p-ISSN: 2598-1218
e-ISSN: 2598-1226
Volume 9 Nomor 11 Tahun 2026
DOI : 10.31604/jpm.v9i11.4821-4829

PENDAMPINGAN GURU SEKOLAH DASAR DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN

Nurzanna, Nia Devi Anggraini , Indra Wahyuda , Mey Sahara

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, , Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
Nurzanna127@gmail.com

Abstract

This Community Service Activity (PkM) aims to improve elementary school teachers' competencies in developing digital flipbook learning media based on local wisdom as an effort to improve the quality of learning. This activity was motivated by teachers' limited skills in utilizing digital technology and integrating local wisdom potential into learning media. The activity was carried out in collaboration with teachers at State Elementary School 101501 Bintuju, Angkola Muaratais District, South Tapanuli Regency. The implementation method employed a participatory and collaborative approach through the stages of preparation, training, implementation assistance, reflection, evaluation, and program sustainability. Data collection techniques included pre-tests and post-tests, observation of learning products, interviews, and participant reflections. The results showed that the average teacher skill level increased from 41.5% before the assistance to 84% after the assistance. Teachers' ability to plan digital flipbook development increased from 35% to 82%, create digital teaching materials from 40% to 82%, use digital assessment features from 44% to 85%, and integrate digital flipbooks into learning from 47% to 87%. In addition, teachers successfully produced digital flipbook teaching materials, online quizzes and assessments, as well as teaching modules that integrated learning technology and local wisdom potential. These results indicate that practice-based and collaborative assistance contributes positively to improving teachers' competencies in developing innovative and contextual digital learning media. The use of digital flipbooks based on local wisdom is expected to support learning that is more engaging, meaningful, and suited to students' characteristics, while also strengthening the preservation of regional culture.

Keywords: teacher assistance, digital flipbook, local wisdom, elementary school.

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran Flipbook Digital berbasis kearifan lokal sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital serta mengintegrasikan potensi kearifan lokal ke dalam media pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan bersama guru SDN 101501 Bintuju, Kecamatan Angkola Muaratais, Kabupaten Tapanuli Selatan. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif melalui tahapan persiapan, pelatihan, pendampingan implementasi, refleksi, evaluasi, dan keberlanjutan program. Teknik pengumpulan data meliputi pre-test dan post-test, observasi produk pembelajaran, wawancara, serta refleksi peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan guru meningkat dari 41,5% sebelum pendampingan menjadi 84% setelah pendampingan. Kemampuan guru dalam merencanakan pengembangan flipbook digital meningkat dari 35% menjadi 82%, membuat bahan ajar digital dari 40% menjadi 82%, menggunakan fitur asesmen digital dari 44% menjadi 85%, serta mengintegrasikan flipbook digital dalam pembelajaran dari 47% menjadi 87%. Selain itu, guru berhasil menghasilkan bahan ajar flipbook digital, kuis dan asesmen daring, serta modul ajar yang mengintegrasikan teknologi pembelajaran dan potensi kearifan lokal. Hasil ini menunjukkan bahwa pendampingan berbasis praktik dan kolaborasi berkontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif dan kontekstual. Pemanfaatan

flipbook digital berbasis kearifan lokal diharapkan dapat mendukung pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta memperkuat pelestarian budaya daerah.

Keywords: pendampingan guru, flipbook digital, kearifan lokal, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi pembelajaran di sekolah dasar sehingga guru dituntut memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun, berdasarkan hasil observasi di sekolah mitra, sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, memiliki keterampilan yang terbatas dalam mengembangkan media digital, serta belum mampu mengintegrasikan potensi kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya variasi media pembelajaran, kurang optimalnya keterlibatan peserta didik, serta belum maksimalnya pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber belajar yang kontekstual.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* Digital berbasis kearifan lokal sebagai upaya mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Target khusus yang ingin dicapai meliputi: (1) meningkatnya pemahaman guru mengenai konsep media pembelajaran digital dan integrasi kearifan lokal; (2) meningkatnya keterampilan guru dalam merancang dan mengembangkan *Flipbook* Digital; (3) tersusunnya produk media pembelajaran *Flipbook* Digital yang inovatif, interaktif, dan siap diterapkan dalam pembelajaran; serta (4) meningkatnya kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran adalah komponen integral untuk menyalurkan pesan dan merangsang minat belajar siswa (Arsyad, 2019). Di era digital, media inovatif harus mampu menstimulus siswa berpikir kritis (Nurdyansyah, 2019) sekaligus berfungsi sebagai sumber belajar mandiri yang fleksibel (Prastowo, 2018). Dinamika teknologi pendidikan menuntut pergeseran ke arah pembelajaran digital yang interaktif untuk merespons kebutuhan siswa Munir, 2017 dalam (Yuberti, 2015). Salah satu media yang relevan adalah *flipbook* digital, yaitu visualisasi lembaran buku virtual yang mengombinasikan teks, gambar, dan multimedia, sehingga mampu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menarik Munir, 2017 dalam (Sutirman, 2013).

Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran bertujuan agar siswa sekolah dasar tidak kehilangan identitas budayanya (Prastowo, 2018). Secara legal, pendekatan kontekstual berbasis budaya ini diamanatkan oleh Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan harus berakar pada kebudayaan nasional. Melalui media yang berbasis kearifan lokal, materi pelajaran menjadi

lebih bermakna dan dekat dengan lingkungan sosiokultural siswa.

Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada siswa (Mulyasa, 2023). Berdasarkan Kemendikbudristek (2022) dalam *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*, pemanfaatan media digital sangat krusial untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Selain itu, pengembangan media berbasis budaya ini secara langsung memperkuat *Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila*, khususnya pada elemen Berkebinekaan Global dan Bernalar Kritis (Kemendikbudristek, 2022).

Untuk mengatasi keterbatasan keterampilan IT guru dalam menerapkan Kurikulum Merdeka, program pendampingan yang sistematis dan berkelanjutan sangat diperlukan Mulyasa, 2023 dalam (Nurdyansyah, 2019). Pendampingan ini diarahkan pada pembuatan produk pendidikan melalui metode *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2022). Proses perancangan media menggunakan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* (Nurzanna, 2026). *"The integration of Heyzine Flipbooks into the Learning Cycle (Elicit, Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate, Extend) enables students to discover and develop knowledge both independently and collaboratively".* Penggabungan *Heyzine Flipbooks* ke dalam model *Learning Cycle* (7E) berfungsi sebagai sarana bagi peserta didik untuk membangun dan mengembangkan pengetahuannya, baik secara mandiri maupun kolaboratif. (Nurzanna 2025) *"Heyzine Flipbooks' interactive e-book media significantly contributes to the efficacy of the Learning Cycle Model-based learning process, especially when it comes to enhancing students' critical thinking abilities. According to research, using e-books can draw students in, boost their drive to learn, and enable deeper connections between them and the course materials. Using a combination of text, photos, videos, animations, and user-friendly navigation, Heyzine Flipbooks' primary advantage is its capacity to graphically, dynamically, and interactively communicate educational content." Heyzine Flipbooks* berfungsi sebagai platform digital inovatif yang memfasilitasi penyajian materi pembelajaran secara menarik melalui perpaduan teks, gambar, video, animasi, serta navigasi yang ramah pengguna (*user-friendly*). (Branch, 2009). Implementasi model ini memastikan media *flipbook* yang dihasilkan guru telah melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan instrumen, produksi konten lokal, uji coba di kelas, hingga evaluasi empiris yang valid untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2014).

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan **partisipatif dan kolaboratif**, dengan menempatkan guru sebagai subjek utama kegiatan. Model yang digunakan adalah **pendampingan berkelanjutan (mentoring-based community service)** agar terjadi peningkatan kompetensi yang nyata dan berkelanjutan (Kaligis et al., 2022).

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam empat tahapan utama, yaitu: (1) persiapan, (2) pelaksanaan, (3) pendampingan, (4) refleksi, (5) evaluasi dan (6) keberlanjutan program.

1. Tahap persiapan. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra dan merancang program pendampingan yang sesuai.Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- Koordinasi dengan pihak sekolah mitra
- Identifikasi kebutuhan guru melalui wawancara dan angket awal
- Analisis tingkat pemahaman guru tentang literasi, numerasi, dan platform pembelajaran digital
- Penyusunan modul pendampingan (materi literasi-numerasi, penggunaan platform digital, dan integrasi dalam pembelajaran)
- Penyusunan jadwal kegiatan pendampingan

2. Tahap Pelaksanaan

Pendampingan.Pada tahap ini merupakan inti pokok kegiatan PKM yang dilakukan melalui beberapa bentuk kegiatan terstruktur dan dinamis. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 101501 Bintuju, Kecamatan Angkola Muaratais, Kabupaten Tapanuli Selatan.



Gambar 1. Pendampingan guru dalam pengembangan *flipbook* digital berbasis kearifan lokal

a. Sosialisasi: Memberikan pemahaman awal kepada guru tentang: (1) Pentingnya *flipbook* digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran SD, (2) Peran *flipbook* digital dalam mendukung pembelajaran bermakna, (3) Gambaran umum program pendampingan

b. Pelatihan (Workshop): Kegiatan pelatihan dilakukan secara praktik langsung (*hands-on practice*), meliputi: (1) Pengenalan *flipbook* digital berbasis kearifan lokal (2) Pembuatan media dan bahan ajar digital berupa *flipbook* , (3) Penyusunan evaluasi pembelajaran berbasis *flipbook* digital.

3. Pendampingan Implementasi

Pada tahap ini guru didampingi secara langsung dalam: (1)Mengimplementasikan *flipbook* digital dalam pembelajaran di kelas, (2) mendesain aktivitas pembelajaran berbasis *flipbook* digital , (3) menyusun tugas dan asesmen digital, (4) Mengatasi kendala teknis dan pedagogis yang muncul. Pendampingan dilakukan secara tatap muka (luring), daring melalui grup WhatsApp/Google Meet.



Gambar 2. Pendampingan dilakukan secara tatap muka

4. Refleksi Bersama.

Guru diajak melakukan refleksi terhadap: (1)Pengalaman penggunaan *flipbook* digital, (2) Perubahan media dan bahan ajar berbasis digital dalam

pembelajaran, (3) Dampak terhadap keterlibatan siswa.

5. Tahap Evaluasi.

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan pengabdian. Bentuk evaluasi: (1) Angket pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman guru, (2) Observasi terhadap produk guru (media digital, bahan ajar, asesmen), (3) Wawancara atau refleksi tertulis dari peserta, (4) Dokumentasi aktivitas penggunaan platform dalam pembelajaran.



Gambar 3. Aktivitas pengembangan *flipbook* digital

6. Tahap Keberlanjutan Program. Agar program tidak berhenti setelah kegiatan selesai, dirancang strategi keberlanjutan, yaitu: (1) Pembentukan komunitas praktisi guru berbasis digital, (2) Penyediaan modul dan video tutorial pengembangan *flipbook*, (3) Komitmen sekolah untuk melanjutkan praktik pembelajaran digital, (4) Monitoring berkala oleh tim pengabdi.

Masyarakat sasaran kegiatan ini adalah guru-guru sekolah dasar di sekolah mitra. Keterlibatan aktif guru menjadi faktor utama keberhasilan program karena seluruh proses pengabdian menggunakan pendekatan partisipatif.

Partisipasi masyarakat sasaran diwujudkan melalui:

1. Berpartisipasi dalam kegiatan identifikasi kebutuhan dan penyampaian permasalahan yang dihadapi dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Mengikuti seluruh rangkaian kegiatan sosialisasi, pelatihan, praktik, pendampingan, implementasi, dan evaluasi secara aktif.
3. Menyusun materi pembelajaran yang mengintegrasikan potensi kearifan lokal sesuai dengan karakteristik daerah dan mata pelajaran.
4. Mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* Digital secara mandiri dengan pendampingan dari tim pengabdi.
5. Mengimplementasikan media yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas.
6. Memberikan masukan, umpan balik, dan refleksi terhadap pelaksanaan program sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan kegiatan.
7. Berkomitmen untuk mengembangkan serta memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal secara berkelanjutan di lingkungan sekolah

Melalui keterlibatan aktif guru sebagai mitra, program ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif, memperkuat pelestarian nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran, serta meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) diperoleh dari analisis data pre-test dan post-test, observasi produk guru, serta refleksi

peserta selama pendampingan. Data kuantitatif dan kualitatif menunjukkan peningkatan yang konsisten dan signifikan pada kualitas pembelajaran dalam memanfaatkan *flipbook* digital berbasis kearifan lokal. Selain data angket, hasil kegiatan juga terlihat dari produk nyata yang dihasilkan guru selama pendampingan, antara lain:

Hasil pendampingan ini menjadi bukti bahwa guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengembangkan media dan bahan ajar berbasis digital dalam praktik pembelajaran. Secara kualitatif, hasil refleksi menunjukkan bahwa kebanyakan guru merasa kegiatan pendampingan ini sangat berguna dan sangat bermanfaat. Guru juga menunjukkan partisipasi aktif selama *workshop* dan pendampingan, ditandai dengan keaktifan bertanya, berdiskusi, serta kesediaan mencoba praktik baru dalam pembelajaran. Hal positif dan bukti nyata yang diperoleh guru setelah di lakukan pendampingan ini yaitu:

1. Peningkatan Kualitas Pembelajaran dan Kompetensi Guru

Berdasarkan rekapitulasi angket kompetensi, rata-rata kemampuan guru meningkat dari 41,5% sebelum pendampingan menjadi 84% setelah pendampingan. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator keterampilan, mulai dari pembuatan bahan ajar digital berupa *flipbook* hingga integrasi *flipbook* digital dalam pembelajaran.

Indikator dengan peningkatan tertinggi adalah kemampuan mengintegrasikan *flipbook* digital dalam pembelajaran (dari 47% menjadi 87%), membuat bahan ajar berupa *flipbook* meningkat (dari 40% menjadi 82%), dan penggunaan fitur asesmen digital (dari 44% menjadi 85%). Sementara itu, indikator pengembangan media dan bahan ajar *flipbook* digital meningkat dari 35% menjadi 82%, yang menunjukkan perkembangan signifikan meskipun masih memerlukan penguatan lebih lanjut.

2. Produk Pembelajaran Digital Guru

Selain data angket, hasil kegiatan juga terlihat dari produk nyata yang dihasilkan guru selama pendampingan, antara lain:

- Bahan ajar digital berupa *flipbook* digital.
- Kuis dan asesmen daring yang dirancang berbasis konteks pembelajaran digital berbasis kearifan lokal.
- Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP/modul ajar) yang mengintegrasikan teknologi dengan aktivitas berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Produk-produk tersebut menjadi bukti bahwa guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengembangkan dan bahan ajar berupa *flipbook* digital dan mengimplementasikannya dalam praktik pembelajaran.

3. Respons dan Partisipasi Guru

Secara kualitatif, hasil refleksi menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa kegiatan pendampingan:

- Membantu meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi.
- Memberikan wawasan baru tentang bahan ajar berbasis digital berupa *flipbook*
- Relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.



Gambar 4. Partisipasi aktif guru selama workshop dan pendampingan

Guru juga menunjukkan partisipasi aktif selama workshop dan pendampingan, ditandai dengan keaktifan bertanya, berdiskusi, serta kesediaan mencoba praktik baru dalam pembelajaran.

4. Analisis Per Indikator Keterampilan

Jika ditinjau lebih rinci, setiap indikator keterampilan menunjukkan karakteristik peningkatan yang berbeda dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Guru dalam Pengembangan *Flipbook* Digital

No	Aspek Keterampilan Guru	Sebelum PKM (%)	Setelah PKM (%)	Kategori Peningkatan
1	Perencanaan pengembangan bahan ajar digital (*flipbook*)	35	82	Meningkat
2	Membuat bahan ajar digital (*flipbook*)	40	82	Meningkat
3	Menggunakan fitur asesmen digital (kuis online, Google Form, dll.)	44	85	Meningkat
4	Mengintegrasikan *flipbook* dalam pembelajaran	47	87	Meningkat

Berdasarkan Tabel 1 tentang peningkatan keterampilan guru dalam pengembangan *flipbook* digital, terlihat bahwa seluruh aspek kompetensi mengalami peningkatan yang signifikan setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Secara umum, rata-rata keterampilan guru meningkat dari **41,5% sebelum pendampingan menjadi 84% setelah pendampingan,** atau mengalami kenaikan sebesar **42,5%.** Temuan ini menunjukkan bahwa program pendampingan yang dilaksanakan memberikan dampak positif terhadap kompetensi profesional guru dan kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, peningkatan pada seluruh indikator menunjukkan bahwa model pendampingan partisipatif yang diterapkan dalam PKM ini efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran. Para guru tidak hanya mendapatkan pengetahuan dan ilmu baru, tetapi juga mengalami perubahan praktik dan skill pembelajaran serta sikap profesional terhadap pemanfaatan teknologi. Temuan ini memperkuat bahwa pendampingan yang bersifat praktis, kontekstual, dan berkelanjutan merupakan strategi yang tepat dalam program pengembangan kompetensi guru di sekolah dasar.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui pendampingan guru sekolah dasar dalam pengembangan media pembelajaran Flipbook Digital berbasis kearifan lokal telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan yang meliputi tahap persiapan, pelatihan, pendampingan implementasi, refleksi, evaluasi, dan keberlanjutan program mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran

digital yang inovatif, interaktif, dan kontekstual.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan guru meningkat dari 41,5% sebelum pendampingan menjadi 84% setelah pendampingan. Peningkatan juga terlihat pada kemampuan guru dalam merencanakan pengembangan flipbook digital dari 35% menjadi 82%, membuat bahan ajar digital dari 40% menjadi 82%, menggunakan fitur asesmen digital dari 44% menjadi 85%, serta mengintegrasikan flipbook digital dalam pembelajaran dari 47% menjadi 87%. Selain itu, guru berhasil menghasilkan produk pembelajaran berupa bahan ajar flipbook digital, kuis dan asesmen daring, serta modul ajar yang mengintegrasikan teknologi dan potensi kearifan lokal.

Dengan demikian, pendampingan berbasis praktik, partisipasi aktif, dan kolaborasi merupakan strategi yang efektif untuk mendukung peningkatan kompetensi profesional guru sekolah dasar dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Integrasi kearifan lokal dalam *flipbook* digital juga berpotensi menjadikan pembelajaran lebih bermakna, menarik, dan dekat dengan kehidupan peserta didik sekaligus mendukung pelestarian budaya daerah. Oleh karena itu, keberlanjutan program perlu didukung melalui praktik pengembangan media secara mandiri, berbagi pengalaman antarguru, penyediaan panduan penggunaan, serta monitoring dan evaluasi berkala agar pemanfaatan media pembelajaran digital dapat terus berkembang dan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam setiap kegiatan pengabdian ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak terutama Kepala Sekolah yang telah memberikan izin melaksanakan kegiatan pendampingan ini serta seluruh guru yang sangat antusias mengikuti kegiatan pendampingan dan sosialisasi ini kepada tim selama kegiatan pengabdian, para partisipan yang ikut andil memberikan dukungan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar, serta kepada para responden yang telah membantu mengikuti rangkaian alur pengabdian mulai dari pengisian kuesioner, wawancara, praktek, hingga evaluasi. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada para reviewer yang telah membantu memperkuat kualitas artikel pengabdian yang telah penulis susun.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.

Anggraini, N.D & Nurzanna, N. (2026). Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Penggunaan Platfrom Pembelajaran Digital Berbasis Literasi dan Numerasi. Vol. 9 No.3: h.1133-1142. DOI: 10.31604/jpm.v9i3.1133-1142.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.

Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kemendikbudristek. (2022). *Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil*

Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Mulyasa, E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.

Nurzanna, Sandi, D. M., & Ahmad, M. (2025). Interactive e-book design assisted by Heyzine Flipbooks with the learning cycle model: An analysis of product effectiveness reviewed from students' critical reasoning ability. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 8(4), 693-708. https://doi.org/10.31949/jee.v8i4.16291

Nurzanna, N., Sandi, D. M., Ahmad, M., Rangkuti, R. K., Lay, Y. F., & Akbaş, E. E. (2026). Interactive e-book design assisted by Heyzine Flipbooks with the learning cycle model to enhance learning creativity. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 23-37. https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic

Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Yuberti. (2015). *Dinamika Teknologi Pendidikan*. Bandar Lampung: Aura Publishing.