



PENGEMBANGAN *INTERACTIVE DIGITAL BOOK* DENGAN *HEYZINE FLIPBOOK* BERORIENTASI *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT)* UNTUK MENANAMKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS PADA MATERI SPLDV SISWA SMP KELAS VIII

SKRIPSI

**OLEH
CINDY MEITIKA SARI
NPM 221.01.072.019**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

2025



PENGEMBANGAN *INTERACTIVE DIGITAL BOOK* DENGAN *HEYZINE FLIPBOOK* BERORIENTASI *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING* (CRT) UNTUK MENANAMKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS PADA MATERI SPLDV SISWA SMP KELAS VIII

SKRIPSI

Diajukan kepada

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitaas Islam Malang

Untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Matematika

OLEH

CINDY MEITIKA SARI

NPM 221.01.072.019

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

2025

ABSTRAK

Sari, Cindy Meitika. 2025. *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* yang Berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk Menanamkan Kemampuan Literasi Matematis pada Materi SPLDV untuk Siswa SMP Kelas VIII. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Dr. Sunismi, M.Pd; Pembimbing II: Yuli Ismi Nahdiyati Ilmi, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, *Interactive Digital Book*, *Heyzine Flipbook*, *Culturally Responsive Teaching* (CRT), Kemampuan Literasi Matematis

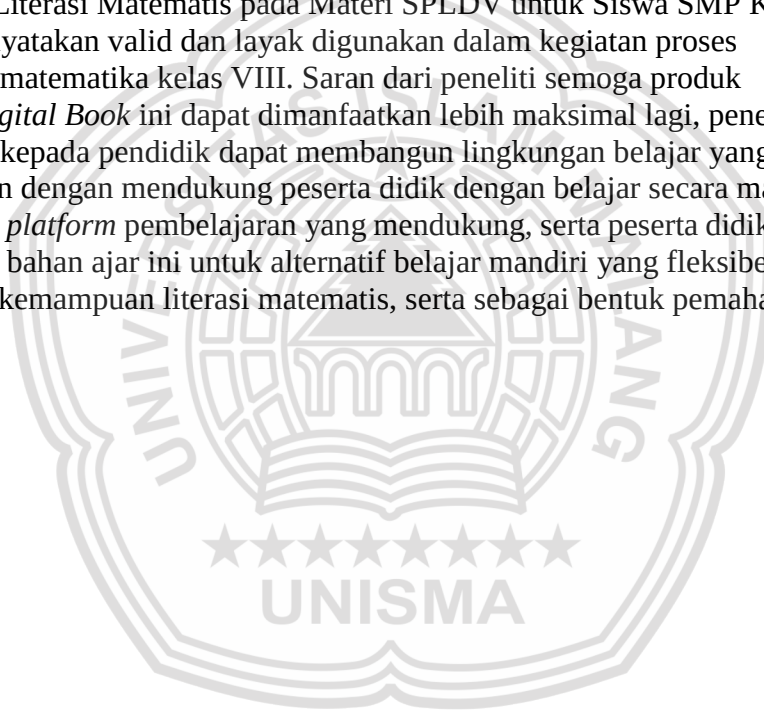
Bahan ajar yang menarik adalah bahan ajar yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian game pembelajaran, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar. Penggunaan bahan ajar interaktif dalam kegiatan pembelajaran matematika adalah sebuah inovasi yang diharapkan minat, motivasi, dan semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu, salah satu alternatif inovasi bahan ajar di era digital saat ini adalah *Interactive Digital Book* yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, mendeskripsikan hasil pengembangan, dan mendeskripsikan hasil uji coba pengembangan *Interactive Digital Book*.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam analisis pengembangan ini, angket kebutuhan pendidik diberikan kepada 1 pendidik mata pelajaran matematika, dan angket kebutuhan peserta didik diberikan kepada 21 peserta didik SMP Assalam Batu. Subjek penelitian meliputi 1 validator ahli materi yang berperan memvalidasi materi, 1 validator ahli desain dan media pembelajaran yang berperan memvalidasi produk dari segi tampilan, teknis, dan bahasa, 1 validator praktisi (pendidik) yang berperan memvalidasi produk dari segi isi, teknis, dan bahasa, dan 10 pengguna (*user*) yang terdiri dari peserta didik kelas VIII SMP. Instrumen penelitian berupa angket validasi dan angket respon pengguna.

Hasil dari pengembangan ini adalah 1) proses pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari lima tahap yaitu, a) tahap analisis (*Analyze*) berisi 4 langkah, yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis teknologi, dan analisis kurikulum, b) tahap perencanaan (*Design*) yang terdiri dari menyusun materi dan desain, produksi bahan ajar, menyusun instrumen penelitian, c) tahap pengembangan (*Development*) dilakukan dengan memberikan instrumen kepada validator ahli dan praktisi, d) tahap implementasi (*Implementation*) yaitu media pembelajaran sudah dinyatakan valid, dan e) tahap evaluasi (*Evaluation*) yaitu menganalisa tanggapan dari praktisi dan pengguna (*user*) kesimpulannya produk bahan ajar interaktif ini dapat memudahkan dalam penggunaan maupun pemahaman materi; 2) Hasil pengembangan ini adalah bahan ajar yaitu *Interactive*

Digital Book yang memuat materi SPLDV (pengertian SPLDV, metode penyelesaian SPLDV yaitu metode grafik, metode substitusi, metode eliminasi, dan metode gabungan (substitusi dan eliminasi)) dengan tampilan teks, dan contoh kontekstual. Dari hasil data yang diperoleh, pengguna (*user*) menyatakan nilai rata-rata total menunjukkan nilai 3,44 bahan ajar ini dinyatakan dapat membantu pengguna (*user*) dalam memahami materi SPLDV. Produk bahan ajar ini mempunyai implikasi yang baik dikarenakan mengaitkan matematika dengan budaya, membantu menanamkan kemampuan literasi matematis; 3) Hasil uji coba dalam penelitian ini berdasarkan hasil penilaian semua validator yang mendapatkan nilai rata-rata 3 dan hasil dari respon pengguna (*user*) yang dilakukan kepada 10 peserta didik kelas VIII mendapatkan nilai rata-rata 3,44.

Sehingga *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* yang Berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk Menanamkan Kemampuan Literasi Matematis pada Materi SPLDV untuk Siswa SMP Kelas VIII dapat dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran matematika kelas VIII. Saran dari peneliti semoga produk *Interactive Digital Book* ini dapat dimanfaatkan lebih maksimal lagi, peneliti menyarankan kepada pendidik dapat membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dengan mendukung peserta didik dengan belajar secara mandiri menggunakan *platform* pembelajaran yang mendukung, serta peserta didik dapat menggunakan bahan ajar ini untuk alternatif belajar mandiri yang fleksibel, menanamkan kemampuan literasi matematis, serta sebagai bentuk pemahaman materi.



ABSTRACT

Sari, Cindy Meitika. 2025. *Interactive Digital Book with Heyzine Flipbook yang Oriented to Culturally Responsive Teaching (CRT) to Instill Mathematical Literacy Skills in SPLDV Material for 8th Grade Junior High School Students*. Thesis, Mathematics Education Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Islam Malang.
Advisor I: Dr. Sunismi, M.Pd; Advisor II: Yuli Ismi Nahdiyati Ilmi, M.Pd.

Keywords: Development, *Interactive Digital Book*, *Heyzine Flipbook*, *Culturally Responsive Teaching (CRT)*, *Mathematical Literacy Skills*

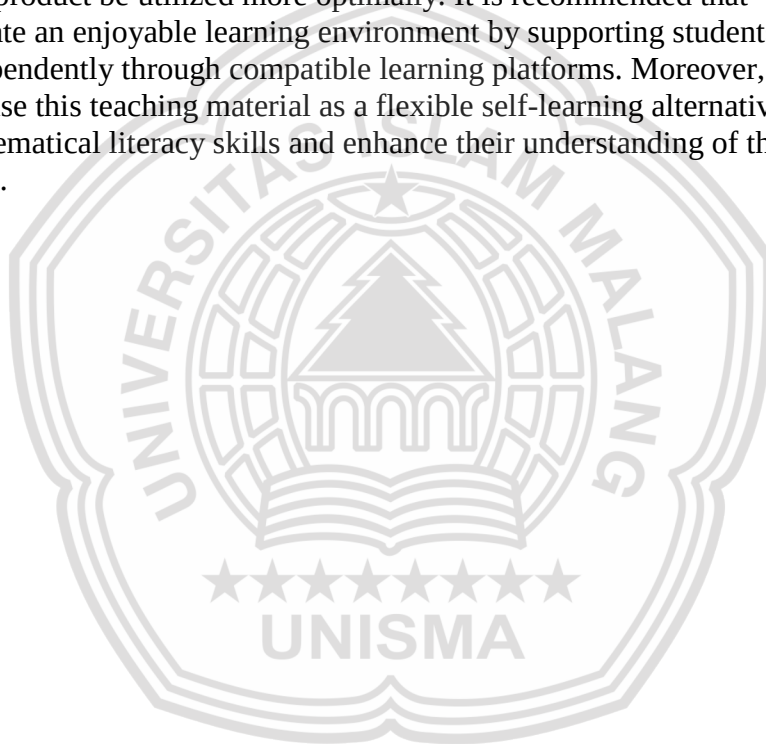
Engaging teaching materials are those that enable students to engage with the program more interactively, complemented by the presentation of learning games, animations, and audio to enrich the learning experience. The use of interactive teaching materials in mathematics learning activities is an innovation that is expected to stimulate student interest, motivation, and enthusiasm for learning. Therefore, one alternative teaching material innovation in the current digital era is an engaging and interactive Interactive Digital Book. This study aims to describe the development process, the results of the development, and the results of the Interactive Digital Book development trial.

The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. In this development analysis, a questionnaire on educator needs was given to 1 mathematics teacher, and a questionnaire on student needs was given to 21 students of Assalam Batu Middle School. The research subjects included 1 material expert validator whose role was to validate the material, 1 design and learning media expert validator whose role was to validate the product in terms of appearance, technical, and language, 1 practitioner validator (educator) whose role was to validate the product in terms of content, technical, and language, and 10 users consisting of 8th grade junior high school students. The research instruments were a validation questionnaire and a user response questionnaire.

The results of this development are as follows: (1) The development process of this learning media consists of five stages: a) the analysis stage, which includes four steps needs analysis, learner analysis, technology analysis, and curriculum analysis; b) the design stage, which involves preparing the material and its design, producing learning materials, and developing research instruments; c) the development stage, where instruments are given to expert and practitioner validators; d) the implementation stage, in which the learning media has been declared valid; and e) the evaluation stage, which involves analyzing feedback from practitioners and users. The conclusion is that this interactive teaching material product facilitates both the use and understanding of the content. (2) The result of this development is a teaching material in the form of an Interactive Digital Book containing SPLDV (System of Linear Equations in Two Variables) content, including the definition of SPLDV and solution methods such as the graphical method, substitution method, elimination method, and

combined method (substitution and elimination), presented with texts and contextual examples. Based on the data obtained, users gave an average score of 3.44, indicating that this teaching material can help users understand the SPLDV content. This product also shows good implications as it connects mathematics with culture and supports the development of mathematical literacy skills. (3) The trial results in this study, based on evaluations from all validators, received an average score of 3, and feedback from 10 eighth-grade students yielded an average score of 3.44.

Therefore, the Interactive Digital Book using Heyzine Flipbook, oriented toward Culturally Responsive Teaching (CRT) for fostering mathematical literacy skills in the SPLDV material for Grade VIII junior high school students, can be declared valid and suitable for use in the mathematics learning process for Grade VIII. The researcher suggests that this Interactive Digital Book product be utilized more optimally. It is recommended that educators create an enjoyable learning environment by supporting students in learning independently through compatible learning platforms. Moreover, students can use this teaching material as a flexible self-learning alternative to develop mathematical literacy skills and enhance their understanding of the subject matter.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia. Saat ini pelaksanaan pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Tujuan ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Permendikbud nomor 54 tahun 2013, diantaranya mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pada dunia pendidikan, matematika adalah salah satu bidang studi yang ada di semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Pendidikan matematika mempunyai manfaat penting dalam menyiapkan manusia untuk memiliki kompetensi abad-21.

Menurut Giantara (2019) kemampuan dan kompetensi yang diperlukan untuk menyongsong abad 21 adalah sebuah kemampuan yang terintegrasi dengan teknologi informasi. Kemampuan dan kompetensi tersebut antara lain adalah dimensi informasi, dimensi komunikasi dan dimensi etika dan sosial. Dalam perkembangannya, banyak sekali konsep matematika yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, seperti membantu manusia dalam menyelesaikan masalah tertentu. Oleh karena itu, pada saat belajar matematika peserta didik dilatih untuk berpikir secara konseptual untuk dapat menerapkan pada kehidupan sehari-hari. Pada zaman modern ini,

menurut Sundari (2024) teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Pengembangan sumber belajar maupun bahan pembelajaran juga turut didukung oleh kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Menurut Rasiman dkk (2023) pada era saat ini keperluan bahan ajar secara digital sangat dibutuhkan oleh peserta didik.

Menurut Aini dkk (2023) bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai media utama yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik, bahan ajar menentukan efektivitas penyampaian materi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Sehingga pendidik diharapkan mampu untuk mengembangkan bahan ajar secara digital dengan berbasis teknologi terbaru. Akibat kurangnya pemanfaatan bahan ajar yang menarik tersebut, maka pembelajaran di kelas menjadi kurang efektif (Murod dkk, 2021). Peserta didik menjadi cepat bosan dalam menyimak pembelajaran, terutama metode yang digunakan pendidik adalah ceramah. Kemajuan teknologi informasi menuntut pendidik untuk dapat menggunakan teknologi untuk memudahkan belajar peserta didik. Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi digital menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dimana penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan mendorong siswa dalam memahami terkait materi pembelajaran (Murod dkk, 2021)

Menurut Suprihatin dan Manik (2020) dalam aplikasi di lapangan, bahan ajar yang ada di sekolah diperlukan bantuan pendidik dan modifikasi dalam pemanfaatannya agar sumber bahan ajar tersebut dapat dimanfaatkan oleh peserta

didik dalam proses pembelajaran guna memaknai materi yang dipelajari peserta didik. Bahan ajar yang biasanya dipakai yaitu buku-buku teks pelajaran yang diperjual belikan, buku sumbangan pemerintah dan LKS yang dibeli melalui para penyalur yang sering datang ke sekolah (Kibitiah dkk, 2020). Menurut Syahida dan Purba (2022) buku yang berisikan materi saja hanya memungkinkan terciptanya komunikasi satu arah yang mengakibatkan kurangnya kesempatan peserta didik untuk mengembangkan pola pikirnya dan peserta didik tidak dapat membangun pengetahuannya sendiri untuk mengasah kemampuan matematisnya. Penggunaan buku teks dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi interaksi antara pendidik dan peserta didik, dimana proses pembelajaran matematika masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).

Adapun permasalahan tersebut terjadi di sekolah SMP Assalam Batu. Dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut pendidik masih menggunakan bahan ajar berupa buku teks dari pemerintah. Pemakaian buku teks ini dapat mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang aktif. Hal ini dapat mengakibatkan menurunnya minat belajar dan motivasi belajar dari peserta didik. Maka perlu dikembangkan bahan ajar interaktif. Pemilihan bahan ajar yang tepat akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga akan berpengaruh terhadap kompetensi peserta didik. Selama ini bahan ajar yang digunakan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) masih banyak kekurangan diantaranya tidak berbasis teknologi atau interaktif dan belum berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) serta dalam bentuk buku teks yang tebal dimana seringkali tidak mampu menghadirkan pengalaman belajar

yang menarik dan kontekstual. Menurut Safitri dan Wismanto (2025) tujuan dari *interactive digital book* yang berbasis CRT adalah meningkatkan keterlibatan peserta didik, mengembangkan identitas dan kepercayaan diri peserta didik, mendorong inklusi dan kesetaraan, mendukung pembelajaran yang relevan dan kontekstual serta mendorong kolaborasi antara pendidik dan peserta didik.

Kekurangan lainnya pada jenis buku teks yang tebal ini yaitu minimnya integrasi budaya lokal yang dapat membuat pembelajaran lebih relevan bagi peserta didik. Selain itu, juga keterbatasan visualisasi dan interaktivitas pada bahan ajar teks atau cetak membuat peserta didik kurang termotivasi untuk mengeksplorasi materi secara mendalam.

Temuan tersebut diperkuat oleh pendapat Sunismi yang menyatakan bahwa buku teks memiliki kelemahan, yaitu konsep yang disajikan masih secara abstrak, hal ini tentu akan mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang akan berdampak pada minat dan juga motivasi belajar peserta didik (dalam Syarifah dkk, 2019). Menurut Muniarti dkk (2020) penggunaan buku teks ini dapat mengakibatkan peserta didik menjadi kurang aktif dan kurang dapat mengerti tentang materi yang diajarkan apabila hanya belajar melalui buku paket matematika yang telah disediakan dari sekolah, peserta didik membutuhkan referensi bahan ajar lain yang dapat menjadi alternatif untuk belajar mandiri dan memerlukan bahan ajar interaktif yang dapat dijadikan sebagai referensi untuk belajar mandiri dimanapun dan kapanpun. Keterbatasan bahan ajar dari Kemendikbud mendorong perlunya pengembangan bahan ajar berbasis teknologi digital. Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta

didik, mempermudah pemahaman konsep, serta menjadikan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Menurut Siregar dkk (2021) penggunaan buku digital dalam proses pembelajaran diyakini dapat meningkatkan kemampuan berpikir tinggi siswa, karena *digital book* memiliki beberapa keunggulan yaitu sederhana, fleksibel, dan praktis sehingga dapat merangsang penggunaanya untuk belajar. Siregar dkk (2021) juga mengemukakan dengan menggunakan *digital book*, proses pembelajaran lebih interaktif, inspiratif, menantang dan dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, penggunaan *digital book* dapat meningkatkan kemandirian belajar, pemahaman konsep matematika dan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta kemampuan literasi matematis. *Digital Book* adalah bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik dan dihubungkan dengan tautan (*link*) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Nurmilah, 2023). Penggunaan bahan ajar interaktif dalam kegiatan pembelajaran matematika adalah sebuah inovasi yang diharapkan minat, motivasi, dan semangat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti pada pendidik dan peserta didik kelas VIII SMP Assalam Batu menggunakan *google form* dengan responden 1 pendidik dan 21 peserta didik dan untuk peserta didik

kelas VIII di SMP Assalam Batu hanya terdiri satu kelas saja. Dari saran yang diberikan oleh pendidik menunjukkan bahwa pendidik memerlukan adanya bahan ajar dalam rangka memacu minat dan pemahaman tentang materi yang ada. Sedangkan menurut peserta didik saat mengisi angket, rata-rata peserta didik yaitu mereka kurang bisa mengerti tentang materi yang diajarkan apabila hanya belajar melalui buku paket matematika yang telah disediakan dari sekolah, peserta didik membutuhkan referensi bahan ajar lain yang dapat menjadi alternatif untuk belajar mandiri dan memerlukan bahan ajar interaktif yang dapat dijadikan sebagai referensi untuk belajar mandiri dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu, peneliti mempunyai ide untuk membuat suatu bahan ajar yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memudahkan mereka mengenal lebih tentang matematika.

Pemanfaatan bahan ajar interaktif dalam kegiatan pembelajaran matematika adalah salah satu inovasi yang diharapkan mampu meningkatkan minat, motivasi, dan semangat belajar peserta didik karena dalam bahan ajar terdapat interaksi langsung antara peserta didik dengan materi, penugasan, dan evaluasi. Menurut Lestari dkk (2018) interaktif yang dimaksud pada penelitian ini yaitu menambahkan maupun memanfaatkan multimedia interaktif pada bahan ajar saat ini. Sama halnya multimedia interaktif, maka media *digital book interactive* merupakan media yang digunakan untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Lestari dkk (2018) menambahkan multimedia interaktif dirancang untuk memberikan umpan balik atau melakukan aksi antara pengguna dan sistem

komunikasi. Selain interaktif, pada *interactive digital book* ini juga akan berorientasikan pada *culturally responsive teaching* (CRT).

Menurut Azizah dan Fathurrahman (2024) CRT adalah pendekatan pendidikan yang menghormati keragaman budaya di dalam kelas serta mendukung terciptanya pembelajaran bermakna. Pendekatan pembelajaran ini berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan siswa baik dalam otomatisasi maupun informasi, komunikasi, dan kolaborasi. Pada bahan ajar interaktif ini memanfaatkan teknologi digital untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar dari Kemendikbud. Salah satu media yang potensial adalah bahan ajar interaktif berbasis *Heyzine Flipbook*. Media ini memungkinkan penyajian bahan ajar yang interaktif, menarik dan mudah diakses oleh peserta didik. *Heyzine Flipbook* adalah platform konversi PDF ke *flipbook* online tanpa biaya tambahan. Menurut Kismawati platform ini menyediakan buku digital sehingga setiap halaman dapat diakses, seperti membuka halaman buku fisik keunggulan buku dalam bentuk *flipbook* dibandingkan yang cetak yaitu tidak hanya berisi teks atau gambar yang terkadang membuat peserta didik merasa bosan dan sulit dipahami (dalam Setiyaningsih dkk, 2024).

Hal lain dalam pengembangan *interactive digital book* yang beorientasi pada CRT yang dapat menanamkan kemampuan literasi matematis peserta didik. Menurut Wardhani dan Rumiati Melek matematika atau Literasi dalam *draft assessment framework* PISA 2015 dapat diartikan sebagai kemampuan dasar individu untuk menafsirkan, memformulasikan dan menerapkan matematika dalam berbagai konteks, termasuk kemampuan bernalar logis secara matematis

serta menggunakan algoritma, konsep, fakta, dan alat matematika untuk mendeskripsikan, memperkirakan, atau menjelaskan sebuah fenomena atau kejadian (dalam Hilaliyah dkk, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematis peserta didik belum berkembang dengan baik.

Berdasarkan fakta tersebut, maka diperlukan solusi yang didasarkan pada kebutuhan akan bahan pembelajaran inovatif yang mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital. *Heyzine Flipbook* sebagai platform penyaji buku digital interaktif. Selain itu, pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dipilih karena mampu menjembatani pemahaman peserta didik terhadap materi terkait konteks budaya lokal yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Fokus pada materi SPLDV dipilih karena salah satu topik yang cukup menantang dalam matematika SMP, namun memiliki potensi besar dalam menanamkan kemampuan literasi matematis. Dari uraian tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul

“Pengembangan *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* Berorientasi *Culturally Responsive Teaching* (CRT) Untuk Menanamkan Kemampuan Literasi Matematis pada Materi SPLDV Siswa SMP Kelas VIII”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* berorientasi *Culturally Responsive Teaching* (CRT) Untuk

Menanamkan Kemampuan Literasi Matematis pada Materi SPLDV siswa SMP kelas VIII?

2. Bagaimana hasil pengembangan *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* berorientasi *Culturally Responsive Teaching* (CRT) Untuk Menanamkan Kemampuan Literasi Matematis pada Materi SPLDV siswa SMP kelas VIII?
3. Bagaimana hasil uji coba (uji kelayakan dan uji kepraktisan) pengembangan *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* berorientasi *Culturally Responsive Teaching* (CRT) Untuk Menanamkan Kemampuan Literasi Matematis pada Materi SPLDV siswa SMP kelas VIII?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam pengembangan ini adalah.

1. Untuk mengembangkan proses *Interactive Digital Book* berbasis *Heyzine Flipbook* yang berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan mendukung pembelajaran materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) siswa SMP kelas VIII.
2. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan *Interactive Digital Book* berbasis *Heyzine Flipbook* yang mengintegrasikan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada pembelajaran materi SPLDV siswa SMP kelas VIII.
3. Untuk mendeskripsikan hasil uji coba (uji kelayakan dan uji kepraktisan) pengembangan *Interactive Digital Book* berbasis *Heyzine Flipbook* yang

berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dalam menanamkan kemampuan literasi matematis siswa SMP kelas VIII terhadap materi SPLDV.

1.4 Spesifikasi Produk

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* untuk materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) pada siswa SMP kelas VIII, maka pada pengembangan *interactive digital book* ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Produk berupa bahan ajar interaktif dapat dioperasikan melalui media elektronik, seperti *smartphone*, *tablet* atau komputer yang memiliki jaringan internet.
2. Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa bahan ajar interaktif berupa buku digital. Bahan ajar interaktif yang dimaksud terdiri didalamnya media interaktif seperti animasi, *game* dan lain sebagainya serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang interaktif menggunakan *Liveworksheet* dengan tautan *link* yang sudah tersedia pada bahan ajar interaktif tersebut.
3. Bahan ajar interaktif atau *Interactive Digital Book* akan dibuat dalam bentuk *flipbook* dengan menggunakan *Heyzine Flipbook*.
4. Bahan ajar interaktif atau *Interactive Digital Book* yang telah dibuat dalam bentuk *flipbook* akan berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang dikemas dengan lebih menyenangkan serta memperhatikan desain yang menarik sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik

SMP yang telah mengintegrasikan budaya untuk pembelajaran yang efektif dan inklusif bagi peserta didik dengan berbagai latar belakang yang hanya terdapat pada latihan soal dan tampilan.

Berikut *outline* pada bahan ajar interaktif atau *Interactive Digital Book*.

1. Pendahuluan yang terdiri dari tujuan pembelajaran, deskripsi materi, peta konsep
2. Materi pembelajaran yang terdiri dari penjelasan konsep utama, simulasi, contoh relevan dalam kehidupan sehari-hari, interaksi siswa berupa kuis, polling atau diskusi dengan teman sekelas secara virtual
3. Aktivitas pembelajaran yang terdiri dari tugas individu, tugas kelompok, umpan balik berbasis *game*
4. Penilaian dan evaluasi yang terdiri dari kuis interaktif, penilaian proyek yang berbasis interaktif, refleksi pembelajaran
5. Kesimpulan yang terdiri dari ringkasan materi dengan menyediakan link untuk eksplorasi lebih dalam, kegiatan penutup
6. Sumber belajar yang terdiri dari referensi dan sumber tambahan dan alat pembelajaran yang digunakan seperti *wordwall* dan *liveworksheet*.

1.5 Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar merupakan suatu pernyataan yang tidak diragukan lagi kebenarannya sebagai titik tolak dalam suatu penelitian. Asumsi dalam pengembangan merupakan landasan untuk menentukan karakteristik

produk, pembenaran pemilihan model dan prosedur pengembangan. Hal-hal yang diasumsikan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik mengisi angket kebutuhsn peserta didik dengan jujur.
2. Sekolah maupun pendidik mengisi angket kebutuhan pendidik dengan jujur.
3. Model pengembangan ADDIE dirasa tepat dan dianggap benar dengan penelitian pengembangan ini, karena model ADDIE ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

1.6 Ruang Lingkup dan Keterbatasan

Agar tidak terjadi tumpang tindih dalam proses pengembangan, maka pengembangan ini difokuskan sebagai berikut.

- a. Buku digital akan dikembangkan dengan menggunakan *Heyzine Flipbook* yang mendukung fitur interaktif, seperti halaman yang dapat dibalik, navigasi antar halaman, dan kemungkinan untuk menyematkan media lain seperti video, audio, atau gambar interaktif. *Platform* ini dipilih karena kemudahannya untuk membuat tampilan interaktif dan kemampuannya untuk diakses secara online.
- b. Buku digital akan mengadopsi prinsip-prinsip CRT, di mana konten, contoh, dan ilustrasi dalam buku akan disesuaikan dengan konteks budaya lokal peserta didik. Pendekatan ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih relevan dan menarik bagi peserta didik, membantu mereka merasa diakui dan dihargai dalam lingkungan pembelajaran.

- c. Konten yang akan dibahas mencakup materi SPLDV sesuai dengan kurikulum SMP kelas VIII. Buku digital ini mencakup konsep dasar SPLDV, metode penyelesaian (substitusi, eliminasi, dan grafik), serta contoh soal yang disesuaikan dengan konteks budaya setempat.
- d. Buku digital ini akan dirancang dengan elemen interaktif, seperti soal latihan dengan jawaban otomatis, tautan untuk berpindah antar halaman yang relevan, serta media visual yang menarik seperti ilustrasi dan video singkat. Semua media ini akan disesuaikan agar sesuai dengan konteks budaya yang relevan dengan peserta didik.
- e. Buku ini ditargetkan untuk peserta didik SMP kelas VIII yang memiliki beragam latar belakang budaya. Pendidik juga dapat menggunakan buku ini sebagai sumber daya pendukung untuk membantu peserta didik memahami materi SPLDV secara lebih kontekstual.

Keterbatasan yang terjadi akibat fokus pengembangan diatas terhadap penggunaan produk pengembangan berikut ini yaitu:

- a. Bahan ajar interaktif atau *interactive digital book*, letak interaktif hanya terbatas pada media animasi dan game serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada *liveworksheet* yang tersedia dalam link tautan
- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini hanya terbatas pada Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) dan untuk fokus materi yang lain belum tersedia.
- c. Bahan ajar interaktif atau *interactive digital book* yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis *flipbook* dimana hanya dapat digunakan apabila

terhubung dengan jaringan internet, sehingga koneksi internet yang baik sangat diutamakan.

- d. Bahan ajar interaktif atau *interactive digital book* yang dikembangkan dalam penelitian ini berorientasi *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang hanya terbatas pada latihan soal-soal serta tampilan bahan ajar.

1.7 Manfaat Pengembangan

Manfaat dari pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini dari hasil penelitian berupa produk bahan ajar interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat menambah jumlah teori tentang bahan ajar berbasis teknologi digunakan sebagai referensi atau acuan dalam penelitian dan pengembangan selanjutnya, serta dapat memperkaya khasanah keilmuan terutama inovasi dalam bahan ajar berbasis teknologi pada pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

1. Dapat memperkuat hubungan antara konten dan budaya peserta didik dengan menyesuaikan pada materi SPLDV.
2. Dapat meningkatkan motivasi dan peserta didik secara langsung berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
3. Dapat memfasilitasi pembelajaran dengan tetap mendapat pengalaman belajar yang kaya dan berorientasi budaya.

b. Bagi Peserta Didik

1. Dapat meningkatkan pemahaman konsep SPLDV melalui konteks budaya peserta didik masing-masing.
2. Dapat mendorong peserta didik berpartisipasi aktif melalui fitur interaktif yang ada pada *Heyzine Flipbook*.
3. Dapat dengan tetap mendapat pengalaman belajar yang kaya dan berorientasi budaya.

c. Bagi Sekolah

Sebagai suatu kebijakan dalam perbaikan sistem pembelajaran di sekolah yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada dunia pendidikan.

d. Pengembang

Sebagai salah satu inspirasi untuk meningkatkan kemampuan mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif, kreatif dan berkualitas di masa yang akan datang.

1.8 Definisi Istilah

Berikut adalah beberapa definisi istilah untuk menghindari kesalahpahaman diantaranya sebagai berikut.

1. Penelitian Pengembangan: suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan.
2. Bahan Ajar: dapat diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan

dirancang sesuai kurikulum yang berlaku. Bahan ajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu buku digital.

3. Interaktif: adalah bersifat melakukan aksi, antarmuka dan saling aktif
4. *Interactive Digital Book*: Buku digital yang dirancang untuk mendukung interaksi antara pengguna dengan konten, biasanya melalui fitur seperti kuis, video, dan animasi.
5. *Heyzine Flipbook*: pembuat flipbook gratis yang memungkinkan membuat flipbook tanpa iklan atau tanda air. PDF dapat diubah menjadi flipbook interaktif dengan menambahkan audio, video, tautan yang dapat di klik, formulir, widget, dan komponen lainnya.
6. *Culturally Responsive Teaching*: Pendekatan pengajaran yang menyesuaikan materi pembelajaran agar relevan dengan latar belakang budaya siswa, membantu meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi yang dihargai dalam konteks budaya mereka.
7. Kemampuan Literasi Matematis: yaitu kemampuan seseorang untuk menginterpretasikan, menggunakan, dan merumuskan matematika dalam berbagai konteks saat memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari dengan efektif.
8. *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* berorientasi *Culturally Responsive Teaching* (CRT): adalah bahan pembelajaran digital interaktif yang dirancang untuk mendukung pendekatan pengajaran berbasis budaya, dimana konten dan desain buku menyesuaikan dengan latar belakang budaya, pengalaman, dan kebutuhan peserta didik, bahan pembelajaran ini

menggunakan platform *flipbook*, yang memungkinkan pembuatan buku digital dengan efek membalik halaman, interaktivitas, dan elemen multimedia.

9. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV): Kumpulan dua atau lebih persamaan linear yang masing-masing memiliki dua variabel. Dalam SPLDV, setiap persamaan memiliki dua variabel yang biasanya dilambangkan dengan x dan y , dan variabel-variabel tersebut memiliki pangkat satu. SPLDV digunakan untuk menyelesaikan masalah yang melibatkan dua variabel yang saling berhubungan.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil pembahasan dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan yaitu *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* yang Berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk Menanamkan Kemampuan Literasi Matematis pada Materi SPLDV untuk Siswa SMP Kelas VIII dapat dijabarkan di bawah ini secara singkat yaitu sebagai berikut.

1. Proses pengembangan *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* yang berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk menanamkan kemampuan literasi matematis pada materi SPLDV untuk siswa SMP Kelas VIII ini menggunakan model ADDIE. Dalam model ini memiliki lima tahap, yakni.

- 1) Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini diawali dengan tahap analisis kebutuhan peserta didik, analisis kebutuhan pendidik, dan analisis teknologi.

- 2) Tahap Perencanaan (*Design*)

Dalam tahap perencanaan (design) ini memiliki tujuan merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat digunakan peserta didik. Dalam tahap perencanaan ini terdapat tiga langkah yaitu:

- a) Penyusunan materi dan desain

Pada bagian ini peneliti menyusun materi yang digunakan yaitu materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), menyusun contoh soal, menyusun latihan soal, membuat desain *Interactive Digital Book* dalam bentuk *storyboard*. Pembuatan *storyboard* dilakukan sebelum membuat produk dan bertujuan untuk memudahkan pembuatan produk.

b) Produksi *Interactive Digital Book*

Untuk produksi *Interactive Digital Book* ini, peneliti menggunakan *Canva*, *Microsoft Office Word*, dan *Microsoft Powerpoint*. Dari tahap desain ini dihasilkan *draft 1* dari *Interactive Digital Book*.

c) Penyusunan instrumen penelitian

Menyusun instrumen penelitian yang berupa angket penilaian untuk produk yang sedang dikembangkan. Instrumen yang disusun diuraikan sebagai berikut.

- a. Lembar validasi
- b. Angket validasi ahli materi
- c. Angket validasi ahli desain dan media pembelajaran
- d. Angket validasi praktisi
- e. Angket validasi pengguna (*user*)

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dilakukan dengan cara memberikan instrumen yang sudah diperoleh dari tahap sebelumnya dan *draft* produk kepada 3 validator. Tiga validator yang dimaksud adalah satu validator ahli materi,

satu validator ahli desain dan media pembelajaran, serta satu validator praktisi.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, *Interactive Digital Book* sudah dinyatakan valid dan diujicobakan kepada pengguna. Kemudian produk sudah dinyatakan valid oleh para ahli dan praktisi, langkah selanjutnya dilakukan validasi pengguna (user) dengan tahap uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 10 peserta didik kelas VIII SMP Assalam Batu. Dalam tahap ini peserta didik mengamati, menelaah, dan mencoba *Interactive Digital Book* yang dikembangkan. Setelah uji coba selesai, peneliti membagikan angket uji coba pengguna (user) untuk diisi oleh peserta didik untuk memberi penilaian dan masukan terhadap produk yang sedang diujicobakan.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam tahap evaluasi, peneliti melakukan analisa terhadap hasil komentar dan saran dari peserta didik dan pendidik yang diisi melalui angket praktisi dan pengguna (user). Data yang telah didapatkan, tanggapan dari pengguna (user), dan praktisi sangat positif. Pengguna (user) ketika menggunakan produk *Interactive Digital Book* ini menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi matematika khususnya SPLDV. Kesimpulannya, produk yang sudah dibuat mendapat tanggapan positif, artinya produk *Interactive Digital Book* ini dapat bermanfaat dan memudahkan dalam pemahaman materi.

2. Hasil pengembangan pada penelitian ini adalah bahan ajar yaitu *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* yang Berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk Menanamkan Kemampuan Literasi Matematis pada Materi SPLDV untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Interactive Digital Book* ini menjelaskan konsep materi dan latihan soal dibuat dengan berorientasi pada latar belakang budaya peserta didik yang bertujuan untuk menanamkan kemampuan literasi matematis dan agar peserta didik dapat mengenal lebih dekat dengan matematika, sehingga matematika tidak menjadi mata pelajaran yang sulit dipahami dan menakutkan.
- a) *Interactive Digital Book* ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja , mudah digunakan, berisi *game* pembelajaran, terdapat contoh soal dan latihan soal yang berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Dapat diakses melalui QR Code berikut ini.



Gambar 5. 1 QR Code Flipbook

- b) Hasil uji coba produk pengembangan *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* yang Berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching*

(CRT) untuk Menanamkan Kemampuan Literasi Matematis pada Materi SPLDV untuk Siswa SMP Kelas VIII dapat disimpulkan berdasarkan hasil penilaian dari beberapa validator, antara lain.

a. Ahli materi

Berdasarkan penilaian ahli materi , *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* yang Berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk Menanamkan Kemampuan Literasi Matematis pada Materi SPLDV untuk Siswa SMP Kelas VIII memperoleh rata-rata 2,8 dan dinyatakan valid.

b. Ahli Desain dan Media Pembelajaran

Berdasarkan penilaian ahli desain dan media pembelajaran, *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* yang Berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk Menanamkan Kemampuan Literasi Matematis pada Materi SPLDV untuk Siswa SMP Kelas VIII memperoleh rata-rata 3,2 dan dinyatakan valid.

c. Praktisi

Berdasarkan penilaian ahli praktisi, aspek dalam *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* yang Berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk Menanamkan Kemampuan Literasi Matematis pada Materi SPLDV untuk Siswa SMP Kelas VIII memperoleh rata-rata 3 dan dinyatakan valid.

d. Pengguna (*User*)

Berdasarkan penilaian pengguna (*user*), aspek produk yang dikembangkan dalam *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* yang Berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk Menanamkan Kemampuan Literasi Matematis pada Materi SPLDV untuk Siswa SMP Kelas VIII memperoleh rata-rata 3,44 dan dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli materi, validator ahli desain dan media pembelajaran, dan validator ahli praktisi memperoleh nilai rata-rata 3 sedangkan hasil analisis pengguna (*user*) yang dilakukan kepada 10 orang peserta didik kelas VIII SMP memperoleh nilai rata-rata 3,44 dan produk dinyatakan valid.

5.2 Saran

Dalam saran ini, peneliti membagi menjadi tiga jenis saran, yaitu sebagai berikut.

1. Saran pemanfaatan produk

Produk *Interactive Digital Book* ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara lebih maksimal lagi, sehingga peneliti menyarankan kepada:

a) Pendidik

Pendidik setidaknya dapat menciptakan atau membangun lingkungan belajar yang dapat mendukung para peserta didik dalam belajar secara mandiri, tetapi masih dalam bimbingan pendidik.

b) Peserta didik

Peserta didik dapat menggunakan *Interactive Digital Book* ini sebagai alternatif belajar secara mandiri yang dapat melatih dan mengaktifkan pola pikir serta *softskill* berupa kecerdasan emosional dan berbahasa.

2. Saran penyebaran

Dalam mengembangkan *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* yang berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk menanamkan kemampuan literasi matematis pada materi SPLDV untuk siswa SMP Kelas VIII ini, peneliti baru sampai pada tahap uji coba kelompok kecil. Sehingga peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya melakukan uji coba dengan skala atau kelompok yang lebih luas yaitu kelompok besar. Hal tersebut dilakukan agar *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* yang berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk menanamkan kemampuan literasi matematis pada materi SPLDV untuk siswa SMP Kelas VIII benar-benar terbukti kevalidannya.

3. Saran pengembangan lebih lanjut

Berikut saran pengembangan dari peneliti untuk peneliti selanjutnya, yaitu sebagai berikut.

- a) Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* yang Berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk Menanamkan Kemampuan Literasi Matematis pada Materi SPLDV untuk Siswa SMP Kelas VIII ini disarankan untuk uji coba penelitian dengan skala (kelompok) besar.

- b) *Interactive Digital Book* dengan *Heyzine Flipbook* yang Berorientasi pada *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk Menanamkan Kemampuan Literasi Matematis pada Materi SPLDV untuk Siswa SMP Kelas VIII belum sampai di uji keefektifannya, sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya dapat menguji atau mengukur keefektifan *Interactive Digital Book* ini.



DAFTAR RUJUKAN

- Agus Murniati, Sunismi, I. N. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) yang Bermuatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Kompetensi Abad 21 Pada Materi Statistika Kelas VII PENDAHULUAN* Sejalan dengan perkembangan zaman saat ini , *pendidika*. 15(33), 58–72.
- Azizah, N. N., & Fathurrahman, M. (2024). Pemanfaatan Media Canva Dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (Crt) Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *Js (Jurnal Sekolah)*, 8(2), 296. <https://doi.org/10.24114/js.v8i2.56994>
- Buchori, A., & Harun, L. (2020). Desain E-Modul Flipbook Berbasis Culturally Responsive Teaching (Crt) Pada Materi Transformasi Geometri Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(1), 63–73. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i1>
- Daniyah, R., & Yuni, R. (2024). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Heyzine Flipbook Kelas XI IPS SMA Cerdas Murni*. 6(3), 224–241.
- 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(05), 5.
- Desrina Hardianti, & Dwi Desmayanasari. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa dalam Online Learning pada Masa Pandemi Covid-19. *Inomatika*, 4(1), 31–44. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v4i1.316>
- Enjelina, F. R., Damayanti, R., & Dwiyanto, M. (2024). Penggunaan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD mempengaruhi hasil belajar siswa. *Edutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 39–51. <https://ejournal.rizaniamedia.com/index.php/edutama>
- Farida, R. N., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMA Kelas X Dalam Menyelesaikan Soal Tipe Pisa Konten Change and Relationship. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2802–2815. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.972>
- Fatwa, V. C., Septian, A., & Inayah, S. (2019). Kemampuan Literasi Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Based Instruction. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 389–398. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.575>
- Fauziyah, N., Anam, A., Wardani, A. K., Putri, D. A., & Yuana, F. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Culturally Responsive Teaching Pada Materi Bangun Datar. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.20527/edumat.v13i1.21141>
- Febdhizawati, E. H., Buchori, A., & Indiaty, I. (2023). Desain E-Modul Flipbook Berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT) Pada Materi Transformasi Geometri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 5233–5241. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/6544>
- Fitrianna, Yu. A., Priatna, N., & Dahlan, J. A. (2021). Pengembangan Model E-Book Interaktif Berbasis Pembelajaran Induktif untuk Melatihkan Kemampuan Penalaran Aljabar Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1562–1577.

- Fitrio, B. D., & Merliza, P. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Suska Journal of Mathematics Education*, 9(2), 121. <https://doi.org/10.24014/sjme.v9i2.18071>
- Hafsah, Hidayat, N., & Susanto, L. H. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa. *BIOSFER : Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 8(1), 14–21. <https://doi.org/10.23969/10.23969/biosfer.v8i1.7786>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & 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>
- Khasanah, F., Isnaini, U., Pujiati, E., Marsono, M., & Inayati, S. (2024). Training and development of flipbook learning resources for Master Bimbel in Malang Regency. *Community Empowerment*, 9(3), 462–469. <https://doi.org/10.31603/ce.10342>
- Kurniawan, R., & Djidu, H. (2021). Kemampuan Literasi Matematis Siswa :Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Edumatic : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(01), 24–30. <https://doi.org/10.21137/edumatic.v2i01.468>
- Magdalena, I., Saadah, L., Fadiya Haya, A., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Mengembangkan Bahan Intruksional pada Masa Pandemi Covid 19 di SDN 08 Karang Tengah. *Edisi*, 2(2), 334–347. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/1025>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Masfufah, R., & Afriansyah, E. A. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa melalui Soal PISA. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 291–300. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.662>
- Matondang, K., Saragih, R. M. B., & Daulay, L. A. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 2(3), 142–148. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v2i3.595>
- Mustaqfiroh, Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Kurniawati, A. (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning berbasis Culturally Responsive Teaching untuk meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 937–944. <https://doi.org/10.30605/proximal.v7i2.4073>
- Nafingah, H., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Digital Berbantuan Aplikasi Heyzine untuk Pembelajaran IPAS Materi Kayanya Negeriku Kelas 4 SD. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6780–6784. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4695>
- Nisa, D. C., Purwidiani, N., Widagdo, A. K., & Astuti, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Flip Pdf Corporate Edition Pada Materi Peralatan Dapur Siswa Fase E. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1655–1661. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2468>

- Pratiwi, D. E., Yuliana, L., Partika, N. T., Navis, M., Noorwinanda, R. D., Wijaya, U., Surabaya, K., Culturally, P., Teaching, R., & Pratiwi, D. E. (2024). *E-BOOK MELALUI PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING DI SEKOLAH DASAR (Elementary School)*. 8(3).
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rasiman, R., Miyono, N., Kusumaningsih, W., & Wakhyudin, H. (2024). Penguatan Keterampilan Guru SD Kelas IV dalam membuat Bahan Ajar Digital dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching di Kecamatan Kaloran Temanggung. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 39–47. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v4i2.500>
- Rismen, S., Putri, W., & Jufri, L. H. (2022). Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 348–364. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1093>
- Rumanta, M., Iryani, K., & Retnaningsih, A. (2016). Pengembangan Modul Prototipe Bahan Ajar Cetak Mata Kuliah Pendidikan Lingkungan Hidup Pada Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh: Studi Kasus Di Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2), 141–155. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v1i2.765>
- Sabdarini, C., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan LKS Tematik Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3765–3777. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1393>
- Sakdiyah, H. (2021). *Halimatus Sakdiyah*, 2 Anas Ma'ruf Annizar. 2(2).
- Samosir, E., Makmuri, & Tian Abdul Aziz. (2023). Kemampuan Literasi dan Pemecahan Masalah Matematika: Bagaimana Keduanya Berkaitan? *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 7(2), 1–15. <https://doi.org/10.21009/jrpms.072.01>
- Setiyaningsih, I., Adiwijaya, P. A., & Numertayasa, I. W. (2024). Development of E-Flashcard Vocabulary on I Like Fruits as a Learning Media Assisted by Heyzine Flipbook. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 941–956. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i2.912>
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). *KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF*. 2(11).
- Siregar, B. H., Kairuddin, Mansyur, A., & Siregar, N. (2021). Development of Digital Book in Enhancing Students' Higher-Order Thinking Skill. *Journal of Physics: Conference Series*, 1819(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1819/1/012046>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Suprpto, E., Apriandi, D., & Pamungkas, I. P. (2019). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Animasi Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 124–130. <https://doi.org/10.24176/anargya.v2i2.4089>
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1), 65–72. <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>

- Syarifah, I. D., Sunismi, & Alifiani. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Game Edukasi Bermuatan Literasi dan Penguatan Pendidikan Karakter Materi SPLDV untuk Siswa Kelas VIII. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 14(9), 41–49. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/3944>
- Waraulia, A. M. (2020). Bahan Ajar Teori dan Prosedur Penyusunan. *UNIPMA Press*, 1–59.
- Widianti, W., & Hidayati, N. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa Smp Pada Materi Segitiga Dan Segiempat. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 27–38. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.27-38>
- Yuliasuti, R., & Soebagyo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Matematika Terapan pada Materi Matriks. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2270–2284. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.811>

