-2023.html>
- Desrita. (2025). Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI pada Siswa Kelas VI SDN NO. 119/II Pedukun. *JIPT: Journal Of Indonesian Professional Teacher*, 1(2), 173–185.
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(06), 372–378.
- Kismawati, R., Ernawati, T., & Winingsih, P. H. (2022). Pengembangan E-Komik Berbasis *Heyzine Flipbook* pada Materi Sistem Pencernaan bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 359–370.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/13507/5416>

- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Syafira Sindy, & Syafri, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran SAC (Smart Application Creator) dengan Model Discovery Learning di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17497–17502.
- Yulistiani, S., Kurnia, D., & Safitri, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Flip Builder pada Materi Negaraku Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 698–707.