AL-MUDARRIS:journal of education, Vol. 9. No. 1 April 2026
Homepage: https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/index
ISSN: 2620-5831 (print), ISSN: 2620-4355(online)
Article type: Original Research Article

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLIPBOOK MATERI SENI RUPA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA DI SEKOLAH DASAR

Istiyati Mahmudah[1], Laura Kalaij Javanoca[2], Fatma Wardah[3]
Universitas Islam Negeri Palangka Raya[1,2,3]
Email correspondence: istiyati.mahmudah@uin-palangkaraya.ac.id

Abstract

The purpose of this research was to develop digital flipbook teaching materials for third-grade students at SDN 6 Palangka Raya. The flipbooks were designed using the Canva application and then published through the Heyzine platform for digital access. This research employed a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation.The results showed that the developed flipbook teaching materials achieved a very high level of validity, with an average design validation score of 92.5 and a material validation score of 91. Implementation of the teaching materials, involving 28 students, demonstrated significant improvements in learning outcomes, with an average pretest score of 84.4 and a posttest score of 93. Furthermore, student and teacher responses to the teaching materials were categorized as very excellent. Based on these results, it can be concluded that flipbook-based teaching materials can be an innovative alternative for digital learning. This study is expected to provide references for the development of more engaging and interactive teaching materials in the future.
Keywords: *Flipbooks, Fine Arts, Teaching Materials*.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar flipbook digital untuk siswa kelas tiga di SDN 6 Palangka Raya. Flipbook dirancang menggunakan aplikasi Canva dan kemudian dipublikasikan melalui platform Heyzine untuk akses digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar flipbook yang dikembangkan mencapai tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan skor validasi desain rata-rata 92,5 dan skor validasi materi 91. Implementasi bahan ajar, yang melibatkan 28 siswa, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar, dengan skor pretest rata-rata 84,4 dan skor posttest 93. Lebih lanjut, respons siswa dan guru terhadap bahan ajar dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis flipbook dapat menjadi alternatif inovatif untuk pembelajaran digital. Studi ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk pengembangan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif di masa mendatang.
Kata kunci: Buku flip, Seni rupa, Bahan ajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk menghasilkan generasi yang berkualitas dari waktu ke waktu. Dalam pendidikan, proses pembelajaran dirancang dengan cara yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi secara aktif mereka (A. Rahman et al., 2022, p. 1). Pendidikan juga dapat dimaknai sebagai keseluruhan pengalaman belajar

Peer reviewed under reponsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang
©2024 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

AL-MUDARRIS:journal of education, Vol. 9. No. 1 April 2026
Homepage: https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/index
ISSN: 2620-5831 (print), ISSN: 2620-4355(online)
Article type: Original Research Article

yang diperoleh manusia sepanjang hidupnya dalam berbagai lingkungan dan situasi yang mempengaruhi perkembangan individu (Prisiwanti et al., 2022, p. 1). Tujuan pendidikan adalah untuk memperluas wawasan, membentuk pribadi siswa dan mengembangkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek kehidupan (Andani & Mahmudah, 2024, p. 149). Peran pendidikan sangat penting dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, serta menanamkan sikap dan nilai-nilai positif dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, melalui pendidikan diharapkan setiap individu mampu berpikir kreatif dan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat baik untuk dirinya sendiri maupun untuk orang lain demi terciptanya masa depan yang lebih baik (Pertiwi & Mahmudah, 2024, p. 12).

Proses pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran (Mahmudah et al., 2023, p. 156). Dalam kegiatan ini, guru memainkan peran penting dalam membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka pada materi pelajaran dan mendorong peningkatan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, strategi pembelajaran inovatif diperlukan untuk melibatkan dan mendorong secara aktif siswa dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran yang menarik diharapkan mampu menumbuhkan minat siswa dalam belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar (Ulfa et al., 2023, p. 183). Melalui proses pembelajaran, siswa berkesempatan mengembangkan kemampuan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Guru perlu menilai tingkat pemahaman siswa melalui hasil belajar yang dicapai setelah kegiatan pembelajaran selesai. Hasil belajar ini dapat digunakan untuk menilai dan mengevaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai dan keberhasilan proses pembelajaran (Sojanah & Kencana, 2021) Selain itu, Hasil belajar juga dapat digunakan untuk evaluasi guru untuk meningkatkan dan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efisien untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan (Rahman, 2021, p. 297).

Secara umum, hasil belajar mengacu pada prestasi akademik yang dicapai siswa melalui berbagai aktivitas pembelajaran, seperti menyelesaikan tugas, mengikuti ujian, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, misalnya dengan bertanya atau menjawab pertanyaan. Menurut Nana Sudjana dikutip oleh (Dakhi, 2020, p. 468) ranah kognitif mencakup enam aspek yang berkaitan dengan hasil intelektual belajar: pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Keenam aspek ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa berkembang secara logis dan rasional. Menurut Gagne (Nugroho et al., 2020, p. 43) hasil belajar berkaitan dengan terbentuknya konsep atau klasifikasi terhadap rangsangan yang berasal dari lingkungan. Konsep tersebut berfungsi sebagai kerangka berpikir yang membantu individu dalam menerima informasi baru serta memahami hubungan antar konsep. Secara umum, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang setelah proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup elemen pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap, yang biasanya diungkapkan dalam bentuk nilai atau simbol yang ditetapkan sesuai dengan standar (I. Irawati et al., 2021, p. 45). Dalam proses pembelajaran, soal-soal evaluasi diberikan sesuai dengan materi pelajaran sehingga menghasilkan hasil belajar.

Menurut Benjamin S. Bloom dikutip dalam (Nabillah & Abadi, 2019, p. 660) melalui *Taxonomi of education objectives* tujuan pendidikan diklasifikasikan menjadi tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotor. Penjelasan masing-masing domain tersebut sebagai indikator hasil belajar adalah sebagai berikut:

a. Ranah kognitif yang berhubungan dengan perubahan perilaku pada aspek kemampuan berpikir. Proses belajar dalam ranah ini meliputi kegiatan menerima informasi, menyimpan, serta mengolahnya dalam pikiran. Bloom menjelaskan

Peer reviewed under reponsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang
©2024 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

AL-MUDARRIS:journal of education, Vol. 9. No. 1 April 2026
Homepage: https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/index
ISSN: 2620-5831 (print), ISSN: 2620-4355(online)
Article type: Original Research Article

bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari tingkat paling sederhana yaitu pengetahuan (*knowledge*), kemudian meningkat ke pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), hingga tingkat tertinggi yaitu evaluasi (*evaluation*). Ranah ini berhubungan dengan kemampuan intelektual siswa dalam memahami konsep, memecahkan masalah, serta menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, pengembangan ranah kognitif pada siswa sekolah dasar sangat penting agar mereka mampu berpikir secara logis, kritis, dan sistematis dalam memahami materi pelajaran.

b. Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, dan perasaan siswa. Hasil belajar dalam ranah ini terstruktur dalam beberapa tahapan, dari yang paling dasar hingga yang paling lanjut. Tahapan-tahapan ini meliputi menerima, menanggapi, menghargai, mengatur, dan menginternalisasi nilai-nilai, yang kemudian membentuk karakter (karakterisasi). Dengan demikian, ranah afektif sangat berkaitan dengan penanaman nilai-nilai yang tercermin dalam sikap dan perilaku siswa, seperti tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan kemampuan untuk menghormati pendapat orang lain. Di sekolah dasar, pengembangan ranah afektif sangat penting karena tidak hanya berfokus pada peningkatan pengetahuan tetapi juga pada pengembangan sifat-sifat karakter positif dalam kehidupan sehari-hari siswa.

c. Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik atau kemampuan melakukan suatu tindakan. Hasil belajar dalam ranah ini juga berkembang secara bertahap, dari keterampilan yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks. Setiap tahapan hanya dapat dicapai jika siswa telah menguasai keterampilan pada tahapan sebelumnya. Dalam ranah psikomotor, siswa tidak hanya memahami ide secara teoritis tetapi juga mampu menerapkannya melalui berbagai kegiatan praktis. Contohnya seperti menulis, menggambar, menggunakan alat peraga, melakukan percobaan, maupun menyelesaikan soal secara sistematis. Pada jenjang pendidikan dasar, pengembangan ranah psikomotorik sangat penting karena dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan praktis, ketelitian, serta koordinasi antara kemampuan berpikir dan tindakan. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan aktivitas praktis langsung dapat membantu siswa mencapai hasil belajar maksimal di bidang ini.

Hasil belajar juga berkaitan erat dengan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar menunjukkan bahwa seseorang berhasil mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui hasil evaluasi belajar yang diperoleh (Trinura, 2023, p. 5115). Prestasi belajar mencerminkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Apabila ketiga komponen tersebut tercapai secara seimbang, hasil dapat dianggap memuaskan (Nazariah, 2020, p. 151). Selain itu, prestasi belajar juga menggambarkan kemampuan yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran, termasuk kemampuan mengomunikasikan pengetahuan secara verbal, kemampuan bertindak atau melakukan suatu kegiatan, kemampuan membedakan serta memecahkan masalah, kemampuan mengembangkan proses berpikir, serta kemampuan menampilkan keterampilan secara cepat, tepat, dan lancar (Mulia et al., 2021, p. 141).

Faktor internal dan eksternal termasuk dalam kategori faktor yang mempengaruhi hasil belajar (Rubiyatin, 2023, pp. 90–91). Faktor internal berasal dari diri siswa, meliputi aspek jasmani dan psikologis. Aspek jasmani mencakup kondisi fisik yang baik sejak masa pembuahan hingga persalinan, termasuk kesehatan otak, panca indera, dan anggota tubuh, yang didukung oleh pola makan seimbang, olahraga, dan istirahat yang cukup.

Peer reviewed under reponsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang
©2024 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

AL-MUDARRIS:journal of education, Vol. 9. No. 1 April 2026
Homepage: https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/index
ISSN: 2620-5831 (print), ISSN: 2620-4355(online)
Article type: Original Research Article

Sedangkan, aspek psikologis berkaitan dengan kestabilan mental dan pola pikir positif, yang dapat mendorong pencapaian prestasi belajar yang optimal. Di sisi lain, faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar siswa, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga yang harmonis dan perhatian orang tua terhadap pendidikan anak dapat membuat anak merasa nyaman dan terarah dalam proses belajar. Faktor sekolah, seperti metode pengajaran, kurikulum, interaksi antara guru dan siswa, mata pelajaran, durasi sekolah, dan peraturan yang berlaku, juga berpengaruh signifikan. Selain itu, lingkungan masyarakat, termasuk pendidikan nonformal seperti kursus bahasa asing dan bimbingan belajar, dapat membantu siswa meningkatkan prestasi akademis mereka.

Pendidikan seni memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan, kreativitas, serta daya imajinasi anak. Selain itu, kegiatan seni juga dapat meningkatkan kepekaan rasa dan apresiasi estetika peserta didik (Hendri et al., 2025, p. 139). Salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan seni adalah kegiatan berkarya seni rupa. Pembelajaran seni rupa di sekolah sangat penting karena dapat membantu perkembangan siswa imajinasi, kreativitas, serta kemampuan berpikir secara kritis. Pada jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran seni rupa menjadi dasar dalam menumbuhkan kemampuan apresiasi terhadap karya seni sekaligus mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki anak (Norfaujiah et al., 2025, p. 476). Dalam kegiatan seni rupa, berbagai jenis bahan, alat, serta teknik dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan sebuah karya (Mahmudah, 2024, p. 486). Untuk menciptakan karya tersebut, siswa perlu memiliki gagasan atau ide yang kreatif. Kreativitas merupakan aspek penting dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam proses pembelajaran seni rupa. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas perlu diperkenalkan dan dilatih kepada peserta didik sejak dini. Dalam pembelajaran seni rupa terdapat tiga aspek utama yang perlu diperhatikan, yaitu aspek kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan, aspek afektif yang berhubungan dengan sikap atau apresiasi, serta aspek psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan menyampaikan materi secara lisan, tetapi juga diharapkan mampu memberikan contoh karya seni kepada siswa. Peserta didik di tingkat sekolah dasar pada umumnya memiliki tingkat keaktifan yang tinggi dalam berbagai kegiatan belajar (Marsela et al., 2023, p. 84). Sehingga guru harus memiliki kemampuan untuk mengarahkan anak-anak dalam hal keterampilan mereka. Guru sangat perlu dalam memiliki kemampuan untuk mengarahkan dan membimbing siswa dalam mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Melalui bimbingan yang tepat, peserta didik dapat menyalurkan kreativitas serta meningkatkan kemampuan mereka secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Seni rupa adalah bentuk karya seni yang dapat dinikmati melalui indra penglihatan. Secara umum, seni rupa dibagi menjadi dua jenis utama: seni murni dan seni terapan (Indriyanti & Sari, 2021, p. 640). Seni rupa adalah karya seni yang diciptakan melalui media visual, sehingga dapat dilihat dan diamati langsung oleh mata (Rodiansjah & Kurniawati, 2023, p. 1017). Pendidikan seni rupa adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa, menumbuhkan kesadaran akan budaya lokal, meningkatkan kemampuan mereka untuk mengapresiasi karya seni, dan menyediakan ruang bagi individu untuk mengekspresikan ide dan perasaan mereka melalui karya seni (Dayanti et al., 2021, p. 705). Melalui mata pelajaran seni rupa, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berekspresi, berkreasi, serta meningkatkan apresiasi terhadap karya seni. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan kreativitas siswa (E. Irawati, 2022, p. 277). Kreativitas dalam

Peer reviewed under reponsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang
©2024 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

AL-MUDARRIS:journal of education, Vol. 9. No. 1 April 2026
Homepage: https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/index
ISSN: 2620-5831 (print), ISSN: 2620-4355(online)
Article type: Original Research Article

seni rupa sendiri merupakan kemampuan individu dalam menemukan ide, menciptakan sesuatu yang baru, serta merancang atau mengubah karya yang sudah ada (Primawati, 2023, p. 3).

Namun, dalam kenyataannya pembelajaran seni rupa dihadapkan pada berbagai tantangan termasuk dalam keterbatasan sumber belajar yang menarik dan relevan bagi siswa sehingga siswa kurang tertarik dan termotivasi pada saat proses pembelajaran. Bahan ajar yang diberikan seperti bahan ajar konvensional seperti hanya buku paket atau buku teks yang terkadang sedikit kurang interaktif dan kurang memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik sehingga dapat menimbulkan hasil belajar yang kurang optimal. Perkembangan teknologi yang sangat pesat memberikan berbagai fitur-fitur maupun fasilitas-fasilitas digital yang dapat menciptakan bahan ajar yang lebih inovatif dan menarik salah satunya pada mata pelajaran seni rupa. Seperti pada penelitian sebelumnya oleh (Wensi & Yahya, 2022) yang berjudul "Pengembangan bahan ajar seni rupa berbasis kvisoft flipbook maker dikelas XI SMA pembagunan padang" bahwa bahan ajar berbasis kvisoft flipbook sangat efektif diberikan kepada peserta didik karena telah diuji keefektivannya dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Flipbook merupakan bahan ajar berbasis digital yang memilki beragam fitur yang dapat ditampilkan kepada pembacannya. Tujuan dari penelitian ini agar bahan ajar flipbook dapat memberikan pengalaman belajar yang signifikan kepada siswa. Flipbook merupakan bahan ajar yang juga dapat membantu siswa memahami materi. Pembelajaran karena didalamnya menyajikan contoh gambar dan penjelasan materi yang di desain secara kreatif agar dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Flipbook juga memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas, visualisasi, motivasi dan hasil belajar peserta didik. Flipbook merupakan sebuah media alternatif yang dapat memudahkan pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil siswa (Apriliyani & Mulyatna, 2021, p. 492).

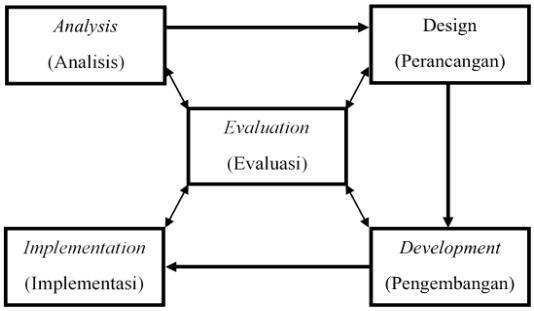
Flipbook adalah buku digital yang dapat diakses melalui komputer, ponsel, tablet, dll (Darpindo & Yahya, 2024, p. 19). Media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus mendorong motivasi mereka untuk mempelajari materi yang disajikan oleh guru (Pratiwi et al., 2025, p. 69). Penggunaan flipbook dalam pembelajaran juga dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan logis pada siswa. Lebih jauh lagi, flipbook dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang menarik, membantu meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa. Informasi yang disajikan dalam flipbook umumnya disajikan secara visual dan interaktif, sehingga menarik perhatian dan minat siswa (Saputra et al., 2024, p. 319). Dalam proses pembuatan flipbook, beberapa aspek perlu diperhatikan, seperti penyajian materi, bentuk tulisan, serta penggunaan gambar. Ketiga unsur tersebut harus dirancang dengan mempertimbangkan tampilan yang menarik dan tingkat kejelasan informasi agar materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa (Susilo et al., 2023, p. 5). Oleh karena itu, pengembangan flipbook perlu dirancang secara tepat agar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D), dengan menerapkan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono dalam (Syahid et al., 2024, p. 259).

Peer reviewed under reponsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang
©2024 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

AL-MUDARRIS:journal of education, Vol. 9. No. 1 April 2026
Homepage: https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/index
ISSN: 2620-5831 (print), ISSN: 2620-4355(online)
Article type: Original Research Article



Gambar 1. Model ADDIE

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa dan berbagai kendala dalam pembelajaran seni rupa. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran berupa flipbook yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan karakteristik siswa. Setelah tahap pengembangan selesai, flipbook diimplementasikan di SDN 6 Palangka Raya, khususnya dengan 25 siswa kelas III A. Fase implementasi bertujuan untuk menentukan efektivitas penggunaan flipbook dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Data dikumpulkan dalam penelitian ini melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media flipbook berbeda. Tahap evaluasi dilaksanakan dengan menganalisis data yang telah diperoleh serta memberikan umpan balik guna melakukan perbaikan terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Oleh Karena Itu, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk inovatif berupa media pembelajaran tetapi juga berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran flipbook untuk alat dan bahan seni di kelas III A SDN 6 Palangka Raya didasarkan pada temuan dan analisis yang dilakukan oleh peneliti, dengan mengacu pada model ADDIE. Proses pengembangan bahan ajar ini melibatkan tahapan-tahapan berikut:

1. Analisis (Analyze)

Terdapat 3 tahap analisi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

a. Analisis Kebutuhan: Peneliti menentukan materi ajar yang akan dijadikan sebagai sumber utama dalam penyusunan flipbook seni rupa. Materi yang dipilih berfokus pada pengetahuan tentang alat dan bahan dalam seni rupa**.** Pengembangan media ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep dasar berbagai alat dan bahan yang digunakan dalam proses kreasi seni. Melalui analisis kebutuhan, peneliti juga mengidentifikasi beberapa masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran, seperti ketersediaan media pembelajaran yang menarik yang terbatas dan pemahaman siswa yang kurang baik tentang fungsi berbagai alat dan bahan seni. Oleh karena itu, pengembangan flipbook diharapkan menjadi media pembelajaran alternatif yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Selain itu, flipbook juga dirancang agar mampu menyajikan materi secara sistematis sehingga siswa dapat mempelajari konsep alat dan bahan seni rupa secara bertahap. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

b. Analisis Kurikulum: Pengembangan flipbook selaras dengan kurikulum saat ini yaitu Kurikulum Merdeka**.** Hal ini dilakukan agar materi yang disajikan relevan dengan standar pendidikan yang telah ditetapkan. Dengan mengintegrasikan

Peer reviewed under reponsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang
©2024 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

AL-MUDARRIS:journal of education, Vol. 9. No. 1 April 2026
Homepage: https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/index
ISSN: 2620-5831 (print), ISSN: 2620-4355(online)
Article type: Original Research Article

prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, media flipbook memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam bidang seni rupa tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Selain itu, penyusunan materi juga memperhatikan tujuan pembelajaran yang telah dirancang agar siswa mampu memahami konsep alat dan bahan seni rupa serta dapat menggunakannya secara tepat dalam kegiatan berkarya. Integrasi elemen-elemen kurikulum merdeka ini juga selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran

c. Analisis Karakter Siswa: Tahap pertama dilakukan untuk menganalisis karakteristik siswa untuk menyesuaikan bahan ajar dengan kondisi dan perkembangan peserta didik di jenjang sekolah dasar. Dengan mempertimbangkan usia dan perkembangan kognitif siswa, flipbook dirancang menggunakan bahasa yang sederhana, ilustrasi yang menarik, dan aktivitas interaktif. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa memahami materi dan meningkatkan minat mereka dalam belajar seni rupa. Selain itu, penyajian materi juga dibuat secara ringkas dan disertai contoh-contoh yang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk mempermudah pemahaman. Flipbook juga dilengkapi dengan aktivitas sederhana yang dapat mendorong keterlibatan dan kreativitas siswa dalam belajar seni rupa. Dengan demikian, media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sekaligus membuat pemahaman mereka tentang materi lebih menyenangkan dan bermakna.

2. Desain (Design)

Selanjutnya, pada tahap desain peneliti membuat rancangan bahan ajar. Kegiatan dalam pembuatan flowchart dan storyboard media, penentuan dan pemilihan software/aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media. Flowchart menggambarkan alur yang dirancang untuk flipbook, sementara storyboard berisi sketsa yang dipaparkan secara verbal. Flipbook di desain dengan menggunakan aplikasi canva berdasarkan flowchart dan storyboard yang telah dibuat. Kemudian dimasukkan ke web Heyzine untuk menghasilkan e-modul berbagis flipbook. Hasil dari tahap ini adalah kerangka flipbook yang akan dikembangkan.

3. Pengembangan (Development)

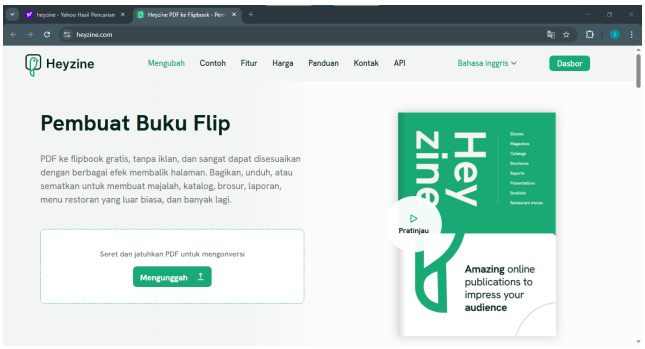
Pada tahap pengembangan, desain flipbook dirancang dengan menggunakan aplikasi canva. Proses ini dimulai dengan menentukan materi yaitu pengetahuan dasar alat dan bahan pada pembelajaran seni rupa. Kemudian dirancang flowchart dan storyboard untuk merencanakan konten dan layout. Desain cover memuat elemen-elemen penting seperti logo kurikulum merdeka, instansi dan prodi, mata Pelajaran, judul bahan ajar, identitas penyusun, ditujukan untuk siswa SD/MI kelas 3A, serta dilengkapi dengan ilustrasi animasi anak-anak SD/MI. Cover yang menarik siswa dan menciptakan minat awal terhadap materi yang akan dipelajari. Setelah cover, di dalam buku terdapat beberapa bagian penting seperti kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, serta Capaian Pembelajaran (CP), Elemen, Sub Elemen dan Tujuan Pembelajaran (TP). Pada halaman selanjutnya terdapat isi materi pengetahuan dasar alat dan bahan. Alat dan bahan di visualkan dengan bentuk gambar dan uraian materi dengan kalimat yang sederhana. Pada bagian akhir materi, terdapat glosarium untuk menjelaskan kara-kata yang dianggap sulit, serta dilengkapi daftar Pustaka dan biodata penulis. Flipbook ditutup dengan desain sampul belakang.

Peer reviewed under reponsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang
©2024 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

AL-MUDARRIS:journal of education, Vol. 9. No. 1 April 2026
Homepage: https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/index
ISSN: 2620-5831 (print), ISSN: 2620-4355(online)
Article type: Original Research Article

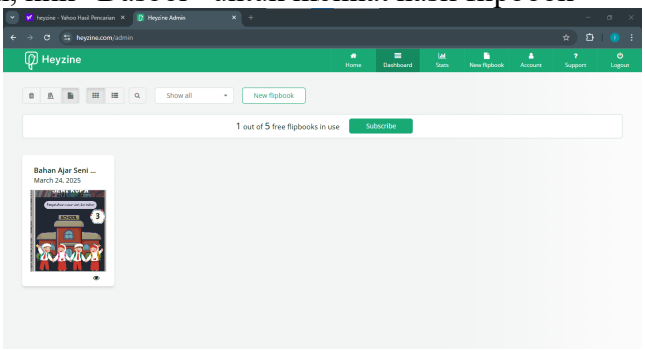
Setelah membuat desain flipbook dengan menggunakan canva. Selanjutnya desain tersebut dimasukkan ke dalam website Heyzine untuk dibuat menjadi bahan ajar flipbook yang dapat digunakan. Berikut proses pembuatan flipbook dengan web Heyzine:

1) Buka website heyzine kemudian buat akun dengan menggunakan email.
2) Klik kata "Mengunggah" untuk menjadi flipbook, file yang digunakan berupa PDF.



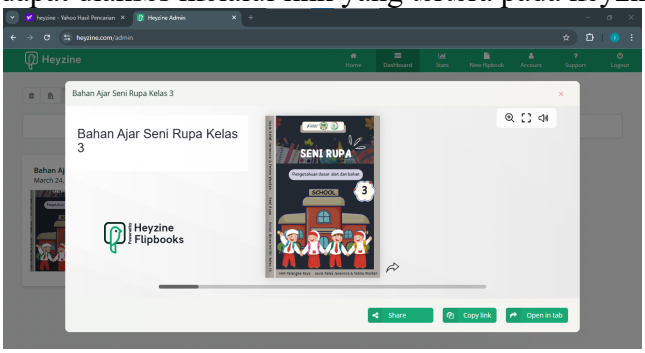
Gambar 2. Beranda website heyzine

3) Kemudian, klik "Dasbor" untuk melihat hasil flipbook



Gambar 3. Hasil Flipbook

4) Flipbook dapat diakses melalui link yang tertera pada heyzine



Gambar 4. Flipbook Publikasi

Setelah bahan ajar melewati tahap validasi oleh ahli desain dan ahli materi, tahapan ini menjadi bagian yang sangat penting untuk menilai kelayakan bahan

Peer reviewed under reponsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang
©2024 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

AL-MUDARRIS:journal of education, Vol. 9. No. 1 April 2026
Homepage: https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/index
ISSN: 2620-5831 (print), ISSN: 2620-4355(online)
Article type: Original Research Article

ajar sebelum digunakan dalam pembelajaran. Instrumen penilaian yang digunakan untuk melakukan validasi desain bahan ajar disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Desain Bahan Ajar

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
A.	Ukuran Model	87,5	Sangat Valid
B.	Desain Sampul Konten (*Cover*)	95,7	Sangat Valid
C.	Desain Isi Konten	92	Sangat Valid
Rata-rata		**92,5**	**Sangat Valid**

Validasi desain bahan ajar meliputi tiga aspek utama, yaitu ukuran model, tampilan sampul konten, serta tata letak isi konten. Berdasarkan hasil penilaian melalui instrumen yang digunakan, desain bahan ajar memperoleh skor sebesar 92,5 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, validasi juga dilakukan terhadap materi bahan ajar untuk menilai kelayakan isi sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Rincian instrumen yang digunakan dalam validasi materi bahan ajar dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi Bahan Ajar

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
A.	Aspek Kelayakan Isi	91,6	Sangat Valid
B.	Aspek Kelayakan Penyajian	88,8	Sangat Valid
C.	Aspek Kelayakan Bahasa Menurut BSNP	94,4	Sangat Valid
D.	Aspek Kelayakan Konstekstual	88,8	Sangat Valid
Rata-rata		**91**	**Sangat Valid**

Empat aspek yang dinilai dalam validasi materi bahan ajar meliputi kelayakan isi, penyajian, bahasa sesuai dengan standar BSNP, dan relevansi kontekstual. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh skor 91 yang menunjukkan bahwa bahan ajar sangat valid dan layak untuk diterapkan.

4. Implementasi (Implementation)

Bahan ajar dinyatakan lolos validasi oleh para validator, langkah selanjutnya adalah implementasi. Pelaksanaan tempat penelitian ini adalah SDN 6 Palangka Raya, dengan melibatkan 25 siswa kelas 3A sebagai subjek uji coba. Evaluasi terhadap bahan ajar dilakukan melalui dua jenis tes, yaitu pretest dan posttest.



Gambar 5. Uji Coba Bahan Ajar

Peer reviewed under reponsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang
©2024 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

AL-MUDARRIS:journal of education, Vol. 9. No. 1 April 2026
Homepage: https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/index
ISSN: 2620-5831 (print), ISSN: 2620-4355(online)
Article type: Original Research Article

Setelah uji coba selesai, angket diberikan kepada peserta didik untuk mengevaluasi tanggapan mereka pada bahan ajar flipbook. Tujuan dari angket adalah untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan dapat menarik bagi siswa, apakah materi tersebut dapat mudah dipahami oleh siswa dan kesederhanaan bahasa yang digunakan. Jika bahan ajar diklasifikasikan dengan baik dan memenuhi persyaratan, bahan ajar dapat dianggap membantu dalam memahami pelajaran. Selain diberikan kepada peserta didik, angket juga diberikan kepada wali kelas sebagai angket respon guru. Tanggapan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Angket Respon Guru dan Peserta didik

No	Instrumen	Rata-rata	Kategori
1	Respon Guru	89,70	Sangat Baik
2	Respon Peserta didik	91	Sangat baik

Hasil angket yang dibagikan kepada guru untuk mengevaluasi seberapa efektif flipbook sebagai alat pembelajaran memberikan nilai rata-rata 89,70 dan kategori sangat baik. Nilai tersebut menunjukkan bahwa buku flipbook seni budaya dapat bermanfaat bagi siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Kemudian, hasil dari angket yang dibagikan pada peserta didik kelas III A mencapai kategori yang sangat baik dengan nilai rata-rata 91. Hasil menunjukkan bahwa bahan ajar flipbook ini dapat bermanfaat karena dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengenal alat-alat dasar dalam membuat karya seni rupa.

Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data berupa soal pretest dan posttset mata pelajaran seni rupa. Pretest adalah sebuah penilaian yang dilakukan sebelum diberikan suatu program atau penelitian yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan dan pemahaman awal peserta didik serta untuk mengetahui sejauh manakah pemahaman materi yang telah diajarkan oleh peserta didik (Yulianti Yulianti et al., 2023, p. 237). Soal-soal yang diberikan berupa soal pilihan ganda yang masing-masing berjumlah 20 soal, soal yang diberikan pada saat pretest berupa soal tertulis sedangkan soal postest berbantuan aplikasi digital yaitu platform website wordwall.



Gambar 6. Pretest-Postest

Adapun hasil pretest pada mata pelajaran seni rupa materi alat-alat dasar membuat karya seni rupa tersebut dapat dilihat pada tabel 2 tersebut:

Peer reviewed under reponsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang
©2024 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

AL-MUDARRIS:journal of education, Vol. 9. No. 1 April 2026
Homepage: https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/index
ISSN: 2620-5831 (print), ISSN: 2620-4355(online)
Article type: Original Research Article

Tabel 4. Nilai Pretest Peserta didik

No	Jumlah Peserta Test Pretest	Jumlah Nilai	Rata-rata	Kategori
1	25	2.110	84,4	Sangat Baik

Tabel tersebut dapat disimpulkan hasil pretest peserta didik kelas III mencapai nilai rata-rata 84,4 dengan kategori sangat baik artinya peserta didik memiliki tingkat pemahaman dan pengetahuan awal yang baik. Setelah itu, pemberikan soal postest yang diberikan diakhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui sampai mana tingkat pencapaian peserta didik berupa pengetahuan maupun keterampilan setelah kegiatan proses pembelajaran (Yulianti Yulianti et al., 2023, p. 238). Adapun hasil postest pada mata pelajaran seni rupa mater alat-alat dasar membuat karya seni rupa di kelas III A SDN 6 Palangka Raya dapat dilihat pada tabel tersebut:

Tabel 5. Nilai Postest Peserta didik

No	Jumlah Peserta Test Pretest	Jumlah Nilai	Rata-rata	Kategori
1	25	2.325	93	Sangat Baik

Hasil postest tersebut menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan bahan ajar flipbook pada mata pelajaran seni budaya materi alat-alat dasar membuat karya seni rupa. Nilai rata-rata postest mencapai 93 dengan kategori sangat baik adanya tingkatan nilai pada test prestest. Bahan ajar tersebut dapat diperbaiki serta dikembangkan lebih lanjut agar dapat lebih sempurna dengan tambahin variasi-variasi yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran.

5. Evaluasi (Evaluation)

Proses ini menjadi tahap akhir model pengembangan ADDIE. Hasil uji coba pretest SDN 6 Palangka Raya mencapai nilai rata-rata 84,4 yang menempatkan pada kategori sangat baik sedangkan hasil nilai postest mencapai kriteria nilai 93 dengan kategori sangat baik terjadi adanya peningkatan hasil belajar pada evaluasi tersebut. Harapannya pada mata pelajaran seni rupa ini peserta didik dapat meningkatkan kreativitasnya dengan membuat kerajinan-kerajinan ataupun membuat karya seni rupa yang menarik dan kreatif.

KESIMPULAN

Dengan menggunakan model ADDIE, proses pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, dilanjutkan dengan desain dan pengembangan flipbook yang menarik dan interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa flipbook yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria validitas dalam hal desain dan bahan, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini terlihat dari perbedaan signifikan antara rata-rata skor pretest dan posttest, yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi seni rupa, khususnya mengenai pengetahuan dasar tentang alat dan bahan. Responden siswa dan guru yang positif menunjukkan bahwa flipbook adalah alat pembelajaran yang efektif dan menarik untuk dipelajari. Bahan ajar flipbook dapat dijadikan alternatif inovatif yang dapat meningkatkan kualitas

Peer reviewed under reponsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang
©2024 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

pembelajaran seni rupa. Penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif yang selaras dengan perkembangan teknologi dan berpotensi untuk diimplementasikan di sekolah lain untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih optimal.

REFERENSI

Andani, D. A. P., & Mahmudah, I. (2024). Pengalaman Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Seni Rupa untuk Anak Kelas I di MIN 2 Palangka Raya. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, *2*(2), 148–159. https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.392

Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Phytagoras. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, *2*(1), 491–500.

Dakhi, S. A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, *8*(2), 468–470. https://www.kompasiana.com/rangga93/55292bc6f

Darpindo, W., & Yahya, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Seni Rupa Kelas X Berbasis Flipbook di SMA Adabiah 1 Padang. *Jurnal Realisasi : Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, *1*(4), 15–28. https://doi.org/10.62383/realisasi.v1i4.303

Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, *04*(5), 704–711. https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v4i5.8187

Hendri, Z., Setiaji, R. S., & Ganika, M. A. A. (2025). Pendampingan pembelajaran seni rupa berkarya seni montase di SMP Budi Utama. *Jurnal ABDI*, *10*(2), 138–145.

Indriyanti, P., & Sari, P. I. D. (2021). Eksplorasi Karya Seni Rupa 3 Dimensi Berbasis Lingkungan Pada Mata Kuliah Seni Rupa Dan Kerajinan Di Pgsd Ust Yogyakarta. *Jurnal Taman Cendekia*, *5*(2), 639–646.

Irawati, E. (2022). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Seni Budaya yang Memuat Seni Rupa 3 Dimensi dengan Penerapan Metode Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting dan Extending (CORE) pada Siswa Kelas XI MIPA 2 Semester 1 SMA Negeri 1 Kedungwaru Tulungagung. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, *2*(2), 277–283. https://doi.org/10.28926/jtpdm.v2i2.398

Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, *16*(1), 44–48. https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202

Mahmudah, I. (2024). Pendampingan Proses Pembuatan Karya Seni Rupa Bagi Calon Guru MI. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, *2*(2), 485–492.

Mahmudah, I., Rahmah, S., Azizah, A., & Naulia, E. (2023). Pembelajaran Ekstrakurikuler Menggambar dan Mewarnai Terhadap Hasil Prestasi di MIS Hidayatul Muhajirin. *Trihayu : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, *10*(2), 155–163.

Marsela, A., Mahmudah, I., Murselina, & Marlina, L. (2023). Penerapan Ekstrakulikuler Tari Tradisional Dayak Khas Kalimantan Tengah Di Sds Bina Bangsa 04. *PENSI : Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, *3*(1), 84–87. https://doi.org/10.59997/pensi.v3i1.2366

Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2021). Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya. *Dirāsāt: Jurnal*

Peer reviewed under reponsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang
©2024 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Manajemen Dan Pendidikan Islam, *7*(2), 2503–3506. https://doi.org/https://doi.org/10.26594/dirasat.v7i2.2648

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, *2*(1), 659–663. http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika

Nazariah, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pelajaran IPS Kelas V. *ALMUDARRIS : Journal of Education*, *3*(2), 147–157. https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v%vi%i.513

Norfaujiah, Norhalizah, & Mahmudah, I. (2025). *Pendampingan Siswa Kelas III SDN 1 Menteng Palangka Raya dalam Berkarya Seni Rupa*. *3*(2), 475–479.

Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, *3*(1), 42–46. https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2014

Pertiwi, R. R., & Mahmudah, I. (2024). Membangun Generasi Emas: Keterampilan dan Pengetahuan Siswa Melalui SBDP Di MIS Al-Jihad. *Jurnal Al Ulum*, *02*(01), 11–18.

Pratiwi, U. I., Prita, N., Fitri, N., Rizky Nafannisa, S., Yurita, M., Tohari, E., Ratnasari, U., Usodoningtyas, S., Penny, D., & Wijayati, W. (2025). Implementasi Flipbook Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Inklusi pada Pembelajaran Rias Karakter Tiga Dimensi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(2), 68–76. https://doi.org/10.58706/jipp

Primawati, Y. (2023). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Studies*, *1*(2), 1–10. https://journal.nubaninstitute.org/index.php/jecsNubanJagadithaCentre:https://journal.nubaninstitute.org/

Prisiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, S. R. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*, 1–5. http://repo.iain-

Rahman, A., Munandar, A. S., Fitriani, A., Yuyun Karlina, & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, *2*(1), 1–8.

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 290–302.

Rodiansjah, A. A., & Kurniawati, D. W. (2023). Implementasi Blended Learning Pada Pembelajaran Seni Rupa 3 Dimensi Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon. *Jurnal Sosial Dan Sains*, *3*(9), 1015–1027. https://doi.org/https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v3i9.1020

Rubiyatin, U. F. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui media rekaman suara. *JIPSINDO (Jurnal Pendididkan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, *10*(01), 88–99.

Saputra, N. E., Zumrotun, E., & Attalina, C. N. S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flipbook terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar. *Jurnal Simki Pedagogia*, *7*(1), 317–327. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.701

Sojanah, J., & Kencana, P. N. (2021). Motivasi dan kemandirian belajar sebagai faktor determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *6*(2), 214–224. https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008

Peer reviewed under reponsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang
©2024 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Susilo, A., Ardianto, B., Romlah, S., Wirdaini, M., & Musta'inah. (2023). Implementasi Artificial Intelligence dalam Merdeka Belajar pada Bidang Humaniora, Iptek, dan Sains. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*, *5*(5), 1–7.

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, *2*(5), 258–268. https://doi.org/10.62504/jimr469

Trinura, N. A. (2023). Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal on Education*, *05*(02), 5110–5118. http://jonedu.org/index.php/joe

Ulfa, M., Nadhif, M., & Salamah, U. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Di Madrasah Ibtidaiyah. *AL-MUDARRIS: Journal of Education*, *6*(2), 180–194. https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v%vi%i.1899

Wensi, & Yahya. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa Berbasis KVISOFT Flipbook Maker Di Kelas XI SMA Pembangaunan Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, *11*(3), 221–227. https://doi.org/10.24036/stjae.v11i3.118068

Yulianti Yulianti, Ridwan Said Ahmad, & Supriadi Torro. (2023). Pengaruh Pretest Dan Posttest Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Pada Siswa Kelas XI IPS Di UPT SMA Negeri 2 Jeneponto. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, *2*(1), 236–245. https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1211

Peer reviewed under reponsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang
©2024 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.