

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS GAMIFIKASI
SEBAGAI BUKU PENDAMPING IPAS MATERI KERAGAMAN
BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD/MI**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

Disusun Oleh:

Rahmaisna Hanum Muffida

NIM: 22104080029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmaisna Hanum Muffida

NIM 22104080029

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/ penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/ penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 6 Februari 2026

Yang menyatakan



Rahmaisna Hanum Muffida

NIM. 22104080029

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rahmaisna Hanum Muffida
NIM : 22104080029
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu pendidikan saya, seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta penuh kesadaran atas ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 6 Februari 2026

Yang menyatakan



Rahmaisna Hanum Muffida

NIM. 22104080029

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/RO

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

Hal : Peretujuan Skripsi/Tugas Akhir Lamp: -

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Rahmaisna Hanum Muffida

NIM 22104080029

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas

: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Gamifikasi Sebagai Buku Pendamping IPAS
Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV SD/MI

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diujikan/ di
munaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 21 Februari 2026

Pembimbing


Dra. Ashriyah, M.Pd.

NIP. 196211291988032003

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1065/Un.02/DT/PP.00.9/04/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS GAMIFIKASI SEBAGAI BUKU
PENDAMPING IPAS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV
SD/MI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RAHMAISNA HANUM MUFFIDA
Nomor Induk Mahasiswa : 22104080029
Telah diujikan pada : Rabu, 04 Maret 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dra Asnafiyah, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 69c0609020c96



Penguji I

Dr. M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 69ddc4f409d25



Penguji II

Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 69e0afeee410e



Yogyakarta, 04 Maret 2026

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 69e089c248c48

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”
(QS Al-Insyirah: 5)¹



¹ QS. Al-Insyirah:5, *Al-Hidayah: Al-Qur'an Tafsir dan Per Kata* (Departemen Agama RI: Penerbit Kalim, 2010).

PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan karya penuh perjuangan, pengalaman serta kenangan ini
untuk:*

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Rahmaisna Hanum Muffida, “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Gamifikasi Sebagai Buku Pendamping IPAS Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV SD/MI”. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2026.

Keterbatasan buku paket serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi keragaman budaya Indonesia menjadi kendala dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD/MI. Hal tersebut membuat peserta didik mengalami kesulitan memahami materi, kurang aktif, dan kurang bersemangat dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan serta mengetahui kelayakan dan respon peserta didik terhadap media *flipbook* berbasis gamifikasi. Adapun manfaat penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran sebagai buku pendamping siswa yang interaktif, menarik, dan layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pada materi keragaman budaya Indonesia.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert untuk penilaian ahli materi, media, dan respon guru, serta skala Guttman untuk respon peserta didik. Uji coba produk secara terbatas kepada 24 peserta didik kelas IV. Data penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif melalui teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) peserta didik memerlukan media pembelajaran yang interaktif sebagai pendamping pembelajaran IPAS. (2) media yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 92% dari ahli media dengan kategori “Sangat Layak”, 77,6% dari ahli materi dengan kategori “Layak”. Dan 89% dari guru dengan kategori “Sangat Layak” (3) Hasil respon peserta didik memperoleh 82,1% dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, media *flipbook* berbasis gamifikasi sebagai buku pendamping siswa dinyatakan sangat layak digunakan sebagai buku pendamping pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD/MI.

Kata Kunci: Media interaktif, Buku pendamping, Keragaman budaya Indonesia

KATA PENGANTAR

الحمدُ لله ربِّ العالمين، وبِهِ نستعينُ على أمور الدنيا والدين، وأشهدُ أن لا إلهَ إلا اللهُ، وأشهدُ أنَّ محمدًا رسولُ اللهِ، اللهم صلِّ وسلِّم على محمدٍ وعلى آلِهِ وصحبِهِ أجمعين، أمَّا بعد

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta inayahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Gamifikasi Sebagai Buku Pendamping IPAS Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV SD/MI”. Shalawat serta salam senantiasa turunkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam proses penyusunannya, peneliti menghadapi berbagai rintangan dan tantangan yang dapat teratasi berkat kerja keras serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengeluarkan izin penelitian.
3. Dr. Luluk Mauluah, M.Si., M.Pd. dan Anita Ekantini, M.Pd. selaku ketua dan sekretaris Program Studi S1 PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bantuan baik berupa masukan dan nasihat kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi.
4. Dra. Asnafiyah, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah dengan sabar dan ikhlas dalam mencurahkan tenaga dan pengetahuan beliau untuk memberikan bimbingan serta arahan mulai dari awal hingga akhir penyusunan skripsi.
5. Dr. M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan perhatian, bantuan, dan bimbingan selama perkuliahan hingga akhir dengan penuh kesabaran.
6. Izzatin Kamala, M.Pd., selaku ahli media yang telah meluangkan waktu serta memberikan berbagai masukan yang bermanfaat dalam proses pengembangan produk.
7. Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo, M.Pd., selaku ahli materi yang telah memberikan masukan dan saran yang bermanfaat dalam proses pengembangan produk.
8. Segenap dosen dan karyawan yang ada di lingkungan fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan atas didikan, perhatian, pelayanan, serta sikap ramah yang telah diberikan

9. Peserta didik kelas IV Sekolah A yang telah menjadi responden dalam penelitian ini.
10. Mochamad Yusron Ubaidillah, M.Pd., selaku kepala Sekolah A yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan uji coba produk.
11. Dewi Maryam, M.Pd., selaku guru kelas IV Sekolah A yang telah dengan sabar membimbing, membantu, serta menilai media yang peneliti kembangkan.
12. Bu Lia, selaku guru kelas IV Sekolah B yang telah membantu peneliti dalam mengumpulkan data wawancara.
13. Bu Novi, selaku guru kelas IV Sekolah C yang telah membantu peneliti dalam mengumpulkan data wawancara.
14. Handoko Dewanto selaku petugas tata usaha prodi dan staf fakultas yang juga telah dengan sabar membantu peneliti dalam urusan kelancaran penyusunan skripsi.
15. Bambang Sugiharto dan Arbangatun Sri Suprichatin, orang tua tercinta yang selalu menjadi sumber kekuatan terbesar dalam hidup peneliti. Senantiasa memberikan do'a yang tak pernah putus, kasih sayang yang tulus, motivasi yang berharga, serta dukungan yang selalu diberikan dalam setiap langkah perjalanan pendidikan peneliti. Tanpa kesabaran, kepercayaan, dan ketulusan hati, peneliti tidak akan mampu sampai pada titik ini.
16. Febby Naufal Daffa Aditama, kakak tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, perhatian, do'a, serta semangat kepada peneliti dalam menjalani proses perkuliahan hingga akhir.
17. Nova Nur Fadhillah, Syarah Wardatul Jannah, Sevia Bella Avista, Lathifatun Ni'mah, dan Izza Hanifah, sahabat-sahabat terbaik yang telah menemani peneliti berproses selama masa perkuliahan, menerima segala keluh kesah, serta selalu memberikan semangat dan dukungan yang berarti bagi peneliti selama perkuliahan hingga akhir.
18. "Sembagi Arutala" teman-teman di PK IMM FITK yang telah bersama-sama melewati berbagai proses kehidupan di dalam perkuliahan maupun organisasi. Yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat selama perkuliahan hingga akhir.
19. Teman satu kamar peneliti yaitu Alfina Putri, yang selalu memberikan dukungan, bantuan, serta kebersamaan kepada peneliti sejak masa SMA hingga masa perkuliahan berakhir.
20. Asanka Abisatya, teman seperjuangan PGMI angkatan 22 yang telah memberikan banyak pengalaman berharga, kebersamaan, dan cerita selama menjalani proses perkuliahan bersama.

21. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, namun senantiasa memberikan dukungan dan do'a kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 5 Februari 2026

Peneliti



Rahmaisna Hanum Muffida
NIM. 22104080029



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan	8
F. Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Media Pembelajaran	10
2. <i>Flipbook</i>	13
3. Gamifikasi.....	15
4. Buku Pendamping.....	19
5. Mata Pelajaran IPAS.....	20

6. Keragaman Budaya Indonesia	22
7. Kelayakan produk	24
B. Kajian Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Pikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Pengembangan	32
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	32
2. <i>Design</i> (Perencanaan)	35
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	36
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	38
C. Uji Coba Produk	38
1. Desain Uji Coba	38
2. Subjek Uji Coba	39
3. Jenis Data	39
4. Instrumen Pengumpulan Data	40
5. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
1. Data Uji Coba	48
1. Tahap <i>Define</i>	48
2. Tahap <i>Design</i>	51
3. Tahap <i>Develop</i>	57
B. Analisis Data	60
1. Kelayakan Produk	60
2. Kepraktisan Produk	64
C. Revisi produk	66
1. Revisi I	66
2. Revisi II	75
D. Kajian Produk Akhir	77

1. Deskripsi Produk.....	77
2. Keunggulan Media <i>Flipbook</i>	80
3. Kelayakan dan Kepraktisan Produk.....	80
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Keterbatasan Penelitian.....	81
C. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	91



DAFTAR TABEL

Tabel II. 1	Aspek Kelayakan Media <i>Flipbook</i>	25
Tabel III. 1	CP dan TP Materi Keragaman Budaya Indonesia.....	34
Tabel III. 2	Instrumen Pengumpulan Data	41
Tabel III. 3	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	42
Tabel III. 4	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	43
Tabel III. 5	Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Guru	44
Tabel III. 6	Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Peserta Didik.....	45
Tabel III. 7	Kriteria Skala Penilaian	46
Tabel III. 8	Persentase Rata-rata.....	46
Tabel III. 9	Aturan Pemberian Skor	46
Tabel III. 10	Kategori respon	47
Tabel IV. 1	Analisis Kebutuhan Guru	49
Tabel IV. 2	CP dan TP Materi Keragaman Budaya Indonesia.....	52
Tabel IV. 3	Tabel Nama Ahli Media dan Materi.....	59
Tabel IV. 4	Data Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media	61
Tabel IV. 5	Masukan dan Saran dari Ahli Media	61
Tabel IV. 6	Data Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi	62
Tabel IV. 7	Masukan dan Saran Ahli Materi.....	63
Tabel IV. 8	Data Hasil Penilaian Produk oleh Praktisi/Guru	64
Tabel IV. 9	Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media <i>Flipbook</i>	65
Tabel IV. 10	Hasil Revisi dari Masukan dan Saran Ahli Media	66
Tabel IV. 11	Hasil Revisi dari Masukan dan Saran Ahli Materi.....	69
Tabel IV. 12	Revisi 2 dari Ahli Media	75
Tabel IV. 13	Revisi 2 dari Ahli Materi.....	76

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1	Langkah-langkah Penerapan Gamifikasi	18
Gambar II. 2	Kerangka Berpikir Penelitian	31
Gambar III. 1	Tahapan Model R&D menurut Thiagarajan	32
Gambar III. 2	Bagan Uji Coba Produk	39
Gambar IV. 1	Gamifikasi pada Materi 1	53
Gambar IV. 2	Gamifikasi pada Materi 2	53
Gambar IV. 3	Gamifikasi pada Materi 3	53
Gambar IV. 4	Gamifikasi untuk Evaluasi	54
Gambar IV. 5	Leaderboard	54
Gambar IV. 6	Pemilihan Ukuran	56
Gambar IV. 7	Gambar Template yang Ditentukan	56
Gambar IV. 8	Pembuatan Cover Depan	57
Gambar IV. 9	Dokumentasi Uji Coba Produk	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I.	Surat Penujukkan Dosen Pembimbing Skripsi	92
Lampiran II.	Bukti Seminar Proposal	93
Lampiran III.	Surat Permohonan Izin Penelitian.....	94
Lampiran IV.	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	95
Lampiran V.	Kartu Bimbingan Skripsi	96
Lampiran VI.	Angket Validasi Ahli Media	97
Lampiran VII.	Angket Validasi Materi	102
Lampiran VIII.	Hasil Validasi Ahli Media.....	108
Lampiran IX.	Hasil Validasi Ahli Materi	113
Lampiran X.	Angket Respon Guru.....	118
Lampiran XI.	Hasil Respon Guru	121
Lampiran XII.	Angket Respon Peserta Didik	123
Lampiran XIII.	Hasil Respon Peserta Didik.....	125
Lampiran XIV.	Sertifikat PBAK	127
Lampiran XV.	Sertifikat PLP	128
Lampiran XVI.	Sertifikat KKN	129
Lampiran XVII.	Sertifikat PKTQ	130
Lampiran XVIII.	Sertifikat TOEFL	131
Lampiran XIX.	Sertifikat IKLA	132
Lampiran XX.	Sertifikat ICT	133
Lampiran XXI.	Sertifikat User Education	134
Lampiran XXII.	Sertifikat Cross Cultural Performance (ISAE 2024).....	135
Lampiran XXIII.	Sertifikat Experiential Learning (ISAE 2024)	136
Lampiran XXIV.	Sertifikat HMPS	137
Lampiran XXV.	Dokumentasi	138
Lampiran XXVI.	Foto Produk <i>Flipbook</i> Berbasis Gamifikasi.....	140
Lampiran XXVII.	Daftar Riwayat Hidup	143

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi khususnya di bidang teknologi pendidikan dan media pembelajaran digital, yang telah membawa perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran.² Salah satu objek yang dapat diamati dari perkembangan teknologi tersebut yaitu adanya transformasi media pembelajaran yang semula berbentuk cetak menjadi media buku digital interaktif. Perkembangan teknologi tersebut juga mendorong guru untuk mampu mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Selain itu, kemajuan teknologi turut mempengaruhi pembaruan sistem pendidikan di Indonesia, baik dari segi pembelajaran maupun kurikulum, yang menuntut adanya inovasi media sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Kurikulum di Indonesia saat ini tidak lepas dari inovasi baik materi maupun mata pelajarannya. Salah satu bentuk inovasi kurikulum adalah hadirnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini merupakan integrasi antara IPA dan IPS yang mengkaji fenomena alam, kehidupan sosial, serta keterkaitannya dengan lingkungan sekitar.³ Keunikan IPAS terletak pada sifatnya yang integratif dan kontekstual, karena memadukan konsep sains dan sosial dalam satu pembelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS dirancang untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap berbagai fenomena di lingkungan sekitar.⁴ Urgensi pengembangan media pada pembelajaran IPAS terletak pada karakteristik materinya yang memerlukan visualisasi yang konkret agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi.⁵ Pada penelitian

² Unik Hanifah Salsabila dan Niar Agustian, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021), <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>.

³ Donna Meylovia dan Alfin Julianto, "Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan," *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* 4, no. 1 (2023): 84–91, <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>.

⁴ Sri Nuryani Sugih dkk., "Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 599–603, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>.

⁵ Nailul Hakimah dkk., "Media Pembelajaran Ipas Materi Keragaman Budaya Yang Dikaitkan Dengan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Rivew," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 04 (2024), <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/20694/10642>.

sebelumnya, penelitian pengembangan pada mata pelajaran IPAS umumnya berfokus pada materi yang berbeda, seperti lingkungan, makhluk hidup, atau fenomena alam dan sosial lainnya. Sementara itu, penelitian ini fokus pada materi keragaman budaya Indonesia pada kelas IV SD/MI. Materi ini penting untuk dipelajari peserta didik sejak dini karena untuk menumbuhkan sikap nasionalisme dan rasa cinta tanah air Indonesia. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada karakteristik materi yang dikaji, karena materi keragaman budaya tidak hanya menekankan pemahaman konsep saja, tetapi juga pengenalan secara visual dan konkret terhadap keragaman budaya meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, serta upaya pelestariannya pada generasi muda.⁶ Oleh karena itu, penyajian materi perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar materi lebih mudah dipahami.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar khususnya kelas IV SD, termasuk dalam tahap operasional konkret.⁷ Pada fase ini, peserta didik mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis terhadap hal-hal yang dapat diamati secara langsung, meskipun pemahaman terhadap konsep abstrak masih terbatas. Karakteristik anak usia SD berbeda-beda setiap jenjang kelasnya. Pada kelas 1 dan 2 SD, peserta didik cenderung berorientasi pada pembelajaran yang sesuai fakta di lingkungan anak. Selanjutnya, peserta didik kelas 3 dan 4 sudah memasuki tahap berpikir konsep generalisasi yang diperoleh dari fakta yang konkret, tentu saja level berpikirnya lebih tinggi dari kelas 1 dan 2. Sementara itu, pada kelas tinggi yaitu kelas 5 dan 6 berhadapan pada konsep atau prinsip penerapannya.⁸ Dengan karakteristik peserta didik tersebut maka guru dituntut untuk bisa merencanakan pembelajaran dengan baik sesuai pada tahap berpikir anak.⁹ Seperti guru dapat menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar atau dengan menyediakan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pada proses pembelajaran IPAS harus tersedia sumber belajar yang memadai. Makna sumber belajar menurut Januszewski dan Molenda adalah

⁶ I. Nyoman Temon Astawa, "Keragaman Budaya Lokal Dalam Pembangunan Karakter Bangsa," *Pangkaja: Jurnal Agama Hindu* 25, no. 1 (2022): 92–101, <https://doi.org/10.25078/pjah.v25i1.985>.

⁷ Nuryati Nuryati dan Darsinah Darsinah, "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2021): 153–62, <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>.

⁸ Ilham Hidayatulloh dkk., "Karakteristik Pembelajaran Peserta didik Tingkat Sekolah Dasar," *Proceeding SEMNAS-TP (Seminar Nasional Teknologi Pendidikan)* 3, no. 1 (2023): hal 123.

⁹ Nevi Septianti dan Rara Afiani, "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2," *AS-SABIQUN* 2, no. 1 (2020): 7–17, <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.

segala bentuk sumber, baik berupa pesan, orang/individu, bahan, dan peralatan yang dapat digunakan peserta didik untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan mampu meningkatkan kualitas belajar.¹⁰ Materi keragaman budaya Indonesia bersifat luas dan kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan bahan belajar tambahan berupa buku pendamping. Buku pendamping adalah bahan ajar yang berisi materi untuk memperkaya, memperdalam, serta melengkapi materi inti yang mengacu pada buku utama. Buku pendamping juga dapat mendukung proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Untuk memaksimalkan pembelajaran IPAS, buku pendamping yang dirancang dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat menjadi solusi alternatif atas keterbatasan sumber belajar di sekolah.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu proses belajar mengajar, khususnya pada jenjang SD. Media berfungsi sebagai sarana yang membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami peserta didik,¹¹ serta mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret.¹² Melalui penggunaan gambar, video, animasi maupun bentuk visual lainnya, peserta didik dapat lebih mudah menangkap informasi dan menghubungkannya dalam kehidupan sehari-hari.¹³ Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu upaya yang relevan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan inovatif.¹⁴ Salah satu media yang digunakan yaitu buku pendamping berbentuk *flipbook* berbasis gamifikasi. *Flipbook* merupakan buku digital interaktif yang berfungsi sebagai buku pendamping yang mengintegrasikan unsur teks, gambar, video, kuis interaktif dan *leaderboard*, sehingga lebih variatif dan inovatif dibandingkan buku konvensional.¹⁵ Sementara itu, gamifikasi merupakan penerapan mekanisme permainan dalam pembelajaran, seperti tantangan, poin, kuis interaktif, dan

¹⁰ Supriadi Supriadi, "Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran," *Lantanida Journal* 3, no. 2 (2017): 127, <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>.

¹¹ Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

¹² Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

¹³ Amelia Putri Wulandari dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

¹⁴ Eva Zulvi Wityastuti dkk., "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Penelitian Inovatif* 2, no. 1 (2022): 39–46, <https://doi.org/10.54082/jupin.39>.

¹⁵ Marisha Ayuardini, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembahasan Biologi," *Faktor Exacta* 15, no. 4 (2023): 259, <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v15i4.14924>.

reward untuk mendorong keaktifan peserta didik.¹⁶ Pengembangan media ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Menambah Pemahaman Peserta didik Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya pada Peserta Didik Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun” yang ditulis oleh Citra Prameswari, Dkk tahun 2023. Hasil dari penelitian tersebut yaitu mendapatkan hasil penilaian ahli materi dengan skor 91%, ahli bahasa 91%, ahli media 91%, respon peserta didik 84%, dan guru kelas V mendapatkan skor 92%.¹⁷ Berdasarkan hasil uji coba tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya media pembelajaran *flipbook* dinilai layak dan dapat menambah pemahaman peserta didik pada materi keragaman suku bangsa dan budaya.

Observasi di sekolah A pada tanggal 11 - 18 Februari dan 30 Oktober 2025 terdapat masalah terutama dalam penggunaan media dan sumber belajar peserta didik.¹⁸ Di sekolah tersebut peserta didik tidak memiliki buku pegangan/buku paket IPAS. Kondisi ini menyebabkan guru kesulitan dalam penyampaian materi karena hanya mengandalkan penulisan materi di papan tulis yang menjadi sumber utama dalam proses pembelajaran. Dengan tidak adanya buku paket membuat peserta didik tidak memiliki bahan belajar mandiri di rumah. Peserta didik menjadi ketergantungan pada metode ceramah dan tanya jawab yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik. Berdasarkan observasi di lapangan, peserta didik cenderung kurang tertarik untuk belajar, cepat bosan, mengantuk, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan ada yang bermain sendiri. Terlihat juga beberapa peserta didik berbicara (ngobrol) dengan teman sebangkunya dan sebagian ada yang hanya mencatat tanpa memerhatikan isi materi yang disampaikan guru. Hal tersebut relevan dengan hasil penelitian Cahyono (2019), yang dapat disimpulkan bahwa kurangnya bahan bacaan (buku) dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dapat menyebabkan peserta didik kesulitan dalam belajar dan memahami materi.¹⁹

Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas IV, bahwa mereka mengaku sering bosan dan mengantuk ketika mendengarkan penjelasan guru.²⁰ Peserta didik juga menyampaikan bahwa tidak tersedianya buku paket

¹⁶ Srimuliyani, “Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas,” *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 30–31.

¹⁷ Citra Prameswari dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun,” *Jurnal Perseda* IV, no. 2 (2023): 162.

¹⁸ “Observasi di Kelas IV Sekolah A,” 11 Februari 2025, Kotagede, Yogyakarta.

¹⁹ Hadi Cahyono, “Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa Min Janti,” *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2019): 1, <https://doi.org/10.24269/dpp.v7i1.1636>.

²⁰ S dkk., “Wawancara dengan Siswa Kelas IV,” 11 Februari 2025, Kotagede, Yogyakarta.

IPAS menyebabkan mereka hanya mengandalkan catatan buku tulis yang sering kali kurang lengkap, terutama saat menghadapi ujian. Selain itu, peserta didik lebih menyukai buku yang memuat gambar serta media pembelajaran yang dilengkapi video karena dianggap menarik dan memudahkan pemahaman materi. Sementara itu, hasil wawancara dengan guru di sekolah A, B, dan C menunjukkan adanya kendala yang serupa, yaitu keterbatasan buku paket IPAS dan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif.²¹ Pembelajaran masih didominasi penggunaan LKS,²² diskusi kelompok, serta kegiatan proyek sederhana seperti menggunting dan menempel gambar budaya daerah.²³ Kondisi tersebut menyebabkan materi yang diterima peserta didik kurang mendalam dan proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu meningkatkan keaktifan, kemampuan berpikir kritis, serta pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar. Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik cenderung mudah bosan, terutama pada jam pelajaran siang hari, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk mendukung pembelajaran IPAS. Selain itu guru juga belum terlalu menguasai teknologi, dapat dilihat dari proses pembelajaran di sekolah bahwa guru belum memanfaatkan teknologi baik media maupun metode yang digunakan.

Penelitian ini penting karena berangkat dari masalah di sekolah yang terbatas dalam penggunaan media dan buku paket maupun buku pendamping pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada kelas IV SD/MI. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama pada materi keragaman budaya Indonesia yang memerlukan penyajian media secara konkret dan visual. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, peneliti mengangkat penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Gamifikasi sebagai Buku Pendamping IPAS Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV SD/MI”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana produk yang dihasilkan berupa media *flipbook* berbasis gamifikasi sebagai buku pendamping pada materi keragaman budaya Indonesia di SD/MI?

²¹ D. M, “Wawancara Guru Kelas IV Sekolah A,” Oktober 2025, Kotagede, Kota Yogyakarta.

²² L, “Wawancara Guru Kelas IV Sekolah B,” 23 Januari 2026, Giwangan, Umbulharjo, Yogyakarta.

²³ N, “Wawancara Guru Kelas IV Sekolah C,” 23 Januari 2026, Kotagede, Kota Yogyakarta.

2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran *flipbook* berbasis gamifikasi sebagai buku pendamping pada materi keragaman budaya Indonesia untuk SD/MI?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran *flipbook* berbasis gamifikasi sebagai buku pendamping pada materi keragaman budaya Indonesia untuk SD/MI?

C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

1. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran *flipbook* berbasis gamifikasi sebagai buku pendamping pada materi keragaman budaya Indonesia SD/MI
- b. Untuk memperoleh produk media pembelajaran *flipbook* berbasis gamifikasi sebagai buku pendamping pada materi keragaman budaya Indonesia yang layak untuk peserta didik kelas IV SD/MI
- c. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *flipbook* berbasis gamifikasi sebagai buku pendamping pada materi keragaman budaya Indonesia SD/MI

2. Manfaat Pengembangan

Hasil pengembangan media *flipbook* berbasis gamifikasi ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat sebagai berikut:

a. Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi keragaman budaya Indonesia serta dapat memberikan inovasi terhadap pengembangan media di dunia Pendidikan.

b. Praktis

- 1) Bagi guru:
 - a) Dapat menjadi solusi keterbatasan sumber dan media pembelajaran di lapangan
 - b) Menambahkan ketersediaan media pembelajaran mengenai materi keragaman budaya Indonesia
 - c) Menambahkan pengetahuan dan media pembelajaran elektronik berupa *flipbook*
 - d) Dengan adanya inovasi dengan basis gamifikasi, diharapkan menambah kreatifitas guru dalam proses pembelajaran
 - e) Membantu guru menghemat waktu dalam menyampaikan materi, karena isi *flipbook* sudah tersusun secara sistematis dan mudah digunakan.
- 2) Bagi peserta didik

- a) Dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dengan keterbatasan media dan buku pegangan/buku paket IPAS
 - b) Membantu peserta didik dalam mengetahui dan memahami materi keragaman budaya Indonesia dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan
 - c) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat berkompetisi positif saat menyelesaikan tantangan atau kuis dalam media *flipbook*.
 - d) Menambah wawasan peserta didik tentang gamifikasi dalam pembelajaran
- 3) Bagi peneliti
- a) Memberikan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif
 - b) Menambah wawasan peneliti tentang penerapan gamifikasi dalam pembelajaran SD/MI

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan yaitu berupa buku pendamping berbentuk *flipbook* berbasis gamifikasi pada materi keragaman budaya Indonesia. Berikut spesifikasi produk yang dikembangkan:

1. Produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa buku pendamping berbentuk *flipbook* berbasis gamifikasi dengan materi keragaman budaya Indonesia untuk kelas IV SD/MI.
2. Layout produk:
 - a) Ukuran : A4
 - b) Font : *Monserrat*
 - c) Margin : 2 cm
3. Materi keragaman budaya Indonesia yang disajikan antara lain:
 - a) Pengertian keragaman budaya indonesia
 - b) Faktor yang menyebabkan keragaman budaya indonesia
 - c) Keragaman rumah adat beserta contohnya
 - d) Keragaman pakaian adat beserta contohnya
 - e) Keragaman tarian tradisional daerah beserta contohnya
 - f) Upaya pelestarian keragaman budaya Indonesia.
4. Didesain dengan gambar dan tulisan yang menarik peserta didik
5. Dilengkapi dengan gambar, video, papan *leaderboard* dan game edukatif (contoh: kuis) tentang keragaman budaya Indonesia
6. Dibuat dengan aplikasi *canva* dan dikonversi menjadi *flipbook* melalui aplikasi *heyzine* sehingga bisa dibuka seperti halaman buku pada umumnya.
7. *Flipbook* dapat diakses secara online melalui web dari *smartphone* maupun melalui komputer ataupun laptop.

8. *Flipbook* disusun sebagai media dan bahan ajar dengan kelengkapan berupa: judul (sampul depan), kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan *flipbook*, materi pelajaran (rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional suatu daerah), soal evaluasi berbentuk game, daftar pustaka, biodata penulis, sampul belakang.

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan, terdapat beberapa asumsi dan batasan pengembangan. Berikut asumsi dan batasan penelitian ini:

1. Asumsi

Asumsi pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis gamifikasi sebagai buku pendamping IPAS materi Keragaman budaya Indonesia pada penelitian ini yaitu:

- a. Media pembelajaran *flipbook* berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik terhadap materi keragaman budaya Indonesia.
- b. Materi yang disajikan dalam *flipbook* sesuai dengan kurikulum yang berlaku di kelas IV SD/MI.
- c. Pengembangan media *flipbook* disusun secara sistematis yang dapat membantu guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Fitur gamifikasi (seperti poin, kuis, dan tantangan) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik

2. Batasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis gamifikasi ini memiliki batasan dalam pengembangannya. Batasan pengembangan diantaranya sebagai berikut:

- a. Penelitian ini dilakukan di kelas IV Sekolah A.
- b. Evaluasi media hanya mencakup pada aspek kelayakan dan respon peserta didik dan guru, tidak sampai pada pengukuran peningkatan hasil belajar secara mendalam dan jangka panjang.
- c. Penelitian hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital berbasis gamifikasi sebagai alternatif kurangnya media dan sumber belajar IPAS di kelas IV SD/MI.
- d. Materi yang dikembangkan terbatas pada Keragaman Budaya Indonesia yang mencakup submateri pakaian adat, rumah adat, dan tarian adat dari lima pulau besar Indonesia (Sumatera, Kalimantan, Jawa, Sulawesi, Dan Papua) yang masing-masing diwakili oleh satu provinsi.
- e. Pengembangan tidak sampai pada tahap penyebaran
- f. Pengujian produk meliputi ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan

- g. Media *flipbook* dikembangkan menggunakan perangkat lunak tertentu yaitu *heyzine*.

F. Definisi Istilah

Definisi berikut akan membantu menghindari kesalahpahaman konsep kunci selama penelitian ini:

1. *Research and Development* (Penelitian Dan Pengembangan)

Merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baik produk baru ataupun mengembangkan produk yang telah ada yang mampu dipertanggungjawabkan.²⁴

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran agar lebih efektif.²⁵

3. *Flipbook*

Flipbook merupakan perangkat lunak yang mampu mengonversi file PDF, video, gambar menjadi satu dan berbentuk buku digital.²⁶

4. Gamifikasi

Gamifikasi adalah pendekatan dalam pembelajaran yang menerapkan komponen permainan.²⁷



²⁴ Birru Muqdamien dkk., "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, no. 1 (2021): 23–33, <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>.

²⁵ Aisyah Fadilah dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023).

²⁶ Muhammad Abror Amanullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020): 37, <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>.

²⁷ Tellma Monna Tiwa, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Jambura Elementary Education Journal* 1, no. 2 (2020): 93.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media *flipbook* berbasis gamifikasi yang telah dilakukan, peneliti kemudian menyusun kesimpulan yang menggambarkan pencapaian dan hasil dari proses pengembangan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengembangan, dihasilkan media *flipbook* berbasis gamifikasi sebagai buku pendamping IPAS materi keragaman budaya indonesia untuk kelas IV SD/MI. Media *flipbook* memuat materi keragaman budaya indonesia yang dilengkapi dengan gambar, video, dan elemen gamifikasi berupa poin, tantangan, kuis, *leaderboard*, dan *lencana/reward*. Gambar dan ilustrasi yang disajikan untuk mendukung pemahaman konkret peserta didik. Elemen gamifikasi disajikan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar, karena terdapat papan *leaderboard* dan peserta didik akan berlomba-lomba untuk mendapatkan poin dari tantangan yang diberikan guru. Media *flipbook* terdiri dari 32 halaman, disajikan dengan visual yang menarik dan berwarna sehingga peserta didik lebih senang dan bersemangat dalam belajar. Secara keseluruhan media *flipbook* dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik sebagai alternatif pengganti buku paket dan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik pada materi keragaman budaya indonesia kelas IV SD/MI.
2. Media *flipbook* berbasis gamifikasi yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh para ahli. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase sebesar 92% dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 77,6% dengan kategori “Layak”. Sedangkan penilaian guru sebesar 89% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media *flipbook* berbasis gamifikasi dinilai layak sebagai media pembelajaran interaktif untuk kelas IV SD/MI.
3. Berdasarkan hasil respon peserta didik, media *flipbook* terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik pada materi keragaman budaya indonesia. Respon peserta didik mendapatkan skor sebesar 82,1% dengan kategori “Sangat Baik” dan hal tersebut membuktikan mendapatkan respon positif dari peserta didik kelas IV.

B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan tahapan yang telah dilalui, penelitian pengembangan (R&D) media *flipbook* berbasis gamifikasi materi keragaman budaya indonesia kelas IV SD/MI memiliki keterbatasan penelitian yaitu:

1. Peneliti belum mampu melakukan tahapan *disseminate* atau tahap penyebaran secara luas karena keterbatasan waktu peneliti. Peneliti hanya

melakukan uji kelayakan produk dan uji coba terbatas untuk mengetahui respon praktisi dan peserta didik.

2. Keterbatasan peneliti dalam menggunakan elemen gamifikasi, sehingga penyajian elemen gamifikasi belum dapat maksimal
3. Materi yang dikembangkan hanya terbatas pada materi keragaman budaya indonesia untuk kelas IV SD/MI. Sedangkan fakta di lapangan membutuhkan 1 buku bahkan untuk kelas 1-6 untuk dikembangkan agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
4. Peneliti mengalami keterbatasan pada jaringan internet yang kurang stabil sehingga pemutaran media mengalami hambatan.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media *flipbook* berbasis gamifikasi materi keragaman budaya indonesia kelas IV SD/MI, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan pada materi lain yang lebih membutuhkan media konkret serta dengan inovasi yang lebih efektif dan kekinian.
2. Memaksimalkan dalam menggunakan dan memahami berbagai aplikasi maupun *web* agar produk yang dikembangkan dapat maksimal
3. Peneliti selanjutnya bisa lebih runtut dalam menyajikan materi dan elemen yang digunakan agar memudahkan pemahaman peserta didik
4. Peneliti selanjutnya lebih dipersiapkan segala teknis yang dibutuhkan terutama pada koneksi internet yang stabil.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Amanullah, Muhammad Abror. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020): 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>.
- Ariani, Diana. "Gamifikasi untuk Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144–49. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>.
- Astawa, I. Nyoman Temon. "Keragaman Budaya Lokal Dalam Pembangunan Karakter Bangsa." *Pangkaja: Jurnal Agama Hindu* 25, no. 1 (2022): 92–101. <https://doi.org/10.25078/pjah.v25i1.985>.
- Asyani, Arum. "Pengembangan E-Modul Masa Pandemi Covid 19 Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Tema Keteraturan Yang Menakjubkan Kelas 6 SD/MI." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020.
- Ayuardini, Marisha. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembahasan Biologi." *Faktor Exacta* 15, no. 4 (2023): 259. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v15i4.14924>.
- Cahyono, Hadi. "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa Min Janti." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2019): 1. <https://doi.org/10.24269/dpp.v7i1.1636>.
- Cuhanazriansyah, Muhammad Rinov, Ahmad Abdul Rochim, Qanisma Ainindri, Rafika Putri, Synthia Ferisca, dan Muhammad Fathonil Mubarok. *Gamifikasi Dalam Pendidikan: Teori dan Praktik Dalam Pembelajaran*. 1 ed. Vol. 1. 1 1. Naba Edukasi Indonesia, 2025. <https://share.google/PzAGVU0iyNs4mJ6Ze>.
- Damayanti, Yunita, Teti Rostikawati, dan Yuli Mulyawati. *Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan*. 5, no. 2 (2023).
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, dan Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 286.

- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, dan Lennart Nacke. "From game design elements to gamefulness: defining 'gamification.'" *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 28 September 2011, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
- Dewi, Evi Sinta. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Di Sma Negeri 1 Kotagajah*. 2023.
- Evi Sinta Dewi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Di Sma Negeri 1 Kotagajah." Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Lampung, 2023. Metro, Lampung.
- Fadhilatanni, Indi. "Analisis Penggunaan Buku Teks Pendamping Bahasa Indonesia Kelas X Dalam Perspektif Kebijakan Perbukuan." *Perspektif Ilmu Pendidikan* 34, no. 2 (2020): 109–16. <https://doi.org/10.21009/PIP.342.5>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023).
- Friska, Sonia Yulia, Arifin Maksum, dan Arita Marini. "Pengembangan Media Pop-Up Book Materi Keberagaman Budaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i3.79113>.
- Habibi, M. Thoriq Zacky. "Analisis Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Journal of Islamic Education Management* 10, no. 1 (2025): Hal 184-190.
- Hakimah, Nailul, Nasution, dan Ganes Gunansyah. "Media Pembelajaran Ipas Materi Keragaman Budaya Yang Dikaitkan Dengan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Rivew." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 04 (2024). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/20694/10642>.
- Handani, Sitaesmi Wahyu, M. Suyanto, dan Amir Fatah Sofyan. "Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi." *Telematika* 9, no. 1 (2016). <https://doi.org/10.35671/telematika.v9i1.413>.

- Hasibuan, Mhd Panerangan, Rezki Azmi, Dimas Bagus Arjuna, dan Sri Ulfa Rahayu. "Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi." *GABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2023): 9.
- Hidayat, Feri, dan Langlang Handayani. "Pengembangan Buku Teks Pendamping Kurikulum Merdeka Bermuatan Analogi untuk Meningkatkan Capaian Pemahaman Fisika Peserta Didik pada Konsep Listrik Arus Searah." *Unnes Physics Education Journal* 13, no. 2 (2024): 182–90.
- Hikmah, Nurul. "Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Kvisoft Plipbook Maker Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D." Universitas Jember, 2019.
- Ilham Hidayatulloh, Kurniati, dan Maimunah. "Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar." *Proceeding SEMNAS-TP (Seminar Nasional Teknologi Pendidikan)* 3, no. 1 (2023): hal 123.
- Irfan Syahroni, Muhammad. "Prosedur Penelitian Kuantitatif." *eJurnal Al Musthafa* 2, no. 3 (2022): 43–56. <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>.
- Istiq'faroh, Nurul, dan Aimatul Aliyah. "Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 1–9. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.3>.
- Jasni, Siti Rohani, Suhaila Zailani, dan Hakim Zainal. "Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Gamification Approach in Learning Arabic Language." *Journal of Fatwa Management and Research*, 18 Januari 2019, 358–67. <https://doi.org/10.33102/jfatwa.vol13no1.165>.
- Jayul, Achmad, dan Edi Irwanto. "Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* 6, no. 2 (2020): 190–99. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3892262>.
- Jediut, Mariana, Eliterius Sennen, dan Carolina Vebri Ameli. "Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19." *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2022).
- Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah TICOM (Technology Of Information And Communication)* 5, no. 1 (2016): 2–3.
- Kamal, M. "Research and Development (r&d) Tadribat / Drill Madrasah Aliyah Class X Teaching Materials Arabic Language." *Santhet: Jurnal Sejarah*,

Pendidikan Dan Humaniora 4, no. 1 (2020).
<https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santheet>.

Karo-Karo, Isran Rasyid, dan Rohani Rohani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

Kartini, Ketut Sepdyana, dan I. Nyoman Tri Anindia Putra. "Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, no. 1 (2020): 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.

Khorini'mah, Shinta Melia. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Kvisoft Flipbook Maker Materi Things in the Classroom Untuk Kelas 1 SD/MI." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

Kurniawan, Dian, dan Sinta Verawati Dewi. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan." *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan* 3, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.37058/jspendidikan.v3i1.193>.

Kusumawati, Heny. *Indahnya Keragaman Di Negeriku; Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. 4 ed. Vol. 4. 4 4. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. <https://static.buku.kemendikbud.go.id>.

Lestari, Nurdiyah. "Prosedural Mengadopsi Model 4d Dari Thiagarajan Suatu Studi Pengembangan Lkm Bioteknologi Menggunakan Model Pbl Bagi Mahasiswa." *Jurnal Ilmiah Teknologi FST Undana* 12, no. 2 (2018).

Lukman, Abdul Hakim, dan Sri Devi Arifin. "Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Keberagaman Budaya di Indonesia Kelas IV SD Negeri 5 Mojong." *JUARA SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2023). <https://ojs.unm.ac.id/jsd/article/download/46594/21706>.

Magdalena, Ina, Rika Nadya, dan Windar Prahastiwi. "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii." *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 2 (2021). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

Mambang, Mambang, Septian Eka Prastyana, Muhammad Zulfadhilah, dkk. "Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan di Masa

- Depan.” *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2022): 21–28. https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v3i1.2439.
- Mansur. “Pengembangan Buku Pendamping Bahan Ajar Tematik Kelas III SD/MI Berbasis Kearifan Lokal Daerah Kalimantan Barat.” *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN* 9, no. 1 (2021): 68–84. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.161>.
- Mardianto, Yogi, Lilit Abdul Azis, dan Risma Amelia. “Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Materi Perbandingan Dan Skala Menggunakan Pendekatan Kontekstual.” *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 5, no. 5 (2022). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.10499>.
- Meylovia, Donna dan Alfin Julianto. “Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan.” *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* 4, no. 1 (2023): 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>.
- Mudiana, I. Gusti Ngurah Kade, I. Gede Astawan, dan Dewa Bagus Sanjaya. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 2 (2022): 386–96. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.687>.
- Muqdamien, Birru, Umayah Umayah, Juhri Juhri, dan Desty Puji Raraswaty. “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, no. 1 (2021): 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>.
- Nani, R., Khristiyono, dan M. J. A. Irene. *ESPS - IPAS : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Kurikulum Merdeka. Vol. 2. Erlangga, 2022.
- Nasni Naseri, Roszi Naszariah, Raja Nazim Raja Abdullah, dan Maryam Mohd Esa. “The Effect of Gamification on Students’ Learning.” *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 12, no. 1 (2023): Pages 792-797. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v12-i1/16253>.
- Nasri, Ahmad Farouq Ahmad, Khairani Zakariya, dan Yusri Zahin Azhar. “Pendekatan Gamifikasi dalam Kalangan Pelajar Institut Pendidikan Guru (IPG) semasa Menjalani Amalan Profesional (Praktikum).” *The International Journal of World Civilizations and Philosophical Studies (IJWCPS)* 1 (Januari 2024): 155. Universiti Sains Malaysia.
- Nilamsari, Natalina. “Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif.” *Jurnal Moestopo XIII* (2014).

- Nugraheni, Dian, Wuri Wuryandani, Purnomo, dan Agus Purwanto. "Developing a Digital Cultural Flipbook to Enhance Understanding Concept of Diversity and Tolerance." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 9, no. 2 (2025): 290–99. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i2.83192>.
- Nurdiani, Nina. "Teknik Sampling Snowball dalam Penelitian Lapangan." *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications* 5, no. 2 (2014): 1110. <https://doi.org/10.21512/comtech.v5i2.2427>.
- Nurfadhillah, Septy. "Media Pembelajaran." Dalam *BAB 1*, 1 ed. Media pembelajaran dan pengertian media pembelajaran. CV Jejak, 2021.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nuryati, Nuryati, dan Darsinah Darsinah. "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2021): 153–62. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>.
- Octavia, Shilphy. "Model-Model Pembelajaran." Dalam *Pengertian Belajar Dan Pembelajaran*, 1 ed. BAB 1. DEEPUBLISH, 2020.
- Okpatrioka, Okpatrioka. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Prameswari, Citra, Pinkan Amika, dan Naniek Kusumawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun." *Jurnal Perseda* IV, no. 2 (2023): 162.
- Putri, Alin D. Astuti dan Sumardi. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook untuk Siswa SD." *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 1 (2022): 173–86.
- QS. Al-Insyirah:5. *Al-Hidayah: Al-Qur'an Tafsir dan Per Kata*. Departemen Agama RI: Penerbit Kalim, 2010.
- Ramadhani, Nurlaila, Ramanda Putri Mardiyana, dan Tin Rustini. "Pengembangan Materi pembelajaran Keberagaman Budaya Menumbuhkan Kesetiaan Terhadap Tanah Air pada Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 1 (2023): 104–9. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2482>.

- Rosly, Rohaila Mohamed, dan Fariza Khalid. "Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan." *Trend Integrasi Teknologi*, 2017. <https://www.academia.edu/download/51955163/Gamifikasi.pdf>.
- Saleh, Sirajuddin. *Analisis Data Kualitatif*. 1 ed. Pustaka Ramadhan, 2017.
- Salsabila, Unik Hanifah, dan Niar Agustian. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran." *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>.
- Saputra, Dedy Meyga, Dumiyati, Yudi Supiyanto, dan Wardhono. "Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Gamifikasi, untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif dan Empati pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD." *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 6, no. 5 (2025): 4334–35. <https://dinastirev.org/JMPIS>.
- Septianti, Nevi, dan Rara Afiani. "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2." *AS-SABIQUN* 2, no. 1 (2020): 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.
- Setiadi, Muhammad Ilham, Makbul Muksar, dan Dhia Suprianti. "Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 5, no. 4 (2021). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>.
- Sihombing, Bahosin, Zamsiswaya, dan Sawaluddin. "Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam." *Journal of Islamic Education El Madani* 4, no. 1 (2024): 13–16.
- Srimuliyani. "Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas." *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 30–31.
- Sugih, Sri Nuryani, Lutfi Hamdani Maula, dan Ina Khaleda Nurmeta. "Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. 4 ed. Penerbit Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. 4 ed. Penerbit Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. 4 ed. Penerbit Alfabeta, 2013.

- Supriadi, Supriadi. “Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 3, no. 2 (2017): 127. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>.
- Suprijono, Agus, Yuliatin, dan Muhammad Turhan Yani. “Pengembangan Buku Ajar Pendamping Berbasis Budaya Lokal Tradisi Manganan untuk Penguatan Pendidikan Karakter pada Pembelajaran IPS di SD.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Talitha, Stella, Rina Rosdiana, Ruyatul Hilal Mukhtar, dan Suhilman. “Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Mgmp Bahasa Indonesia Sma Kota Bogor.” *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2023): 169–77. <https://doi.org/10.55681/swarna.v2i1.314>.
- Tiwa, Tellma Monna. “Gamifikasi Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar.” *Jambura Elementary Education Journal* 1, no. 2 (2020): 93.
- Vhalery, Rendika, Heri Pratikto, dan Wening Patmi Rahayu. “Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android.” *Research and Development Journal of Education* 10, no. 1 (2024): 444. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.22843>.
- Widiastuti, Heni, Ferry V. I. A. Koagouw, dan Johnny S. Kalangi. “Teknik Wawancara Dalam Menggali Informasi Pada Program Talk Show Mata Najwa Episode Tiga Trans 7.” *Jurnal Acta Diurna* 7, no. 2 (2018). <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/issue/view/1956>.
- Wityastuti, Eva Zulvi, Shella Masrofah, Tsin’yanul Arsyi Fil Haqqi, dan Unik Hanifah Salsabila. “Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19.” *Jurnal Penelitian Inovatif* 2, no. 1 (2022): 39–46. <https://doi.org/10.54082/jupin.39>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yunika, Elza, Tuti Iriani, dan Rosmawita Saleh. “Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4d Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton.” *SNITT- Politeknik Negeri Balikpapan* 4 (2020).