

PENGEMBANGAN MEDIA E-FLIPBOOK MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA TERHADAP SIKAP TOLERANSI PESERTA DIDIK KELAS IV

Nurul Inayah¹, Ani Nur Aeni², Nurdinah Hanifah³

Universitas Pendidikan Indonesia

nrlinayah@upi.edu; aninuraeni@upi.edu

Abstract

This research aims to formulate learning media in the form of e-flipbooks of socio-cultural diversity material on tolerance attitudes in grade 4th students in elementary school. Research method applied in this study is research and development (RnD), utilizing ADDIE development model which includes stages of analysis, design, development, implementation, evaluation. The feasibility level of e-flipbook learning media is based on validation results of material and media experts, while the results of its use are measured through a self-assessment sheet on tolerance attitudes to students. The feasibility results assessed by material experts acquired an average score 84% with category "very feasible" while the feasibility results assessed by media experts acquired an average score 90% with category "very feasible". The conclusion of this study, based on the results of the self-assessment sheet on the tolerance attitude of students carried out after using the e-flipbook learning media, showed an average score of 84% which is categorized as very good. Recommendations for further researchers to develop research that improves tolerance attitudes or other affective attitudes to improve future research.

Keywords : Learning media ; Flipbooks ; Tolerance ; Development ; Elementary school

Abstrak: Penelitian ini mempunyai tujuan merancang media pembelajaran berbentuk *e-flipbook* materi keragaman sosial budaya terhadap sikap toleransi pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dengan metode penelitian dan pengembangan (RnD) yang memanfaatkan model pengembangan ADDIE dengan tahap sebagai berikut: *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Tingkatan kelayakan media pembelajaran *e-flipbook* merujuk pada penilaian validasi ahli media dan materi, sedangkan hasil penggunaannya diukur melalui lembar penilaian diri terhadap sikap toleransi kepada peserta didik. Hasil kelayakan yang dievaluasi oleh ahli materi memiliki skor akhir rata-rata 84% dengan memiliki kategori "sangat layak" sedangkan hasil kelayakan yang dievaluasi oleh ahli media memiliki skor akhir rata-rata skor 90% berkategori "sangat layak". Kesimpulan dari penelitian ini, berdasarkan hasil lembar penilaian diri terhadap sikap toleransi peserta didik yang dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran *e-flipbook* menunjukkan rata-rata skor sejumlah 84% yang berkategori sangat baik. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya kembangkan penelitian yang meningkatkan sikap toleransi ataupun sikap-sikap afektif lainnya untuk penyempurnaan penelitian di masa mendatang.

Kata Kunci : Media pembelajaran ; Flipbook ; Toleransi ; Pengembangan ; Sekolah dasar

PENDAHULUAN

Proses pendidikan harus beriringan dari yang namanya kegiatan belajar dan mengajar, maka dari itu, dalam proses terjadinya kegiatan pembelajaran diperlukan adanya komunikasi timbal balik yang baik dan efektif antara penerima dan pengirim pesan. Dikatakan sebagai komunikasi dua arah sebab memiliki keterkaitan satu sama lain dalam proses pendidikan. Maka dari itu, eksistensi dari hadirnya sebuah media pembelajaran amat dibutuhkan selama proses kegiatan belajar mengajar agar berlangsung secara dua arah.

Pendidikan yang bermakna dibutuhkan juga guru yang mampu menjadi fasilitator cerdas bagi peserta didiknya, yakni guru yang memiliki integritas tinggi. Semua orang dapat bekerja sebagai guru. Akan tetapi, untuk menjadi guru yang ahli dan kompeten dalam mengajar diperlukan adanya pelatihan, pendidikan, serta jam terbang yang memadai. Dalam hal ini, standar minimal yang wajib dipenuhi agar dapat menjadi tenaga pendidik atau guru sebagaimana yang dimaksud adalah: (1) mempunyai kelayakan kapasitas intelektual; (2) menguasai pemahaman visi dan misi dalam dunia pendidikan; (3) memiliki kompetensi dalam menyalurkan wawasan dan pengetahuan atau metode pembelajaran; (4) menguasai pemahaman konsep pada psikologi perkembangan dan pertumbuhan anak; (5) memiliki kapabilitas untuk mengatur dan memecahkan masalah; dan (6) memiliki jiwa yang kreatif dan menguasai seni mendidik (Noor, 2020).

Guru yang memiliki keahlian dalam mendidik tentunya akan berpengaruh terhadap proses kelancaran proses belajar, perihal lainnya yang perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar yakni interaksi antara guru dan peserta didik. Keterlibatan antara guru dan peserta didik merupakan usaha untuk mencapai suatu tujuan yang spesifik. Makna lain dari proses belajar mengajar yaitu “upaya guru untuk menciptakan kondisi atau mengatur lingkungan sehingga pada proses pembelajaran terdapat kolaborasi antara siswa dengan guru, termasuk sumber belajar, lingkungan, serta alat pengajaran lainnya agar tujuan belajar yang sebelumnya sudah ditentukan dapat tercapai. Proses kolaborasi atau interaksi ini disebut sebagai proses belajar mengajar. Demikian pula penggunaan media sebagai alat bantu atau *tools* pembelajaran diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru selama proses belajar mengajar. Pembelajaran akan berjalan lebih efisien dan efektif karena adanya media; siswa akan berpartisipasi aktif karena lebih mudah menerima materi yang dijelaskan oleh guru, serta proses belajar mengajar akan dirasa lebih menarik serta menyenangkan (Nduru et al., 2021).

Menurut Aulia & Wandini (2023) karakteristik materi IPS yakni kompetensi dasar dari IPS dengan menggunakan 3 dimensi dalam meninjau dan menganalisis fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan manusia secara menyeluruh yang disusun dengan sistematis, komprehensif, dan terpadu. Maka dari itu, materi IPS memang dirancang bertujuan untuk mengembangkan wawasan, pemahaman, dan keterampilan menganalisis segala bentuk fenomena sosial masyarakat dalam menghadapi kehidupan bersosial dan bermasyarakat yang dinamis. Sehingga penggunaan media pembelajaran amat penting kehadirannya dalam proses pembelajaran sebab berfungsi mempermudah penyampaian materi dan menarik perhatian peserta didik agar semakin termotivasi dalam mempelajari IPS (Faiza et al., 2022).

Adapun pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki peranan yang penting sebab pada hakikatnya peserta didik mempunyai latar belakang yang beragam karena setiap peserta didik adalah bagian dari masyarakat yang memikul “budaya” di lingkungan hidup sehari-hari. Sementara itu sekolah tidak menjadi satu-satunya sarana untuk mengetahui kultur maupun adat istiadat antar kehidupan masyarakat, namun sekolah juga menjadi salah satu sarana yang memiliki partisipasi penting untuk mengenalkan hal-hal tersebut kepada peserta didik. Rahmad (2016) mengatakan bahwa melalui pembelajaran IPS di sekolah, harapannya peserta didik memiliki kemampuan untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan dasar yang dimilikinya dengan tujuan untuk menjadi bekal dalam kehidupan bersosial dan bermasyarakat sehari-hari. Eksistensi adanya media pembelajaran sebagai perangkat pembelajaran yang membantu dalam kegiatan belajar mengajar memang tidak bisa dipungkiri. Media pembelajaran yang diterapkan dengan akurat pada proses pembelajaran di sekolah mampu memboyong keberhasilan pembelajaran baik bagi siswa maupun guru. Pemanfaatan media pembelajaran yang diaplikasikan saat kegiatan belajar mengajar juga harus dirancang dan direncanakan secara detail dan sistematis agar penggunaan media pembelajaran efisien dan efektif.

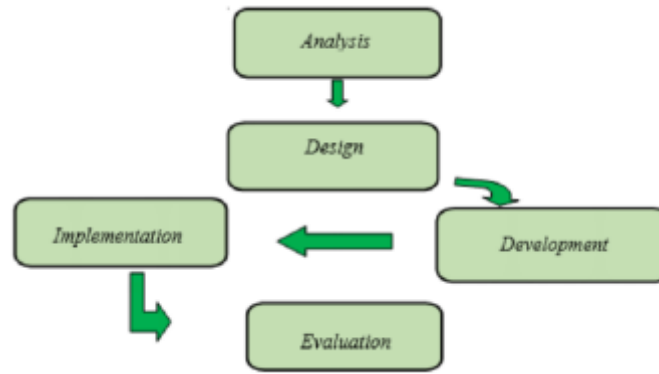
Penting kita perhatikan dalam menggunakan media pembelajaran sebagai perangkat pembelajaran yang membantu dalam kegiatan belajar mengajar perlu disesuaikan juga dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Seperti yang telah dipaparkan oleh McDougall et al., (2018), bahwa perlu penyesuaian kembali terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditentukan pada rancangan rencana pembelajaran saat melaksanakan prosedur penentuan media pembelajaran. Tidak hanya itu, selain kesesuaian diperlukan juga ketepatan saat menentukan media pembelajaran dengan materi yang akan disajikan (Dita, 2022). Sementara itu, jika pada saat proses pembelajaran tidak diupayakan secara maksimal dengan bantuan

inovasi media pembelajaran yang sesuai, akan mengakibatkan ketidakcapaian tujuan pembelajaran karena peserta didik kurang menguasai materi. Sehubungan dengan hal ini, perlu adanya inovasi pengembangan media pembelajaran yang selaras antara materi yang disajikan dengan kemampuan masing-masing siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti hendak mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk *E-Flipbook* yang berisi mengenai muatan materi Keragaman Sosial Budaya yang dituangkan secara visual agar mengesankan dan menarik perhatian peserta didik. Amanullah (2020) mengatakan bahwa pada periode Revolusi Industri 4.0, media pembelajaran *E-Flipbook* menawarkan cara alternatif untuk mendukung pembelajaran peserta didik. Proses pada pembelajaran akan sangat bervariasi dan menarik dengan adanya komponen visual maupun audio-visual.. Dengan demikian, penggunaan *E-flipbook* sebagai salah satu media pembelajaran merupakan alternatif cerdas untuk menghasilkan lingkungan belajar mengajar yang lebih menarik, dinamis, serta komunikatif dalam kelas yang bertujuan mendukung para siswa dalam menguasai materi-materi yang akan disajikan oleh guru.

METODE

Penelitian ini memanfaatkan metode pengembangan atau *Research and Development*. Metode pada penelitian yang merujuk kepada pengembangan yaitu metode yang bertujuan agar memberikan hasil akhir berupa suatu produk sekaligus dilakukannya pengujian efektivitas produk yang akan dihasilkan. Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan suatu media pembelajaran berbasis *e-flipbook* dengan alur model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE menurut Rayanto & Sugianti (2020) merupakan suatu proses generik yang dilakukan dengan cara konvensional yang bertujuan menciptakan pelatihan dengan hasil dan kegunaan serta sebagai unjuk alat dalam tampilan yang digunakan oleh para perancang instruksional dan pengembang pelatihan yang dinamis dan fleksibel. Model pengembangan ADDIE menurut Sugihartini & Yudiana (2018) berdasar pada suatu pendekatan sistem yang disebut *system approach* dalam penyusunan desain pembelajaran dengan dari tahap yang dimulai dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE).



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Sumber: Latifah et al., (2020)

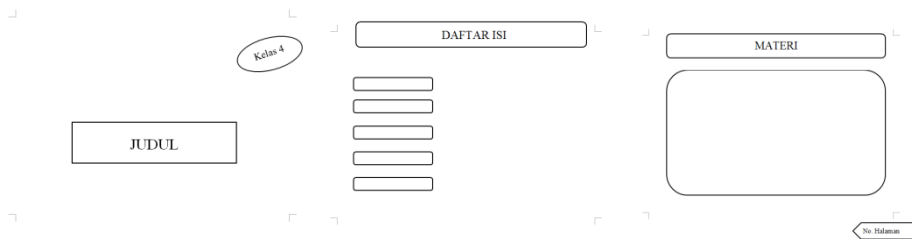
Kontributor penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Cinangka 05 Kota Depok dengan total 29 anak. Penelitian ini dilakukan pada Juni 2024 dengan memilih siswa kelas IV SD Negeri Cinangka 05 Kota Depok agar menyesuaikan dengan subjek yang diteliti yakni siswa kelas IV pada Sekolah Dasar. Angket digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini agar mengetahui kelayakan pada produk. Angket yang digunakan akan dinilai oleh ahli materi dan media yang bertujuan mengukur kelayakan media yang dirancang. Sementara itu untuk peserta didik akan dipandang sikap toleransinya melalui lembar penilaian diri (*Self Assessment*).

HASIL

Berdasarkan hasil analisis pada beberapa studi literatur yang menunjukkan adanya permasalahan yang kerap dijumpai di Sekolah Dasar adalah kurangnya media belajar mengajar sebagai alat bantu yang bertujuan untuk menyampaikan materi. Hampir di setiap Lembaga Pendidikan di Indonesia, permasalahan minimnya media ini sering ditemukan (Lestari et al., 2018).

Langkah selanjutnya setelah memperoleh informasi dari hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk *prototype* yang perancangannya dilakukan pada aplikasi *Microsoft Word*. Sedangkan dalam perancangan media digunakan aplikasi *Canva*, kemudian diubah menjadi *e-flipbook* dengan proses *convert* melalui situs *HeyZine Flipbook* secara *online*. Situs *Heyzine* merupakan situs online converter dari pdf menjadi sebuah *e-flipbook* secara gratis dan mudah serta menampilkan hasil *convert e-flipbook* yang tampilan dan nuansanya seperti membuka buku secara fisik (Manzil et al., 2022). E-book interaktif secara flip book dalam system *heyzine* mempunyai keunggulan dibandingkan dengan buku cetak

pada umumnya, selain lebih menarik tampilannya juga dapat dikombinasikan dengan berbagai fitur yang tersedia.



Gambar 1. Prototype rancangan media



Gambar 2. Proses desain media



Gambar 3. Hasil desain media e-flipbook

Setelah proses pengembangan media *E-Flipbook* selesai, selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli. Media *E-Flipbook* harus melaksanakan proses validasi dengan tujuan agar memperoleh data kelayakan produk. Ahli media dan ahli materi akan melakukan proses validasi atau verifikasi berdasarkan media *E-Flipbook*. Hasil dari produk pengembangan akan dinilai dan diserahkan kepada validator berupa media *E-Flipbook* dan instrumen validasi. Proses validasi dilakukan sesuai dengan petunjuk penilaian, memberikan saran dan komentar terhadap media pembelajaran, kemudian peneliti melakukan revisi dan setelah media diperbaiki langkah selanjutnya validator akan memberikan penilaiannya terhadap media pembelajaran dengan opsi penilaian sesuai keterangan pada petunjuk penilaian. Selanjutnya hasil penilaian dari validator dilanjutkan ke langkah menganalisis data dengan teknik skor rata-rata keseluruhan (Rika Yulia et al., 2024).

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Nilai Persentase	Kategori
Ahli Materi	84%	Sangat Layak
Ahli Media	90%	Sangat Layak

Hasil uji validasi dinilai menggunakan skala likert dengan rentang skor maksimal adalah 5 dan terendah adalah 1. Kelayakan media pembelajaran *E-Flipbook* materi Keragaman Sosial Budaya pada kelas IV menghasilkan persentase rata-rata sejumlah 84%, memperoleh kriteria “Sangat Layak” berdasarkan pengujian ahli materi dengan memenuhi aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, serta penyajian pada materi. Adapun hasil validasi dari ahli media menghasilkan tingkat kelayakan produk dengan persentase kelayakan bernilai 90% dalam hal ini termasuk kategori “Sangat Layak” dengan memenuhi aspek kesesuaian antara isi dan ilustrasi materi, desain *cover*, serta desain isi *e-flipbook*.

Berikut merupakan tabel hasil dari penggunaan media pembelajaran *E-Flipbook* terhadap sikap toleransi diukur melalui lembar penilaian diri (*Self Assessment*) yang dilaksanakan oleh peserta didik kelas IV SD Negeri Cinangka 05 Kota Depok dengan perincian berikut:

Tabel 2. Hasil *Self Assessment* Peserta Didik

Pernyataan	Hasil Persentase
Saling menghormati dan menghargai teman dan guru yang berbeda agama merupakan salah satu bentuk toleransi	96%
Saling menghormati dan menghargai teman dan guru yang berbeda suku dan budaya merupakan salah satu bentuk toleransi	82%
Mencela agama, suku dan budaya lain merupakan sikap yang tidak menghargai dan menghormati suku, agama dan budaya tersebut	57%
Keragaman suku, agama dan budaya yang dimiliki Indonesia merupakan satu kesatuan untuk Bersatu	94%
Mengamalkan nilai-nilai luhur Bhineka Tunggal Ika akan tercipta hidup yang harmonis di lingkungan sekolah maupun di masyarakat	91%
Skor Rata-rata Persentase	84%

Berdasarkan hasil skor rata-rata persentase sejumlah 84% pada tabel diatas menunjukkan bahwa sikap toleransi peserta didik kelas IV SD Negeri Cinangka 05 Kota Depok memiliki sikap toleransi yang sangat baik.

PEMBAHASAN

Dalam pengembangan media *E-Flipbook* ini memanfaatkan jenis penelitian pengembangan (R&D) yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Merujuk berdasarkan (Aeni, Aprilia, et al., 2022) tahapan pengembangan ADDIE terdapat lima fase utama, yakni *analysis* (menganalisis), *design* (merancang), *development* (mengembangkan), *implementation* (mengimplementasi), dan *evaluation* (mengevaluasi). Penelitian perancangan media *e-flipbook* bertujuan mengembangkan media pembelajaran *e-flipbook* materi keragaman sosial budaya, menganalisis kelayakan *e-flipbook* sebagai media belajar mengajar, serta mengukur hasil penggunaan media pembelajaran *e-flipbook* dan mengukur hasil penggunaan media pembelajaran *e-flipbook* melalui penilaian diri (*self assessment*) terhadap sikap toleransi siswa.

Pengembangan *E-Flipbook* ini memuat materi Keragaman Sosial Budaya yang terdapat pada pelajaran IPS. Muatan keragaman sosial budaya dalam pembelajaran IPS tingkat sekolah dasar adalah mengetahui karakteristik beberapa keragaman pada aspek sosial, aspek ekonomi, aspek budaya, aspek etnis, serta aspek agama pada provinsi lokal sebagai ciri khas Indonesia, termasuk keterkaitannya dengan unsur wilayah atau ruang (Kurniasi et al., 2021).

Media pembelajaran yang telah di kembangkan dilakukan uji kelayakan berdasarkan aspek materi oleh ahli materi serta aspek media oleh ahli media (Aeni, Djuanda, et al., 2022). Selanjutnya akan dilakukan penelitian dengan 29 siswa kelas IV SD Negeri Cinangka 05 Kota Depok setelah media disepakati kelayakannya oleh ahli setelah revisi hingga sesuai dengan saran ahli.

Menurut hasil kajian produk media pembelajaran yang dikembangkan mulai dari uji penilaian atau validasi kelayakan oleh ahli materi dan ahli media, diteruskan dengan penelitian terhadap siswa kelas IV SD Negeri Cinangka 05 Kota Depok dapat dikualifikasikan media pembelajaran sudah pada kriteria sangat layak, dan hasil dari penilaian diri (*Self Assessment*) terhadap sikap toleransi juga dinyatakan sangat layak. Kesimpulan berdasarkan hasil dilakukannya penelitian ini yaitu media pembelajaran *E-Flipbook* dengan materi Keragaman Sosial Budaya kelas IV SD Negeri Cinangka 05 Kota Depok memenuhi kriteria sangat layak dijadikan untuk penunjang belajar peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran *e-flipbook* diharapkan dapat menjadi pemahaman sikap toleransi peserta didik. Sikap toleransi juga harus diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari

agar senantiasa menghormati dan menghargai segala perbedaan yang ada, menciptakan kerukunan dan kedamaian sesama manusia, serta menghindari terjadinya pertikaian karena perbedaan (Aeni & Muhtar, 2021).

Berdasarkan hasil penggunaan media pembelajaran *e-flipbook* kepada 29 peserta didik yang diukur melalui lembar penilaian diri (*Self Assessment*) sikap toleransi setelah menggunakan media pembelajaran *e-flipbook* menunjukkan hasil skor persentase rata-rata sebesar 84%. Dengan ini dapat dinyatakan bahwa sikap toleransi siswa kelas IV SD Negeri Cinangka 05 Kota Depok termasuk dalam kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Ditinjau dari hasil studi berdasarkan peserta didik kelas IV di SD Negeri Cinangka 05 Kota Depok, disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-flipbook* yang dikembangkan oleh peneliti menghasilkan validasi sangat layak menurut ahli materi dengan hasil perolehan skor rata-rata sejumlah 84%, sedangkan hasil validasi menurut ahli media juga mendapatkan hasil yang sangat layak yaitu menghasilkan rata-rata skor sebesar 90% dan dimaknai sebagai media pembelajaran yang layak untuk diaplikasikan sebagai sumber bahan ajar bagi peserta didik dan guru. Berdasarkan hasil lembar penilaian diri terhadap sikap toleransi peserta didik yang dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran *e-flipbook* juga menunjukkan hasil akhir rata-rata skor sejumlah 84% berkategori sangat baik. Harapannya hasil penelitian pengembangan ini lebih dari sekadar melakukan penilaian diri saja, tetapi juga diaplikasikan pengamalan sikap toleransi dalam kehidupan bersosial dan bermasyarakat guna menjadi insan yang berbudi pekerti dan berakhlak mulia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Aprilia, Z. D., Suhartini, D. Y., & Suistiani, R. (2022). Pengembangan Aplikasi “Cermin” untuk Menanamkan Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam di Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05(1), 89–99. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v5i1.7425>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>

- Aeni, A.N. & T. M. (2021). Nilai-Nilai Kesholehan Sosial pada Mata Kuliah Pembelajaran dan Aktivitas Senam Ritmik II dan Implikasinya terhadap Pendidikan Jasmani di SD. © 2021-Indonesian Journal of Primary Education, 5(1), 1–12. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i2.9310>
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Kurniasi, E. R., Hevitria, H., Pitriyana, S., Fuziani, M., Wulandari, W., & Alghadari, F. (2021). Sosialisasi Pemanfaatan Caklingking Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Siswa SD. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 1(2), 74–79. <https://doi.org/10.37640/japd.v1i2.1023>
- Latifah, S., Koderi, K., Fiteriani, I., Khoiruddin, & Diani, R. (2020). Development of Smart Physics Card as Physics Learning Media on Temperature and Heat Material. *Journal of Physics: Conference Series*, 1467(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012033>
- Lestari, I. D., Halimatusha'diah, H., & Puji Lestari, F. A. (2018). Penggunaan Media Audio, Visual, Audiovisual, dalam Meningkatkan Pembelajaran kepada Guru-guru. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 55. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i01.2361>
- Manzil, E. F., Sukanti, S., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112. <https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p112>
- McDougall, J., Readman, M., & Wilkinson, P. (2018). The uses of (digital) literacy. *Learning, Media and Technology*, 43(3), 263–279. <https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1462206>
- Nduru, M., Telaumbanua, T., Dian, L., & Ndraha, M. (2021). Perkembangan Moral Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 159–168. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index>
<https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i1.1083>
- Noor, M. (2020). *Guru Profesional dan Berkualitas* (Sulistiono (ed.)). ALPRIN. <https://books.google.co.id/books?id=6frYDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR2#v=onepage&q&f=false>
- Rahmad. (2016). Lt.Blkg Pend.Ips. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna> <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.742>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek* (T. Rokhmawan (ed.); 1st ed.). Lembaga Academic & Research Institute. <https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&lpg=PP1&ots=ycmfRzB>
CDT&dq=Rayanto%2C Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2%3A Teori %26 Praktek. Lembaga Academic %26 Research Institute.&hl=id&pg=PR2#v=onepage&q&f=false
- Rika Yulia, Isrok'atun, & Ani Nur Aeni. (2024). Pengembangan KATARIAN Sebagai Media Edutainment Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas 3

Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2303–2319.
<https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8263>

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>