

**PENGEMBANGAN MODUL SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM BERBASIS
FLIPBOOK TINGKAT SD/MI DENGAN KARAKTER KEARIFAN
LOKAL WILAYAH TAPANULI BAGIAN SELATAN**

Herman Pelangi

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

herman@um-tapsel.ac.id

Rizky Ariaji

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

rizki.ariazi@um-tapsel.ac.id

Ihsan Siregar

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

ihsan@um-tapsel.ac.id

Abstrak

Pengembangan modul sejarah kebudayaan islam pada kurikulum merdeka berbasis flipbook tingkat SD/MI sederajat dengan karakter dalam kearifan lokal wilayah tapanuli bagian selatan Provinsi Sumatera Utara. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana produk dan hasil uji kelayakan pada pengembangan modul sejarah kebudayaan islam pada kurikulum merdeka berbasis flipbook tingkat SD/MI sederajat dengan karakter dalam kearifan lokal wilayah tapanuli bagian selatan Provinsi Sumatera Utara sesuai dengan standar BSNP. Tujuan penelitian ini adalah Mengembangkan modul Sejarah Kebudayaan Islam berbasis flipbook yang sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI. Metodologi R&D dalam penelitian pendidikan wajib menghasilkan produk atau layanan yang efisien terkait dengan praktik pedagogis atau pendidikan, Plomp mengusulkan desain model dengan lima langkah. Pengembangan yang diperoleh menjadi e-book, video pembelajaran, alat evaluasi digital Produk Bahan Ajar modul berupa Flipbook Tingkat SD/MI sederajat Dengan Karakter Dalam Kearifan Lokal. Dalam penelitian ini diperoleh kriteria validitas nilai rata-rata dari aspek uji kelayakan isi, bahasa, penyajian, kegrafikan sebesar 3,15 (Cukup valid dan perlu revisi). Hal tersebut bersamaan dengan saran perbaikan dari masing-masing validator yang terdiri dari 20 orang guru sekolah dasar yang tersebar dalam 5 kabupaten/kota yang dilakukan secara acak.

Kata kunci: Flipbook, Karakter, Kearifan, Lokal, Merdeka

Abstract

Development of Islamic cultural history module in independent curriculum based on flipbook for elementary school/equivalent with character in local wisdom in southern Tapanuli region, North Sumatra Province. The formulation of the problem in this study is: How are the products and results of the feasibility test in the development of Islamic cultural history module in independent curriculum based on flipbook for elementary school/equivalent with character in local wisdom in southern Tapanuli region, North Sumatra Province in accordance with BSNP standards. The purpose of this study is to develop a flipbook-based Islamic Cultural History module that is in accordance with the characteristics of elementary school/elementary students. The R&D methodology in educational research must produce efficient products or services related to pedagogical or educational practices, Plomp proposes a model design with five steps. The development obtained into e-books, learning videos, digital evaluation tools for Teaching Material Products in the form of Flipbooks for Elementary School/elementary with Character in Local Wisdom. In this study, the validity criteria for the average value of the feasibility test aspects of content, language, presentation, graphics were 3.15 (quite valid

and needs revision). This is in line with suggestions for improvement from each validator consisting of 20 elementary school teachers spread across 5 districts/cities which were carried out randomly.

Keywords: Flipbook, Character, Wisdom, Local, Independence



© Author(s) 2025

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Proses manajemen kurikulum tidak lepas dari kerjasama sosial antara dua orang atau lebih secara formal dengan bantuan sumber daya yang mendukungnya. Pelaksanaannya dilakukan dengan metode kerja tertentu yang efektif dan efisien serta mengacu pada tujuan kurikulum yang sudah ditentukan sebelumnya. Penyusunan dikembangkannya kurikulum antara lain agar siswa belajar untuk bertakwa dan beriman, menghayati dan memahami, melakukan perbuatan, hidup bersama dan bermanfaat, mengetahui jati diri yang sebenarnya dengan proses belajar yang PAIKEM. Dengan demikian, sekolah memiliki kewenangan untuk merencanakan, mengelola, melaksanakan kegiatan pembelajaran dan penilaian.^{1,2} Kurikulum komprehensif yang mencakup perencanaan, implementasi, serta evaluasi dikarenakan kurikulum mengindikasikan kemajuan serta transisi. Kurikulum yakni perancangan kesempatan belajar yang bertujuan guna mengarahkan siswa menuju kepada transisi yang diharapkan serta mengevaluasi sampai mana transisi tersebut sudah terlaksana kepada para peserta didik didasari pada asas-asas yang sejalan dengan tujuan pendidikan.^{3,4}

Asas atau dasar yang tepat mengarahkan pada kurikulum sejalan dengan tujuan pendidikan berdasarkan cara tradisional dilaksanakan dengan jenis deduktif seperti berikut: 1) Penetapan kebijakan dasar serta prinsipnya; 2) Mendesain kurikulum yang secara menyeluruh berdasarkan sebuah komitmen secara spesifik; 3) Menata berbagai kurikulum yang sejalan dengan desain secara menyeluruh; dan 4) Mengimplementasikan kurikulum tersebut dalam pembelajaran di kelas.⁵ Kurikulum biasanya dilakukan setelah evaluasi kurikulum dilaksanakan, hal ini terjadi sebagai

¹ Syamsu Sanusi and Misran Misran, "Manajemen Kurikulum Pendidikan Al-Islam Kemuhammadiyah," *Kelola: Journal of Islamic Education Management* 4, no. 2 (October 29, 2019), <https://doi.org/10.24256/kelola.v4i2.871>.

² Sri Lestari, "Pengembangan Kurikulum Al-Islam Kemuhammadiyah Dan Bahasa Arab (ISMUBA) Di SD Muhammadiyah Bendo Kulon Progo," *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 10, no. 1 (January 5, 2022), <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i1.6458>.

³ Syamsul Bahri, "Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya," *Jurnal Ilmiah Islam Futura* 11, no. 1 (February 3, 2017), <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>.

⁴ Satria Kharimul Qolbi and Tasman Hamami, "Impelementasi Asas-Asas Pengembangan Kurikulum Terhadap Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam," *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (May 22, 2021), <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.511>.

⁵ Nilay Mondal and Arjun Chandra Das, "Overview Of Curriculum Change: A Brief Discussion," *EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR)* 7, no. 3 (March 29, 2021).

bagian dari kebijakan yang ditetapkan pemerintah atau pihak lain yang bersangkutan guna mewujudkan perkembangan terhadap peserta didik.⁶ Terdapat dua pendekatan yang mampu diimplementasikan pada pengembangan kurikulum. Pertama, pendekatan top-down yakni pendekatan yang menggunakan sistem komando secara vertikal (dari atas ke bawah). Kedua, pendekatan grassroots yakni pengembangan kurikulum yang bermula oleh intisari dari bawah kemudian menyebarkan intisari tersebut kepada skala maupun tingkat lainnya yang lebih luas. Pendekatan grassroots atau induktif dikembangkan dari guru sebagai kurikulum yang melewati lima tahap hingga pada penentuan kerangka kerja sebelum diimplementasikan pada lembaga pendidikan seperti sekolah.⁷

Pembelajaran inovatif itu merupakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru atau institut lainnya, yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil pembelajaran.⁸ Gagasan pengembangan pendidikan berbasis kearifan lokal (*local wisdom-based education*) berpijak pada keyakinan bahwa setiap komunitas mempunyai strategi dan teknik tertentu yang dikembangkan untuk menjalankan kehidupan sesuai konteksnya.⁹ Bangsa yang besar adalah bangsa yang memiliki karakter kuat bersumber dari nilai-nilai yang digali dari budaya masyarakatnya. Kearifan lokal merupakan modal pembentukan karakter luhur.^{10,11} Kearifan-kearifan lokal itulah yang membuat suatu budaya bangsa memiliki akar. Membangun jati diri bangsa melalui pendidikan berwawasan kearifan lokal (*local genius*) pada dasarnya dapat dipandang sebagai landasan bagi pembentukan jati diri bangsa secara nasional.¹²

Salah satu alternatif solusinya adalah dengan menggunakan digital *flipbook* sebagai media pembelajaran di kelas. Penyajian visual dan audiovisual dengan gradasi warna dan sajian video sejarah membantu siswa memberikan pengalaman belajar yang lebih semangat sekaligus sebagai

⁶ Arif Rahman Prasetyo and Tasman Hamami, "Prinsip-Prinsip Dalam Pengembangan Kurikulum," *PALAPA* 8, no. 1 (May 17, 2020), <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.692>.

⁷ Varary Mechwafanitiara Cantika, "Prosedur Pengembangan Kurikulum (Kajian Literatur Manajemen Inovasi Kurikulum)," *Inovasi Kurikulum* 19, no. 2 (August 26, 2022), <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44220>.

⁸ Ina Magdalena et al., "Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas 1 SD Negeri Pangadegan 2," *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 3 (December 31, 2020).

⁹ Daniah Daniah, "Kearifan Lokal (Local Wisdom) Sebagai Basis Pendidikan Karakter," *PIONIR : Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (December 17, 2016), <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v5i2.3356>.

¹⁰ Wagiran Wagiran, "Pengembangan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Hamemayu Hayuning Bawana (Identifikasi Nilai-Nilai Karakter Berbasis Budaya)," *Jurnal Pendidikan Karakter* 3, no. 3 (April 1, 2013), <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i3.1249>.

¹¹ Sunardi Sunardi, "Implementasi Kearifan Lokal Jawa Dalam Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Masyarakat Salatiga)," *Satya Widya* 37, no. 1 (January 11, 2022), <https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p72-78>.

¹² Purwadhi Purwadhi, "Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa," *MIMBAR PENDIDIKAN: Jurnal Indonesia Untuk Kajian Pendidikan* 4, no. 1 (May 1, 2019), <https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i1.16968>.

referensi belajar yang inovatif dan kreatif serta tidak ketinggalan materi sejarah yang disajikan yang banyak mengandung nilai moral yang dalam. Pengembangan bahan ajar elektronik dengan menggunakan *flipbook* efektif sebagai perangkat pembelajaran era 4.0 dan mampu meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik.¹³ Produk *e-book* berbasis *flipbook* interaktif yang dihasilkan memiliki desain dapat di flip seperti buku nyata tetapi dalam bentuk digital serta terdiri dari berbagai multimedia di dalamnya dalam memaparkan materinya.¹⁴ Media pembelajaran *flipbook* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis digital yang layak untuk dikembangkan. Dengan adanya sumber belajar berupa flip book akan memudahkan siswa dalam mempelajari suatu materi.¹⁵ Hal ini dikarenakan penyimpanan *flipbook* relatif mudah dan dapat disimpan di berbagai perangkat elektronik siswa sehingga memungkinkan siswa melakukan proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja.¹⁶ Yang melandasi penelitian ini pengembangan modul sejarah kebudayaan islam pada kurikulum merdeka berbasis *flipbook* tingkat SD/MI sederajat dengan karakter dalam kearifan lokal wilayah tapanuli bagian selatan Provinsi Sumatera Utara.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana produk dan hasil uji kelayakan pada pengembangan modul sejarah kebudayaan islam pada kurikulum merdeka berbasis *flipbook* tingkat SD/MI sederajat dengan karakter dalam kearifan lokal wilayah tapanuli bagian selatan Provinsi Sumatera Utara sesuai dengan standar BSNP. Hasil pengembangan *flipbook* tersebut selain sebagai bahan ajar pada sejarah kebudayaan islam mengikuti aturan kurikulum merdeka belajar juga sebagai evaluasi dari masing-masing sub bab. Dengan demikian guru memperoleh hasil secara rutinitas setiap pertemuan dalam penilaian terhadap siswa baik kognitif, afektif, serta psikomotorik. Data yang selalu diperoleh tersedianya materi ajar dan remedial sehingga mempermudah siswa untuk mengulangi kembali pembelajaran dan secara langsung dapat penilaian terhadap nilai kognitif, afektif, serta psikomotorik tersebut. Pengembangan yang diperoleh menjadi *e-book*, video pembelajaran, alat evaluasi digital. Sinkronisasi ini menjadi dasar utama yang dikembangkan dengan pemanfaatan digitalisasi serta literasi digital serta adanya karakter dalam kearifan lokal wilayah tapanuli bagian selatan Provinsi Sumatera Utara.

¹³ Muhammad Abror A, Nunuk Suryani, and Deny Tri Ardianto, "Digital *Flipbook* Empowerment as A Development Means for History Learning Media," *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 8, no. 2 (March 13, 2020), <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.24122>.

¹⁴ Nina Fitriya Yulaika, Harti Harti, and Norida Canda Sakti, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 4, no. 1 (June 12, 2020), <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>.

¹⁵ Ervhy Indra Puspita, Tin Rustini, and Dinie Anggraeni Dewi, "Rancang Bangun Media E-Book *Flipbook* Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar," *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)* 1, no. 2 (September 11, 2021), <https://doi.org/10.46229/elia.v1i2.307>.

¹⁶ Denik Ristya Rini, Ike Ratnawati, and Retno Tri Wulandari, "The Development of a Flip Book as an Online Learning Media," *KnE Social Sciences*, June 2, 2021, <https://doi.org/10.18502/kss.v5i6.9209>.

METODE PENELITIAN

Penelitian akan dilaksanakan selama kurang lebih empat bulan mulai dari Pengumuman usulan yang didanai pada tahun 2024. Penelitian ini akan dilakukan di SD/MI sederajat pada Kab. Tapanuli Selatan, Kota Padang Sidempuan, Kab. Mandailing Natal, Kab. Padang Lawas, Kab. Padang Lawas Utara.

Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan ialah dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.¹⁷ Metode ini mengembangkan atau merancang model yang diusulkan untuk praktik pendidikan, Plomp mengusulkan desain model dengan lima langkah. Modelnya, kemudian, adalah dianggap lebih fleksibel oleh beberapa ahli karena setiap langkah dapat disesuaikan dengan konteks penelitian dan karakteristik peneliti.¹⁸

1. Investigasi

Langkah investigasi pendahuluan dilakukan dengan menganalisis masalah atau menganalisis kebutuhan seperti mengumpulkan dan menganalisis informasi, mendefinisikan masalah, dan menindaklanjuti proyek.

2. Merancang

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang pemecahan masalah dalam merancang model berdasarkan hasil rencana kerja atau rencana tertulis yang akan direalisasikan pada tahap realisasi (langkah 3).

3. Realisasi/konstruksi

Langkah ini dilakukan melalui kegiatan memproduksi, seperti mengembangkan, membuat bahan ajar, memproduksi model layanan untuk pelatihan atau workshop.

4. Pengujian, evaluasi, dan revisi

Ketiga langkah tersebut dilakukan melalui proses pengumpulan, pengolahan dan menganalisis informasi yang dikumpulkan secara sistematis. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil penyelesaian masalah. Model yang dikembangkan diuji untuk memiliki data untuk evaluasi, kemudian data diperlakukan sebagai umpan balik untuk revisi.

5. Implementasi

Setelah selesai pada langkah keempat, model pada langkah ini diimplementasikan kepada pengguna.

¹⁷ Gita Tri Andini, "Manajemen Pengembangan Kurikulum," *Jurnal Isema : Islamic Educational Management* 3, no. 2 (June 24, 2019), <https://doi.org/10.15575/isema.v3i2.5008>.

¹⁸ Rizky Ariaji et al., *Metode Research and Development (R&D) : Desain Penelitian Pendidikan Dan Alternatif* (UM-Tapsel Press, 2022).

Analisis Data

Data pada penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif, sehingga analisis data dilakukan dengan mengolah masing-masing data. Untuk data kualitatif dianalisis deskriptif presentasi. Analisis deskripsi presentasi digunakan untuk mendeskripsikan presentase masing-masing variabel. Dalam analisis deskriptif presentase ini perhitungan yang digunakan untuk mengetahui tingkat presentase skor jawaban dari masing-masing sampel digunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma q}{\Sigma r}$$

Keterangan:

P = skor yang diperoleh, dalam hal ini adalah presentase komponen penilaian standar uji kelayakan menurut BSNP

Σq = jumlah konsep dengan tanda ($\checkmark$) pada uji kelayakan *Flipbook* Tingkat SD/MI sederajat Dengan Karakter Dalam Kearifan Lokal Wilayah Tapanuli Bagian Selatan Provinsi Sumatera Utara

Σr = jumlah konsep yang ada dalam pada uji kelayakan *Flipbook* Tingkat SD/MI sederajat Dengan Karakter Dalam Kearifan Lokal Wilayah Tapanuli Bagian Selatan Provinsi Sumatera Utara.

Tabel 5. Kriteria Validitas Nilai Rata-rata

Rata-rata	Kriteria Validitas
4,20 – 5,00	Sangat valid dan tidak perlu revisi (sangat layak)
3,40 – 4,20	Valid dan tidak perlu revisi (layak)
2,60 – 3,40	Cukup valid dan perlu revisi
1,80 – 2,60	Kurang valid, sebagian isi buku perlu direvisi
1,00 – 1,80	Tidak valid dan perlu revisi total

Pada penelitian ini, skala penilaian yang akan digunakan adalah 1 sampai 5, dimana skor terendah adalah 1 dan skor tertinggi adalah 5. Penentuan rentang dapat diketahui melalui rentang skor tertinggi dikurangi rentang skor terendah dibagi dengan skor tertinggi.^{19,20}

¹⁹ Rizky Ariaji and Abubakar Abubakar, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Kimia Di SMA/MA Kelas X Terinternalisasi Nilai-Nilai Karakter Siswa," *Eksakta: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA* 2, no. 2 (September 21, 2017), <http://dx.doi.org/10.31604/eksakta.v2i2.101-108>.

²⁰ Rizky Ariaji and Andes Fuady Dharma Harahap, "Pengembangan Buku Penuntun Praktikum IPA Terpadu Kelas VII Semester Ganjil Dengan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Di Kabupaten Labuhan Batu Selatan," *Jurnal Pendidikan Biologi* 7, no. 2 (October 17, 2018), <https://doi.org/10.24114/jpb.v7i2.10597>.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Modul ajar pada sejarah kebudayaan islam mengikuti aturan kurikulum merdeka belajar dengan pengembangan berbasis *flipbook* tingkat SD/MI sederajat dengan karakter dalam kearifan lokal wilayah tapanuli bagian selatan Provinsi Sumatera Utara. *Flipbook* berisikan kedalam 3 kegiatan yaitu: (a) Kegiatan Awal dimana berisikan pre-tes terhadap materi ajar sehingga dapat dilakukan evaluasi dan pengelompokan pengetahuan dasar terhadap materi (kelompok rendah dan tinggi). (b) Kegiatan Inti dimana Materi yang dikembangkan berisi teks, visual, video, dan multimedia. Serta adanya evaluasi terhadap penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik. Serta ada bagian remedial agar dapat dipelajari kembali sampai dapat penilaian dengan standar yang ditetapkan oleh sekolah. (c) Kegiatan Penutup dimana berisi tentang evaluasi dari masing-masing sub bab materi dengan mengembangkan alat evaluasi yang dapat digabungkan dengan *flipbook* tersebut. Maka *flipbook* menjadi solusi bagi guru dalam proses pembelajaran serta evaluasi dari setiap sub bab pada sejarah kebudayaan islam.

Hasil pengembangan *flipbook* tersebut selain sebagai bahan ajar pada sejarah kebudayaan islam mengikuti aturan kurikulum merdeka belajar juga sebagai evaluasi dari masing-masing sub-bab. Dengan demikian guru memperoleh hasil secara rutinitas setiap pertemuan dalam penilaian terhadap peserta didik baik kognitif, afektif, serta psikomotorik. Data yang selalu diperoleh tersedianya materi ajar dan remedial sehingga mempermudah peserta didik untuk mengulangi kembali pembelajaran dan secara langsung dapat penilaian terhadap nilai kognitif, afektif, serta psikomotorik tersebut. Pengembangan yang diperoleh menjadi *e-book*, video pembelajaran, alat evaluasi digital. Sinkronisasi ini menjadi dasar utama yang dikembangkan dengan pemanfaatan digitalisasi serta literasi digital serta adanya karakter dalam kearifan lokal wilayah tapanuli bagian selatan Provinsi Sumatera Utara.

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan ialah dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode ini mengembangkan atau merancang model yang diusulkan untuk praktik pendidikan, Plomp mengusulkan desain model dengan lima langkah. Modelnya, kemudian, adalah dianggap lebih fleksibel oleh beberapa ahli karena setiap langkah dapat disesuaikan dengan konteks penelitian dan karakteristik peneliti.^{21,22}

²¹ Jan van den Akker et al., "An Introduction to Educational Design Research," in *SLO • Netherlands Institute for Curriculum Development* (Proceedings of the seminar conducted at the East China Normal University, Shanghai (PR China), November 23-26, 2007, Netherlands: Netzdruk, Enschede, 2007).

²² Nanta Mulia et al., "Pengembangan E-Modul Berbasis Android Berbentuk *Flipbook* Pada Materi Sistem Ekskresi Dan Sistem Koordinasi Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 10, no. 5 (May 25, 2024), <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7237>.

A. Investigasi

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dari permasalahan yang ditemukan. dilakukan dengan menganalisis masalah atau menganalisis kebutuhan seperti mengumpulkan dan menganalisis informasi, mendefinisikan masalah, dan menindaklanjuti proyek. Hasil analisis masalah dan kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah memiliki dua permasalahan utama. Pertama, pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran belum terlaksana secara optimal. Teknologi memiliki peran penting dalam pembelajaran, khususnya dalam penyajian media pembelajaran seperti *flipbook*.²³ *Flipbook* yang disajikan dalam bentuk elektronik ini dapat memberikan ketertarikan dan minat belajar bagi penggunanya.²⁴ Pemanfaatan *flipbook* dapat meningkatkan minat, motivasi dan perhatian peserta didik yang berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran peserta didik.²⁵ Pemanfaatan *flipbook* dalam pembelajaran dapat menghemat waktu dan menghemat biaya penggunaan kertas.²⁶ Selain itu, penggunaan *flipbook* merupakan perwujudan peserta didik dan guru menghadapi tuntutan pendidikan abad 21, yaitu penguasaan teknologi dalam pembelajaran.^{27,28} Oleh karena itu, perlu adanya pemanfaatan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran biologi, seperti pengembangan e-modul berbasis android dalam bentuk *flipbook*.

Kedua, peserta didik merasa sulit memahami materi sistem ekskresi dan sistem koordinasi. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi yang abstrak dan membosankan sehingga sulit dipahami oleh peserta didik.^{29,30} Pembelajaran yang berlangsung masih terfokus pada teori atau konsep saja,

²³ Abdul Razak et al., "Development of Android-Based Interactive Teaching Materials Using the Ispring Application with Insight into Sustainable Development," *Proceeding of International Conference on Biology Education, Natural Science, and Technology* 1, no. 1 (October 25, 2023).

²⁴ Nurhasnah Nurhasnah et al., "Developing Physics E-Module Using 'Construct 2' to Support Students' Independent Learning Skills," *THABIEA : Journal of Natural Science Teaching* 3, no. 2 (November 14, 2020), <https://doi.org/10.21043/thabiea.v3i2.8048>.

²⁵ Syahrial et al., "E-Modul Etnokonstruktivisme: Implementasi Pada Kelas V Sekolah Dasar Ditinjau Dari Persepsi, Minat Dan Motivasi," *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 21, no. 2 (August 31, 2019), <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11030>.

²⁶ Nurwahyu Rindaryati, "E-Modul Counter Berbasis Flip Pdf Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (April 30, 2021), <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.31240>.

²⁷ Ismi Laili, Ganefri Ganefri, and Usmeldi Usmeldi, "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 3 (November 13, 2019), <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840>.

²⁸ Indah Sriwahyuni, Eko Risdianto, and Henny Johan, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip PDF Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di SMA," *Jurnal Kumparan Fisika* 2, no. 3 (December 31, 2019), <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>.

²⁹ S. Syamsurizal and Riska Ardianti, "Booklet Sistem Koordinasi Sebagai Suplemen Bahan Ajar Biologi Kelas XI SMA/MA," *Journal for Lesson and Learning Studies* 4, no. 3 (December 5, 2021), <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i3.38685>.

³⁰ Syaiful Syaiful, Urai Salam, and Haratua Tiur Maria, "Pengembangan E-Modul Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Ekskresi Pada Manusia," *Academy of Education Journal* 14, no. 2 (August 12, 2023), <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1936>.

sehingga semangat belajar peserta didik dan hasil belajar pun menurun.³¹ Hal ini terlihat dari hasil wawancara yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kurang optimal dan masih banyak yang memperoleh nilai di bawah KKM. Untuk mengatasi hal tersebut, guru hendaknya menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Melalui angket kebutuhan peserta didik, hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik akan lebih tertarik jika materi sekolah disampaikan dengan bantuan media pembelajaran elektronik seperti dalam bentuk *flipbook*. Dengan bentuk *flipbook* pembelajaran akan lebih terarah dan menarik, sehingga dapat mendorong kemampuan berpikir peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.^{32,33,34} Dalam bentuk *flipbook* juga didukung dengan beberapa fitur seperti gambar, video, link dan evaluasi interaktif, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Oleh karena itu, *flipbook* ini perlu dikembangkan pada materi sistem ekskresi dan sistem koordinasi agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Merancang

Dalam tahap ini dilakukan untuk merancang hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa terdapat indikator pencapaian kompetensi pada materi ajar. Indikator pencapaian kompetensi diturunkan dari kompetensi dasar agar pembelajaran lebih terarah. Analisis indikator pencapaian kurikulum dapat dijadikan acuan dalam mengorganisasikan pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.³⁵ Selain itu, analisis konsep juga diperlukan agar konsep setiap materi lebih jelas. Hasil analisis konsep ini menghasilkan konsep-konsep yang harus dipelajari dan dipahami pada bab sistem ekskresi dan sistem koordinasi. Konsep-konsep tersebut disajikan dalam peta konsep dan disusun secara sistematis serta dapat mengidentifikasi keterkaitan antara materi dengan materi

³¹ Tiffany Mantoviana et al., "Development of Interactive Multimedia Learning Science-Biology Using Macromedia Flash 8 for Class VIII Students of SMPN 34 Padang," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 12 (December 15, 2023), <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i12.5028>.

³² Jazilia Umami and Muhammad Suwignyo Prayogo, "Pengaruh Penggunaan E-Modul *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Tingkat Sekolah Dasar," *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 2 (December 16, 2021), <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.1697>.

³³ Zulhelmi Zulhelmi, "Pemanfaatan Kvisoft *Flipbook* Maker Dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (May 8, 2021), <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.31209>.

³⁴ Reza Febrina et al., "Analisis Kebutuhan Modul Interaktif Materi Virus Berbasis Website Google Sites Untuk Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 4 (October 30, 2023), <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1676>.

³⁵ Ana Nurhasanah, Reksa Adya Pribadi, and M. Dapid Nur, "Analisis Kurikulum 2013," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 07, no. 02 (December 31, 2021), <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.239>.

lainnya.^{36,37} Maka, analisis kurikulum dan analisis konsep diperlukan untuk mengembangkan berbasis *flipbook*.

Bahwa peserta didik menyukai dan membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi, praktis, elektronik, dan menggunakan android, analisis peserta didik penting dilakukan sebelum pembelajaran. Bahwa sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, pendidik harus mengetahui karakteristik peserta didiknya terlebih dahulu.^{38,39} Dengan mengetahui karakteristik peserta didik, pendidik dapat memilih sumber belajar yang tepat dan menata kelas agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Pendidik dapat membuat pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung, baik dalam bentuk diskusi maupun percobaan. Hasil analisis tersebut menjadi salah satu alasan mengapa penting untuk mengembangkan e-modul berbasis Android dalam bentuk *flipbook*.

C. Realisasi/Konstruksi

Modul berbasis *flipbook* dan menghasilkan modul yang valid, praktis, dan efektif. Hasil desain *flipbook* dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, perlu dikembangkan *flipbook* untuk meningkatkan kompetensi belajar peserta didik yang dirancang sepenuhnya sesuai dengan standar pembuatan modul. Komponen-komponen dalam modul dirancang sedemikian rupa untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Flipbook ini berisi sampul, kata pengantar, daftar isi dan daftar gambar, peta konsep, pendahuluan, kegiatan pembelajaran, evaluasi, dan daftar pustaka. *Flipbook* ini berisi sampul yang memuat judul, identitas, materi inti, gambar pendukung, nama penulis, jenjang kelas dan sebagainya. Hasil penelitian yang menyatakan bahwa sampul sebaiknya memuat judul, nama penulis, dan logo.⁴⁰ *Flipbook* ini juga memuat materi yang disertai simulasi pendukung, foto, dan video. Hal ini sesuai dengan Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web tahun 2010 yang menjelaskan bahwa penjelasan materi yang abstrak dapat diperjelas dengan bantuan perangkat lunak yang berisi video dan simulasi. Dengan demikian, *Flipbook* yang dikembangkan sudah lengkap dan sesuai dengan pedoman yang ada.

³⁶ Astuti Astuti and Ahmad Syakir, "Tahap Preliminary Research Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Game pada Materi Persamaan Trigonometri di Kelas XI MIA," *Journal On Education* 2, no. 3 (June 16, 2020), <https://doi.org/10.31004/joe.v2i3.318>.

³⁷ Yahdiyani Yahdiyani, Helendra Helendra, and Hayyu Yumna, "Kebutuhan E-Modul Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas XI," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1 (March 30, 2022), <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.39166>.

³⁸ Louis Deslauriers et al., "Measuring Actual Learning versus Feeling of Learning in Response to Being Actively Engaged in the Classroom," *Proceedings of the National Academy of Sciences (PNAS)* 116, no. 39 (September 24, 2019), <https://doi.org/10.1073/pnas.1821936116>.

³⁹ Nevi Septianti and Rara Afiani, "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2," *AS-SABIQUN* 2, no. 1 (March 31, 2020), <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.

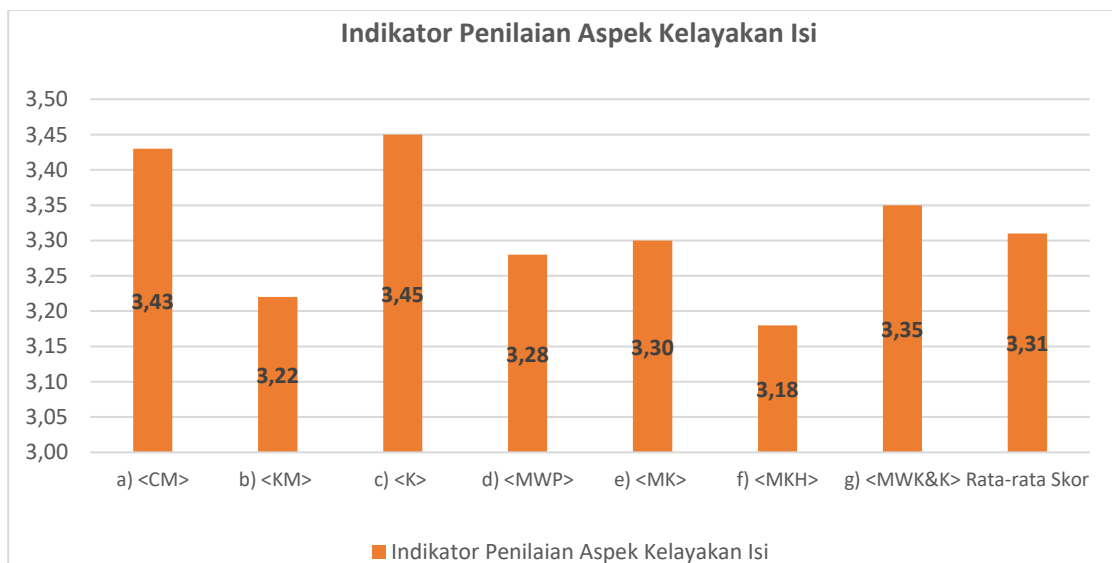
⁴⁰ Sophie Darling, "How Are Book Covers and Their Components Represented in the Digital Market?," *Interscript Journal* 2 (June 24, 2019), <https://doi.org/10.14324/111.444.2398-4732.004>.

D. Pengujian, Evaluasi, Dan Revisi

Langkah terhadap pengujian produk bahan ajar modul berupa *flipbook* tingkat SD/MI sederajat Dengan Karakter Dalam Kearifan Lokal Wilayah Tapanuli Bagian Selatan Provinsi Sumatera Utara. Dimana dalam pengujian ini melalui data kualitatif dan data kuantitatif, sehingga analisis data dilakukan dengan mengolah masing-masing data. Untuk data kualitatif dianalisis deskriptif presentasi. Analisis deskripsi presentasi digunakan untuk mendeskripsikan presentase masing-masing variabel. Dalam analisis deskriptif presentase ini perhitungan yang digunakan untuk mengetahui tingkat presentase skor jawaban. Validator terdiri dari 20 orang guru pada mata pelajaran Agama Islam di wilayah tempat penelitian berlangsung. Validasi ini untuk mengungkap tanggapan bapak/ ibu sebagai validator terhadap *flipbook* yang dikembangkan dan untuk mengetahui apakah *flipbook* ini layak digunakan. Skala 5 yang digunakan dalam penelitian ini {SB = Sangat Baik (skor 5), B = Baik (skor 4), C = Cukup (skor 3), K = Kurang (skor 2), SK = Sangat Kurang (skor 1)}.

1. Uji kelayakan pada aspek kelayakan isi

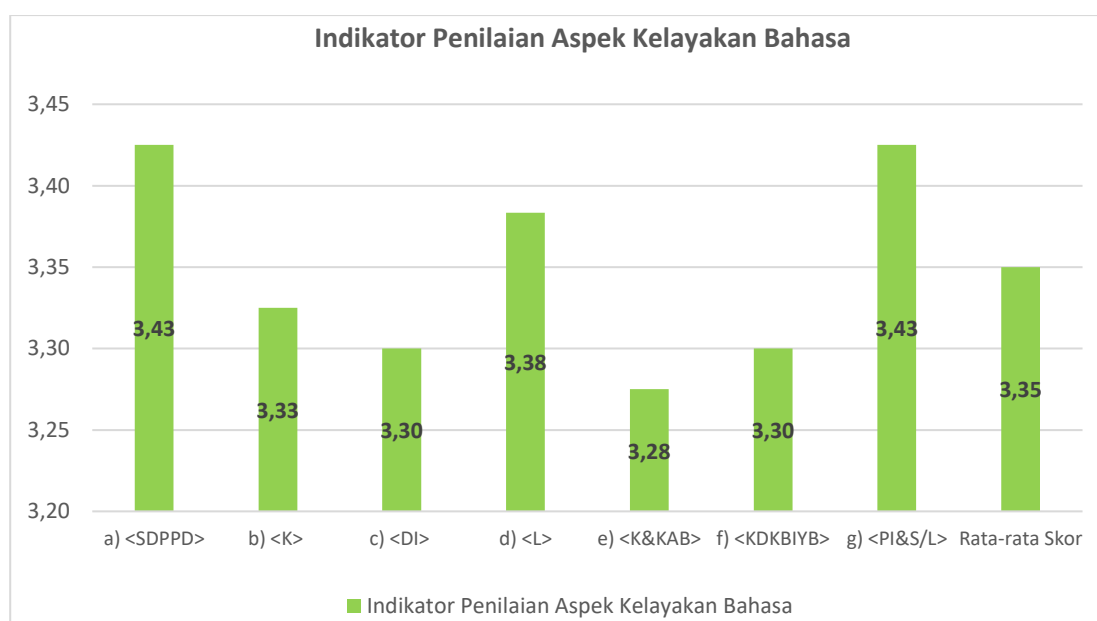
Maka dapat disimpulkan dari 7 (tujuh) Indikator penilaian diperoleh total skor dan rata-ratanya. Dengan hasil indikator: a) Cakupan materi <CM> rata-rata skor yaitu 3,43; b) Keakuratan Materi <KM> rata-rata skor yaitu 3,22; c) Kemutakhiran <K> rata-rata skor yaitu 3,45; d) Mengandung Wawasan Produktivitas <MWP> rata-rata skor yaitu 3,28; e) Merangsang Keingintahuan (Curiosity) <MK> rata-rata skor yaitu 3,30; f) Mengembangkan kecakapan hidup (life skills) <MKH> rata-rata skor yaitu 3,18; g) Mengembangkan wawasan keindonesiaan dan kontekstual <MWK&K> rata-rata skor yaitu 3,18. Untuk itu dapat dilihat dalam dianggram berikut ini:



Gambar 1. Skor Indikator Penilaian Uji Kelayakan Pada Aspek Kelayakan Isi

2. Uji kelayakan pada aspek kelayakan bahasa

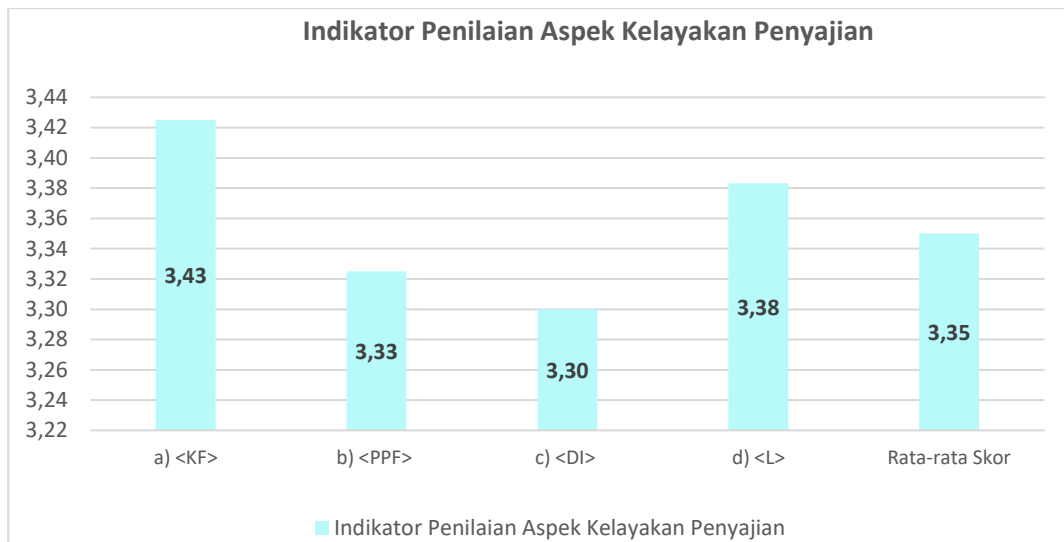
Maka dapat disimpulkan dari 7 (tujuh) Indikator penilaian diperoleh total skor dan rata-ratanya. Dengan hasil indikator: a) Sesuai dengan perkembangan peserta didik <SDPPD> rata-rata skor yaitu 3,43; b) Komunikatif <K> rata-rata skor yaitu 3,33; c) Dialogis dan interaktif <DI> rata-rata skor yaitu 3,30; d) Lugas <L> rata-rata skor yaitu 3,28; e) Koherensi dan keruntutan alur berfikir <K&KAB> rata-rata skor yaitu 3,28; f) Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang Benar <KDKBIYB> rata-rata skor yaitu 3,30; g) Penggunaan istilah dan simbol/lambang <PI&S/L> rata-rata skor yaitu 3,43. Untuk itu dapat dilihat dalam dianggram berikut ini:



Gambar 2. Skor Indikator Penilaian Uji Kelayakan Pada Aspek Kelayakan Bahasa

3. Uji kelayakan pada aspek kelayakan penyajian

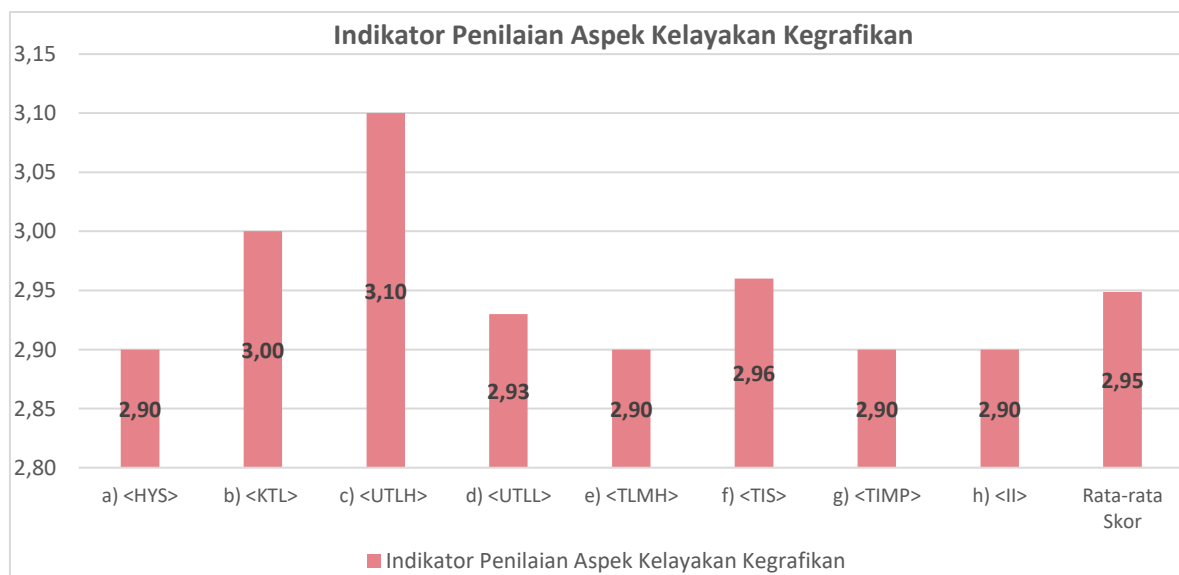
Maka dapat disimpulkan dari 4 (empat) Indikator penilaian diperoleh total skor dan rata-ratanya. Dengan hasil indikator: a) Kesesuaian Format <KF> rata-rata skor yaitu 3,43; b) Pendukung Penyajian *Flipbook* <PPF> rata-rata skor yaitu 3,33; c) Penyajian Pembelajaran <PP> rata-rata skor yaitu 3,30; d) Koherensi dan Keruntunan Alur Pikir <K&KAP> rata-rata skor yaitu 3,28. Untuk itu dapat dilihat dalam dianggram berikut ini:



Gambar 3. Skor Indikator Penilaian Uji Kelayakan Pada Aspek Kelayakan Penyajian

4. Uji kelayakan pada aspek kelayakan kegrafikan

Maka dapat disimpulkan dari 8 (delapan) Indikator penilaian diperoleh total skor dan rata-ratanya. Dengan hasil indikator: a) Huruf yang sederhana (komunikatif) <HYS> rata-rata skor yaitu 2,90; b) Konsistensi tata letak <KTL> rata-rata skor yaitu 3,00; c) Unsur tata letak harmonis <UTLH> rata-rata skor yaitu 3,10; d) Unsur tata letak lengkap <UTLL> rata-rata skor yaitu 2,93; e) Tata letak mempercepat halaman <TLMH> rata-rata skor yaitu 2,90; f) Tipografi isi sederhana <TIS> rata-rata skor yaitu 2,96; g) Topografi isi memudahkan pemahaman <TIMP> rata-rata skor yaitu 2,90; h) Ilustrasi Isi<II> rata-rata skor yaitu 2,90. Untuk itu dapat dilihat dalam diagram berikut ini:



Gambar 4. Skor Indikator Penilaian Uji Kelayakan Pada Aspek Kelayakan Kegrafikan

E. Implementasi

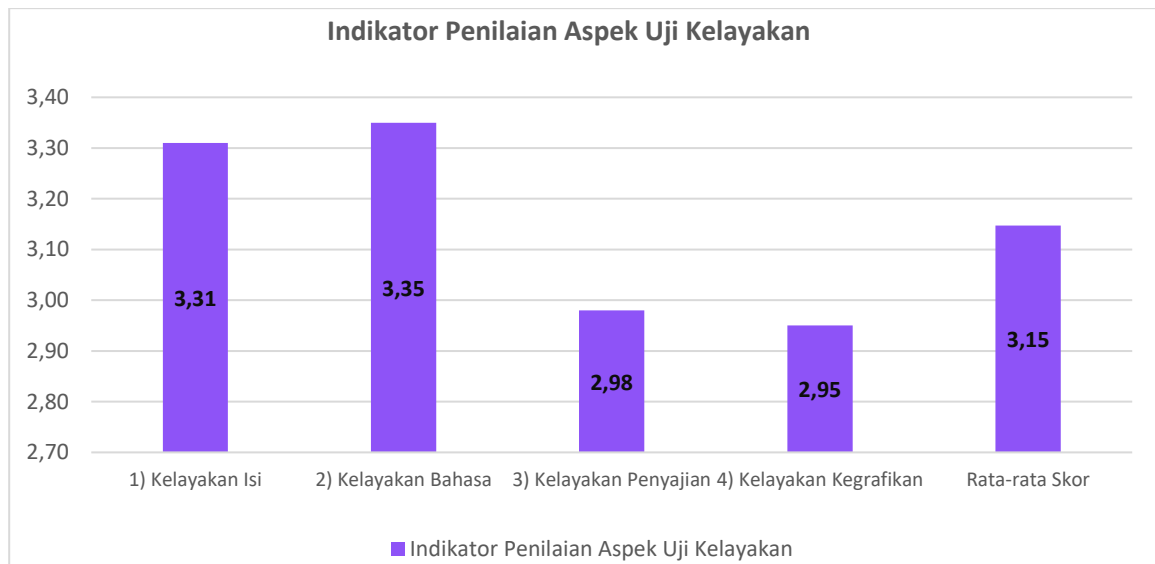
Data hasil validasi oleh validator diperoleh data kuantitatif dalam setiap kelayakan baik isi, bahasa, penyajian, kegrafikan yang diperoleh dari nilai angket dan data kualitatif yang diperoleh dari saran dan masukan validator terhadap *flipbook* yang dikembangkan. Hasil analisis kelayakan produk terhadap media *flipbook*.⁴¹ Media pembelajaran memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan pemahaman pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan menggunakan media pembelajaran tentunya dapat membantu siswa dalam memahami materi agar lebih mudah dimengerti. Bahwa pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan, sebab media pembelajaran merupakan salah satu aspek penentu dalam kesuksesan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk memproduksi media pembelajaran yang valid dan praktis.⁴² Media pembelajaran interaktif ini menampilkan beberapa menu utama yang menampilkan menu-menu yang ada di dalam media pembelajaran diantaranya: Capaian pembelajaran (CP) & tujuan, kata pengantar, daftar isi, materi, uji kompetensi dan sebagainya.⁴³

Data pada penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif, sehingga analisis data dilakukan dengan mengolah masing-masing data. Untuk data kualitatif dianalisis deskriptif presentasi. Analisis deskripsi presentasi digunakan untuk mendeskripsikan presentase masing-masing variabel. Dalam analisis deskriptif presentase ini perhitungan yang digunakan untuk mengetahui tingkat presentase skor jawaban dari masing-masing sampel sebagai berikut:

⁴¹ Silvia Nisa Amalia and Moh. Fathurrahman, "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS," *Joyful Learning Journal* 12, no. 1 (March 28, 2023), <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i1.68004>.

⁴² Happy Tias Hapsari, Riyadi Riyadi, and Tri Budiharto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-*Flipbook* Melalui Canva Pada Materi Satuan Waktu Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar," *Didaktika Dwija Indria* 11, no. 4 (November 22, 2023), <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i4.76724>.

⁴³ Umi Rochayati and Kusuma Setyawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Teknik Elektronika Kelas X Teknik Elektronika Di SMKN 1 Giritontro," *Jurnal Ilmiah WUNY* 6, no. 1 (March 29, 2024), <https://doi.org/10.21831/jwuny.v6i1.67344>.



Gambar 5. Skor Indikator Penilaian Aspek Uji Kelayakan

Gambar 5. Skor Indikator Penilaian Aspek Uji Kelayakan Pada penelitian ini, skala penilaian yang akan digunakan adalah 1 sampai 5, dimana skor terendah adalah 1 dan skor tertinggi adalah 5. Penentuan rentang dapat diketahui melalui rentang skor tertinggi dikurangi rentang skor terendah dibagi dengan skor tertinggi. Dalam hal ini maka diperoleh kriteria validitas nilai rata-rata dari aspek uji kelayakan isi, bahasa, penyajian, kegrafikan sebesar 3,15 (Cukup valid dan perlu revisi).

KESIMPULAN

Hasil pengembangan *flipbook* tersebut selain sebagai bahan ajar pada sejarah kebudayaan islam mengikuti aturan kurikulum merdeka belajar juga sebagai evaluasi dari masing-masing sub bab. Dengan keterbatasan bahan ajar yang ada maka pemanfaatan sumber referensi akan menjadi sebuah hambatan. Serta pemanfaatan media lainnya menjadi dasar dalam pengembangan media yang menjadi basis digitalisasi. Dengan demikian masukan dari guru memperoleh penilaian terhadap siswa baik kognitif, afektif, serta psikomotorik. Pengembangan media terhadap data yang selalu diperoleh tersedianya materi ajar dan remedial sehingga mempermudah siswa untuk mengulangi kembali pembelajaran dan secara langsung dapat penilaian terhadap nilai kognitif, afektif, serta psikomotorik. Pengembangan yang diperoleh menjadi *e-book*, video pembelajaran, alat evaluasi digital. Sinkronisasi ini menjadi dasar utama yang dikembangkan dengan pemanfaatan digitalisasi serta literasi digital serta adanya karakter dalam kearifan lokal wilayah tapanuli bagian selatan Provinsi Sumatera Utara.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi berdasarkan surat keputusan nomor 0667/E5/AL.04/2024 dan perjanjian / kontrak nomor 103/E5/ PG.02.00.PL/2024; 024/LL1/AL.04.03/2024 mendapatkan anggaran Penelitian Dosen Pemula tahun anggaran 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Muhammad Abror, Nunuk Suryani, and Deny Tri Ardianto. "Digital *Flipbook* Empowerment as A Development Means for History Learning Media." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 8, no. 2 (March 13, 2020). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.24122>.
- Akker, Jan van den, Brenda Bannan, Anthony E. Kelly, Nienke Nieveen, and Tjeerd Plomp. "An Introduction to Educational Design Research." In *SLO • Netherlands Institute for Curriculum Development*. Netherlands: Netzdruk, Enschede, 2007.
- Amalia, Silvia Nisa, and Moh. Fathurrahman. "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS." *Joyful Learning Journal* 12, no. 1 (March 28, 2023). <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i1.68004>.
- Andini, Gita Tri. "Manajemen Pengembangan Kurikulum." *Jurnal Isema : Islamic Educational Management* 3, no. 2 (June 24, 2019). <https://doi.org/10.15575/isema.v3i2.5008>.
- Ariaji, Rizky, and Abubakar Abubakar. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Kimia Di SMA/MA Kelas X Terinternalisasi Nilai-Nilai Karakter Siswa." *Eksakta: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA* 2, no. 2 (September 21, 2017). <http://dx.doi.org/10.31604/eksakta.v2i2.101-108>.
- Ariaji, Rizky, and Andes Fuady Dharma Harahap. "Pengembangan Buku Penuntun Praktikum IPA Terpadu Kelas VII Semester Ganjil Dengan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Di Kabupaten Labuhan Batu Selatan." *Jurnal Pendidikan Biologi* 7, no. 2 (October 17, 2018). <https://doi.org/10.24114/jpb.v7i2.10597>.
- Ariaji, Rizky, Sahlan Tuah, Andes Fuady Dharma Harahap, and Benny Sofyan Samosir. *Metode Research and Development (R&d) : Desain Penelitian Pendidikan Dan Alternatif*. UM-Tapsel Press, 2022.
- Astuti, Astuti, and Ahmad Syakir. "Tahap Preliminary Research Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Game pada Materi Persamaan Trigonometri di Kelas XI MIA." *Journal On Education* 2, no. 3 (June 16, 2020). <https://doi.org/10.31004/joe.v2i3.318>.
- Bahri, Syamsul. "Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya." *Jurnal Ilmiah Islam Futura* 11, no. 1 (February 3, 2017). <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>.
- Cantika, Varary Mechwafanitiara. "Prosedur Pengembangan Kurikulum (Kajian Literatur Manajemen Inovasi Kurikulum)." *Inovasi Kurikulum* 19, no. 2 (August 26, 2022). <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44220>.
- Daniah, Daniah. "Kearifan Lokal (Local Wisdom) Sebagai Basis Pendidikan Karakter." *PIONIR : Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (December 17, 2016). <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v5i2.3356>.
- Darling, Sophie. "How Are Book Covers and Their Components Represented in the Digital Market?" *Interscript Journal* 2 (June 24, 2019). <https://doi.org/10.14324/111.444.2398-4732.004>.

- Deslauriers, Louis, Logan S. McCarty, Kelly Miller, Kristina Callaghan, and Greg Kestin. "Measuring Actual Learning versus Feeling of Learning in Response to Being Actively Engaged in the Classroom." *Proceedings of the National Academy of Sciences (PNAS)* 116, no. 39 (September 24, 2019). <https://doi.org/10.1073/pnas.1821936116>.
- Febrina, Reza, Fitri Arsih, Heffi Alberida, and Muhyiatul Fadilah. "Analisis Kebutuhan Modul Interaktif Materi Virus Berbasis Website Google Sites Untuk Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 4 (October 30, 2023). <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1676>.
- Hapsari, Happy Tias, Riyadi Riyadi, and Tri Budiharto. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Flipbook Melalui Canva Pada Materi Satuan Waktu Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar." *Didaktika Dwija Indria* 11, no. 4 (November 22, 2023). <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i4.76724>.
- Laili, Ismi, Ganefri Ganefri, and Usmeldi Usmeldi. "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 3 (November 13, 2019). <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840>.
- Lestari, Sri. "Pengembangan Kurikulum Al-Islam Kemuhammadiyah Dan Bahasa Arab (ISMUBA) Di SD Muhammadiyah Bendo Kulon Progo." *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 10, no. 1 (January 5, 2022). <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i1.6458>.
- Magdalena, Ina, Adelia Ramadhanty Wahidah, Gestika Rahmah, and Sevira Claudia Maharani. "Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas 1 SD Negeri Pangadegan 2." *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 3 (December 31, 2020).
- Mantoviana, Tiffany, Linda Advinda, Moralita Chatri, and Dwi Hilda Putri. "Development of Interactive Multimedia Learning Science-Biology Using Macromedia Flash 8 for Class VIII Students of SMPN 34 Padang." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 12 (December 15, 2023). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i12.5028>.
- Mondal, Nilay, and Arjun Chandra Das. "Overview Of Curriculum Change: A Brief Discussion." *EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR)* 7, no. 3 (March 29, 2021).
- Mulia, Nanta, Linda Advinda, Syamsurizal, and Yuni Ahda. "Pengembangan E-Modul Berbasis Android Berbentuk Flipbook Pada Materi Sistem Ekskresi Dan Sistem Koordinasi Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 10, no. 5 (May 25, 2024). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7237>.
- Nurhasanah, Ana, Reksha Adya Pribadi, and M. Dapid Nur. "Analisis Kurikulum 2013." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 07, no. 02 (December 31, 2021). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.239>.
- Nurhasnah, Nurhasnah, Windy Kasmita, Prima Aswirna, and Firsty Indah Abshary. "Developing Physics E-Module Using 'Construct 2' to Support Students' Independent Learning Skills." *THABIEA: Journal of Natural Science Teaching* 3, no. 2 (November 14, 2020). <https://doi.org/10.21043/thabiea.v3i2.8048>.
- Prasetyo, Arif Rahman, and Tasman Hamami. "Prinsip-Prinsip Dalam Pengembangan Kurikulum." *PALAPA* 8, no. 1 (May 17, 2020). <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.692>.
- Purwadhi, Purwadhi. "Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa." *MIMBAR PENDIDIKAN: Jurnal Indonesia Untuk Kajian Pendidikan* 4, no. 1 (May 1, 2019). <https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i1.16968>.
- Puspita, Ervhy Indra, Tin Rustini, and Dinie Anggraeni Dewi. "Rancang Bangun Media E-book Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar." *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)* 1, no. 2 (September 11, 2021). <https://doi.org/10.46229/elia.v1i2.307>.

- Qolbi, Satria Kharimul, and Tasman Hamami. "Impelementasi Asas-Asas Pengembangan Kurikulum Terhadap Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam." *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (May 22, 2021). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.511>.
- Razak, Abdul, Prima Aswirna, Windy Kasmita, and Wetri Yesmoneca. "Development of Android-Based Interactive Teaching Materials Using the Ispring Application with Insight into Sustainable Development." *Proceeding of International Conference on Biology Education, Natural Science, and Technology* 1, no. 1 (October 25, 2023).
- Rindaryati, Nurwahyu. "E-Modul Counter Berbasis Flip Pdf Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (April 30, 2021). <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.31240>.
- Rini, Denik Ristya, Ike Ratnawati, and Retno Tri Wulandari. "The Development of a Flip Book as an Online Learning Media." *KnE Social Sciences*, June 2, 2021. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i6.9209>.
- Rochayati, Umi, and Kusuma Setyawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Teknik Elektronika Kelas X Teknik Elektronika Di SMKN 1 Giritontro." *Jurnal Ilmiah WUNY* 6, no. 1 (March 29, 2024). <https://doi.org/10.21831/jwuny.v6i1.67344>.
- Sanusi, Syamsu, and Misran Misran. "Manajemen Kurikulum Pendidikan Al-Islam Kemuhammadiyah." *Kelola: Journal of Islamic Education Management* 4, no. 2 (October 29, 2019). <https://doi.org/10.24256/kelola.v4i2.871>.
- Septianti, Nevi, and Rara Afiani. "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2." *AS-SABIQUN* 2, no. 1 (March 31, 2020). <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.
- Sriwahyuni, Indah, Eko Risdianto, and Henny Johan. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip PDF Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di SMA." *Jurnal Kumparan Fisika* 2, no. 3 (December 31, 2019). <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>.
- Sunardi, Sunardi. "Implementasi Kearifan Lokal Jawa Dalam Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Masyarakat Salatiga)." *Satya Widya* 37, no. 1 (January 11, 2022). <https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p72-78>.
- Syahrial, Asrial, Dwi Agus Kurniawan, and Suci Okta Piyana. "E-Modul Etnokonstruktivisme: Implementasi Pada Kelas V Sekolah Dasar Ditinjau Dari Persepsi, Minat Dan Motivasi." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 21, no. 2 (August 31, 2019). <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11030>.
- Syaiful, Syaiful, Urai Salam, and Haratua Tiur Maria. "Pengembangan E-Modul Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Ekskresi Pada Manusia." *Academy of Education Journal* 14, no. 2 (August 12, 2023). <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1936>.
- Syamsurizal, S., and Riska Ardianti. "Booklet Sistem Koordinasi Sebagai Suplemen Bahan Ajar Biologi Kelas XI SMA/MA." *Journal for Lesson and Learning Studies* 4, no. 3 (December 5, 2021). <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i3.38685>.
- Umami, Jazilia, and Muhammad Suwignyo Prayogo. "Pengaruh Penggunaan E-Modul Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Tingkat Sekolah Dasar." *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 2 (December 16, 2021). <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.1697>.
- Wagiran, Wagiran. "Pengembangan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Hamemayu Hayuning Bawana (Identifikasi Nilai-Nilai Karakter Berbasis Budaya)." *Jurnal Pendidikan Karakter* 3, no. 3 (April 1, 2013). <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i3.1249>.

- Yahdiyani, Yahdiyani, Helendra Helendra, and Hayyu Yumna. "Kebutuhan E-Modul Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas XI." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1 (March 30, 2022). <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.39166>.
- Yulaika, Nina Fitriya, Harti Harti, and Norida Canda Sakti. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 4, no. 1 (June 12, 2020). <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>.
- Zulhelmi, Zulhelmi. "Pemanfaatan Kvisoft Flipbook Maker Dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (May 8, 2021). <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.31209>.