

UJI VALIDITAS BAHAN AJAR BERBASIS *DEEP LEARNING* BERBANTUAN *HEYZINE FLIPBOOK* MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV**Husnul Khatimah¹, Faizal Chan², Khoirunnisa³**Prodi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi¹²³e-mail: husnulkhatimah8833@gmail.com

Diterima: 01/02/2026; Direvisi: 16/02/2026; Diterbitkan: 20/02/2026

ABSTRAK

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan berfokus pada pengembangan kompetensi abad ke-21. Namun, penelitian awal yang dilakukan di kelas IV SD 182/I Hutan Lindung, menunjukkan bahwa, bahan ajar yang digunakan saat ini masih bersifat umum, *teacher-centered*, dan belum disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Materi belum mengintegrasikan *deep learning* secara optimal dan pemanfaatan teknologi digital masih terbatas, sehingga pembelajaran cenderung satu arah dan minim partisipasi siswa. Hal ini menyebabkan penyampaian materi Keragaman Budaya Indonesia masih tekstual, kurang kontekstual dan visual, sehingga antusiasme, fokus, dan keaktifan siswa dalam bertanya maupun berdiskusi rendah, serta pemahaman terhadap materi belum berkembang secara mendalam. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi satu arah dan tidak kontekstual dan visual. Akibatnya, peserta didik kurang antusias, aktif, dan memahami materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas bahan ajar berbasis *deep learning* berbantuan *heyzine flipbook* pada materi Keragaman Budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain dengan menggunakan lembar validasi sebagai instrumen penelitian. Data yang didapat dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,90, validasi ahli bahasa sebesar 4,88, dan validasi ahli desain sebesar 4,89, yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, bahan ajar berbasis *deep learning* berbantuan *heyzine flipbook* dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar dan dapat dilanjutkan pada tahap implementasi untuk menguji kepraktisan serta dampaknya terhadap capaian belajar.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Deep Learning, Heyzine Flipbook, Keragaman Budaya Indonesia**ABSTRACT**

Digital transformation in education demands flexible, interactive learning focused on developing 21st-century competencies. However, preliminary research conducted in fourth-grade students at SD 182/I Hutan Lindung (Protected Forest Elementary School) showed that the current teaching materials are still general, teacher-centered, and not tailored to the needs and characteristics of students. The materials have not optimally integrated deep learning, and the use of digital technology is still limited, resulting in one-way learning and minimal student participation. This results in the delivery of Indonesian Cultural Diversity material being textual, lacking contextual and visual elements. This results in low student enthusiasm, focus,

and activeness in asking questions and discussing, and a lack of in-depth understanding of the material. These conditions cause the learning process to be one-way and not contextual and visual. As a result, students are less enthusiastic, active, and understand the subject matter. This study aims to test the validity of deep learning-based teaching materials assisted by flipbook heyzine on Indonesian Cultural Diversity material for fourth-grade elementary school students. This study uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validation process was carried out by material experts, linguists, and design experts using a validation sheet as a research instrument. The data obtained were analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques. The results showed that the validation of material experts obtained an average value of 4.90, validation of linguists was 4.88, and validation of design experts was 4.89, all of which were in the very valid category. Thus, the deep learning-based teaching material assisted by heyzine flipbooks was declared very valid and suitable for use in learning the material of Indonesian Cultural Diversity in grade IV of elementary school and can be continued to the implementation stage to test its practicality and impact on learning outcomes.

Keywords: *Teaching Materials, Deep Learning, Heyzine Flipbook, Indonesian Cultural Diversity*

PENDAHULUAN

Era global ditandai dengan berbagai perubahan dan tantangan yang semakin kompleks. Kondisi ini menuntut untuk peningkatan kualitas sumber daya manusia yang unggul agar mampu beradaptasi, bersaing, dan berkontribusi secara optimal. Transformasi digital mendorong diterapkannya model pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21 (Farhillah dkk., 2026). Pembelajaran tidak lagi hanya bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dasar, tetapi juga untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta pemahaman yang bermakna dan relevan dengan kehidupan memahami materi dengan cara yang ada hubungannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Sejalan dengan tuntutan tersebut, pemerintah melalui Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar menegaskan bahwa pembelajaran harus dirancang secara sistematis, interaktif, berpusat pada peserta didik, serta didukung oleh pemanfaatan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan belajar. Standar proses ini menuntut ketersediannya bahan ajar yang memiliki kemampuan untuk melibatkan siswa secara aktif dan mengintegrasikan tujuan pembelajaran, kegiatan, serta penilaian secara terpadu. Oleh karena itu, bahan ajar yang baik hendaknya relevan, sistematis, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik serta kemampuan peserta didik agar mampu meningkatkan hasil belajar dan dorongan atau motivasi untuk belajar (Zahyuni & Nuaraini, 2024).

Pembelajaran abad ke-21 dimana peran guru mengalami pergeseran, tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Yunizha, Chan, dan Pamela (2025) menegaskan bahwa guru dituntut mampu merancang bahan ajar yang tidak hanya relevan dengan hasil pembelajaran, tetapi juga berkaitan dengan perkembangan teknologi digital agar pembelajaran tetap efektif dan bermakna. Bahan ajar berkualitas tinggi sangat penting untuk keberhasilan pembelajara. Haryanto, Suyitno, dan Anggraini (2025) menyatakan bahwa bahan ajar perlu dirancang secara kontekstual, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta mampu beradaptasi

dengan kemajuan teknologi. Kualitas bahan ajar ditentukan oleh empat aspek utama, yaitu aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan (Adinda dkk., 2025). Keempat aspek tersebut perlu divalidasi untuk memastikan kelayakan bahan ajar sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Kondisi di lapangan, berdasarkan hasil observasi awal di SD 182/I Hutan Lindung, ditemukan beberapa permasalahan pada bahan ajar muatan IPAS materi Keragaman Budaya Indonesia kelas IV. Bahan ajar yang digunakan masih bersifat umum, berpusat pada guru (*teacher-centered*), serta belum sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Selain itu, materi pembelajaran belum mengintegrasikan pendekatan *deep learning* secara optimal dan pemanfaatan teknologi digital masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung berlangsung satu arah, bersifat tekstual, kurang kontekstual dan visual, sehingga antusiasme, fokus, serta keaktifan peserta didik dalam bertanya dan berdiskusi masih rendah, dan pemahaman materi belum berkembang secara mendalam.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar digital berbasis *deep learning* yang mampu mendorong pembelajaran yang *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*. Salah satu opsi alternatif adalah *heyzine flipbook* sebagai platform penyajian bahan ajar digital yang interaktif dan menarik. Pemanfaatan teknologi ini diharapkan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan mendalam, sehingga membantu peserta didik memahami materi Keragaman Budaya Indonesia secara lebih komprehensif. Penerapan *deep learning* dalam pendidikan, seperti sistem rekomendasi yang menyajikan konten sebanding perkembangan dan kebutuhan belajar peserta didik, dinilai mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Muttaqin dkk., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas bahan ajar berbasis *deep learning* berbantuan *heyzine flipbook* pada materi Keragaman Budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar, ditinjau dari aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan, sehingga bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berbasis pendekatan *deep learning* berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi Keragaman Budaya Indonesia kelas IV. Menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Namun, penelitian ini dibatasi hingga tahap *development* dengan fokus pada pengujian kevalidan produk.

Tahap analysis meliputi analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan bahan ajar yang mendukung pembelajaran *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*. Tahap *design* dan *development* dilakukan dengan merancang serta mengembangkan struktur materi, tujuan pembelajaran, aktivitas, evaluasi, dan desain visual berbasis *deep learning*. Selanjutnya, tahap *development* difokuskan pada pengembangan bahan ajar digital yang disajikan melalui bantuan *heyzine flipbook* hingga menghasilkan produk akhir.

Subjek penelitian ini dari ahli validator dari Universitas Jambi, termasuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Untuk mengumpulkan data, lembar angket validasi digunakan, yang disusun berdasarkan elemen penilaian bahan ajar. Selanjutnya, data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif, menggunakan skala Likert lima tingkat, dan hasil analisis

ini ditunjukkan dalam bentuk persentase untuk menunjukkan tingkat kevalidan bahan ajar yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini, *Heyzine Flipbook* merupakan bahan ajar digital berbantuan yang digunakan untuk muatan IPAS materi Keragaman Budaya Indonesia untuk siswa di kelas IV. Bahan ajar ini menyajikan materi secara sistematis dengan dukungan visual yang menarik dan kontekstual. Bahan ajar ini digunakan sebagai perangkat pendukung pembelajaran IPAS untuk membuat proses belajar jauh lebih interaktif, bermakna, dan mudah dipahami oleh siswa. Bahan ajar ini mencakup presentasi konsep dan aktivitas pembelajaran yang dirancang menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam untuk mendorong pembelajaran yang *mindful*, *meaningful*, dan menyenangkan.

Bahan ajar ini melewati tahap penilaian kelayakan melalui uji validasi setelah proses pengembangan selesai. Validasi dilakukan oleh para ahli yang berpengalaman dalam materi, bahasa, dan desain. Tujuan dari tahap ini untuk memastikan produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi, yang memiliki indikator penilaian untuk masing-masing aspek.

Hasil validasi ahli materi membuktikan bahwa, bahan ajar berada pada kategori sangat valid. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep Keragaman Budaya Indonesia, serta keterurutan penyajian materi. Materi disusun secara runtut dan logis serta mendukung pemahaman konsep secara mendalam dan kontekstual sesuai dengan pendekatan *deep learning*.

Penilaian dari ahli desain guna menunjukkan bahan ajar memperoleh kategori sangat valid. Aspek penilaian mencakup tampilan visual, tata letak halaman, pemilihan warna, keterbacaan teks, gambar, animasi, video serta kemudahan penggunaan. Bahan ajar dinilai memiliki desain yang menarik, proporsional, dan mudah dioperasikan oleh guru maupun siswa melalui *platform Heyzine Flipbook*, sehingga layak digunakan pada pembelajaran.

Hasil penilaian validasi dari ahli bahasa menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kategori sangat valid. Penilaian meliputi kejelasan struktur kalimat, ketepatan penggunaan istilah, serta kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa. Bahasa yang digunakan dianggap komunikatif, mudah dipahami, dan tidak ambigu.

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, bahan ajar berbantuan *Heyzine Flipbook* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar IPAS materi Keragaman Budaya Indonesia di sekolah dasar. Masukan, kritikan, dan saran dari para validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk. Selanjutnya, hasil validasi disajikan dalam bentuk tabel untuk menunjukkan perolehan skor dan kategori tingkat kevalidan bahan ajar secara rinci.

Validasi ahli terhadap product dilakukan melalui tiga ranah, yaitu validasi materi oleh dosen yang berkompeten di bidang pendidikan, validasi bahasa oleh dosen yang berkompeten di bidang kebahasaan, dan validasi desain oleh dosen yang berkompeten di bidang teknologi pembelajaran. Proses validasi ini untuk memastikan kualitas dan kelayakan produk bahan ajar yang dikembangkan. Aspek penilaian yang dinilai oleh para ahli, meliputi:

Tabel 1. Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	Kriteria	Skor
Isi Materi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.	5
	Materi Keragaman Budaya Indonesia akurat, faktual, dan sesuai konteks siswa SD.	5
Penyajian	Materi mendorong rasa ingin tahu, berfikir kritis, dan pembelajaran mendalam (<i>deep learning</i>).	4
	Penyajian materi dalam <i>heyzine flipbook</i> tersusun sistematis.	5
	Gambar/ilustrasi dalam <i>flipbook</i> sesuai dengan konsep materi budaya.	5
	Materi dilengkapi teks, gambar, dan audio/video pendukung pembelajaran.	5
	Tampilan <i>flipbook</i> jelas, menarik, dan mudah dinavigasikan oleh siswa/guru.	5
Pembelajaran	Bahan ajar dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa.	5
		4
	Bahan ajar membantu siswa memahami materi Keragaman Budaya Indonesia.	5
	Bahan ajar memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.	
Jumlah		49
Rata-Rata		4,90
Kriteria Kevalidan		Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi sebagaimana disajikan pada Tabel 1, bahan ajar berbasis *deep learning* berbantuan *heyzine flipbook* yang dikembangkan menunjukkan kualitas isi yang sangat valid dengan perolehan skor 49, rata-rata 4,90. Skor tinggi pada indikator kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran serta keakuratan materi Keragaman Budaya Indonesia menandakan bahwa substansi bahan ajar telah selaras dengan tuntutan kurikulum sekolah dasar dan karakteristik peserta didik kelas IV. Penyajian materi juga dinilai mampu mengakomodasi alur berpikir peserta didik melalui penyusunan materi yang sistematis dan bertahap, meskipun masih terdapat ruang penyempurnaan pada aspek pendalaman pembelajaran. Selain itu, integrasi teks, gambar, serta audio dan video dalam *heyzine flipbook* memperoleh penilaian sangat baik, menunjukkan bahwa bahan ajar mampu mendukung pemahaman konseptual dan visual peserta didik secara bersama. Oleh karena itu, bahan ajar yang dikembangkan dinilai relevan, bermakna, dan kontekstual dalam mendukung pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesia di sekolah dasar.

Tabel 2. Penilaian Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Kriteria	Skor
Lugas	Bahasa pada kalimat yang digunakan baik dan benar serta mudah dipahami.	5
	Istilah yang digunakan sesuai dengan kamus Besar Bahasa Indonesia.	5

Komunikatif	Bahasa yang digunakan dalam informasi terkait materi disampaikan dengan bahasa yang menarik.	5
Interaktif	Bahasa yang digunakan dapat membuat siswa tertarik untuk membacanya.	5
Kesesuaian dengan Siswa	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.	5
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Kalimat yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	4
Penggunaan Istilah	Penggunaan ejaan dalam teks bahan ajar sudah sesuai dengan kaidah PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).	5
	Penggunaan istilah dalam bahan ajar disajikan secara konsisten.	5
Jumlah Rata-Rata Kriteria Kevalidan		39 4,88 Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa sebagaimana disajikan pada Tabel 2, bahan ajar berbasis *deep learning* berbantuan *heyzine flipbook* yang dikembangkan menunjukkan kualitas bahasa yang sangat baik dengan perolehan skor total 39 dan rata-rata 4,88, termasuk dalam kriteria sangat valid. Skor tinggi pada indikator penggunaan bahasa yang baik dan benar serta kesesuaian istilah dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa bahan ajar telah menggunakan bahasa yang tepat dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan interaktif, mampu menarik perhatian siswa, serta sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas IV. Penggunaan kalimat yang mengikuti kaidah Bahasa Indonesia serta konsistensi istilah dan ejaan juga memperoleh penilaian sangat baik. Dengan demikian, bahan ajar ini tidak hanya menyampaikan materi secara akurat, tetapi juga efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga mendukung keberhasilan pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesia di sekolah dasar.

Tabel 3. Penilaian Ahli Desain

Aspek Penilaian	Kriteria	Skor
Tampilan Desain	<i>Layout flipbook</i> tersusun rapi dan profesional.	5
Bahan Ajar	Penggunaan warna, tipografi, dan ikon konsisten dan sesuai.	5
Keterbacaan & Kemenarikan	Kualitas gambar/ilustrasi jelas dan mendukung materi.	5
	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca.	5
	Tampilan <i>flipbook</i> menarik dan sesuai karakteristik siswa SD.	4
		5

Navigasi & Interaktivitas	Integrasi teks, gambar, dan audio, berjalan harmonis.	
	<i>Flipbook</i> mudah dioperasikan dan dinavigasi.	5
	Tombol, icon, dan elemen interaktif mudah dipahami.	5
	Interaktivitas <i>flipbook</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran <i>deep learning</i> .	5
Jumlah		44
Rata-Rata		4,89
Kriteria Kevalidan		Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain sebagaimana disajikan pada Tabel 3, bahan ajar berbasis *deep learning* berbantuan *heyzine flipbook* yang dikembangkan menunjukkan kualitas tampilan dan desain yang sangat baik dengan perolehan skor total 44 dan rata-rata 4,89, termasuk dalam kategori sangat valid. Skor tinggi didapat pada indikator *layout* yang tersusun rapi dan profesional, penggunaan warna, tipografi, dan ikon yang konsisten, serta kualitas gambar/ilustrasi yang jelas dan mendukung materi, menandakan bahwa bahan ajar disajikan secara visual menarik dan sesuai karakteristik siswa kelas IV. Aspek keterbacaan dan kemenarikan bahan ajar juga dinilai sangat baik, terlihat dari ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca, tampilan yang menarik, serta integrasi teks, gambar, dan audio yang berjalan harmonis. Selain itu, *flipbook* dinilai mudah dioperasikan, tombol dan elemen interaktif mudah dipahami, serta interaktivitas media sesuai dengan tujuan pembelajaran berbasis *deep learning*. Dengan demikian, bahan ajar ini tidak hanya menyajikan materi secara informatif, tetapi juga interaktif, menarik, dan mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesia.

Berikut beberapa tampilan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan *Heyzine Flipbook* materi Keragaman Budaya Indonesia, telah dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 1:



Gambar 1. Bahan Ajar

Pembahasan

Bahan ajar berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran karena berfungsi sebagai panduan baik untuk guru maupun untuk siswa dalam mengarahkan aktivitas pembelajaran, sebagai sumber materi yang harus dipelajari dan dikuasai, dan sebagai alat untuk menilai pencapaian dan penguasaan kompetensi siswa. Bahan ajar yang dirancang secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik akan membantu guru dalam

mengimplementasikan tuntutan kurikulum secara optimal. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh (Aisyah dkk., 2020), bahan ajar memberikan manfaat bagi guru antara lain, karena membantu memenuhi tuntutan kurikulum, mengurangi ketergantungan pada buku teks, memperluas wawasan dan pengalaman dalam menyusun bahan ajar, dan meningkatkan kognisi dan keterampilan siswa.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis pendekatan *deep learning* berbantuan *heyzine flipbook* telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi. Validitas pada aspek materi menunjukkan bahwa isi dari bahan ajar telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik serta kebutuhan peserta didik kelas IV. Materi Keragaman Budaya Indonesia disajikan tidak hanya dalam bentuk informasi faktual, tetapi juga dikaitkan dengan pengalaman dan lingkungan sekitar peserta didik, sehingga mendukung pembelajaran yang bermakna. Temuan ini sejalan dengan pendapat Dafit dan Mustika (2021) yang menyatakan bahwa bahan ajar adalah kumpulan informasi dan alat pembelajaran yang disusun secara sistematis guna menunjukkan kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik dan membantu perencanaan serta evaluasi pembelajaran.

Deep learning adalah pendekatan yang menekankan pemahaman konseptual yang mendalam, reflektif, dan bermakna daripada penguasaan informasi secara dangkal. Pendekatan ini mendorong siswa untuk menjadi bagian aktif dari proses belajar, refleksi, dan mengaitkan pelajaran dengan situasi dunia nyata. Menurut Akmal, Maelasari, dan Lusiana (2025), pembelajaran mendalam menekankan penguasaan konsep yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menghafal pelajaran, tetapi juga dapat memahami dan menggunakan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sutinah, Puspita, dan Fitria (2025) menegaskan bahwa "pendidikan mendalam memungkinkan pengembangan bahan ajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran secara holistik."

Siswa di sekolah dasar berada pada tahap perkembangan berpikir konkret dan kontekstual, sehingga penerapan pendekatan *deep learning* sangat relevan dengan karakteristik mereka. Melalui contoh nyata, visual, dan cerita serta pengalaman sehari-hari, siswa SD cenderung lebih mudah memahami materi. Nurhasanah dan Pujiati (2025) menyatakan bahwa keterlibatan aktif dan refleksi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar di sekolah dasar. Di sisi lain, Fitriani (2025) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis pemahaman mendalam mendorong siswa untuk berpikir kritis, reflektif, dan aplikatif.

Penggabungan pendekatan *deep learning* dengan *heyzine flipbook* mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik, khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesia karena topik ini luas dan dapat dipahami secara superficial hanya dengan teks. Pendekatan *deep learning* mengajarkan siswa tidak hanya mengenal ragam budaya, tetapi juga memahami apa arti keberagaman, mengaitkannya dengan lingkungan mereka, dan menumbuhkan rasa menghargai dan toleransi satu sama lain. Ini sejalan dengan temuan Saputra dkk. (2025) dan Wahyuni dan Dafit (2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran keragaman budaya berperan strategis dalam pembentukan karakter multikultural siswa sejak usia dini.

Heyzine Flipbook sebagai platform bahan ajar, serta pendekatan *deep learning* dalam penelitian ini didukung. Dengan platform ini, konten dapat disajikan secara terintegrasi melalui teks, gambar, video, audio, animasi dan tautan interaktif dalam tampilan digital. Dengan fitur navigasi mandiri di *heyzine flipbook*, Siswa memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri dan mengontrol kecepatan mereka sendiri, dan mengeksplorasi materi sesuai kebutuhan. Hasil

ini sejalan dengan Simamora dkk. (2025) dan Satriani dan Kadar (2024), yang menyatakan bahwa *flipbook* digital memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa untuk belajar.

Pendekatan *deep learning* dengan *heyzine flipbook*, merupakan pembelajaran yang mindful, signifikan, dan menyenangkan didukung. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses memahami, menghubungkan, dan merefleksikan materi yang dipelajari. Ini sejalan dengan pendapat Hidayah dan Saputra (2025) dan Jannah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa bahan ajar berbasis *flipbook* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat konsep lebih mudah dipahami.

Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan konten bahan ajar memuat materi Keberagaman Budaya Indonesia secara ringkas, sistematis, dan didukung ilustrasi visual yang jelas. Platform *heyzine flipbook* memungkinkan penggunaan teknologi dalam bahan ajar, memungkinkan materi dipresentasikan secara digital dan interaktif. Perancangan bahan ajar dilakukan dengan mempertimbangkan keterbacaan, konsistensi warna, dan kesesuaian tipografi dengan siswa sekolah dasar. Selain itu, bahan ajar ini dilengkapi dengan aktivitas, refleksi, dan evaluasi interaktif yang dirancang untuk mendukung pendekatan *deep learning* dan memungkinkan peserta didik untuk lebih terlibat dalam pembelajaran melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan partisipatif. Pada tahap pengembangan, rancangan bahan ajar dibuat menjadi produk pembelajaran yang utuh dan berfungsi berbasis *heyzine flipbook*. Setiap komponen bahan ajar diperiksa secara menyeluruh untuk memastikan bahwa isi materi, tampilan visual, dan pendekatan pembelajaran mendalam sesuai. Setelah validasi, ahli menilai kelayakan bahan ajar dari segi materi, bahasa, dan desain sebagai dasar untuk menentukan kualitas produk.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, bahasa, dan desain. Validasi materi menunjukkan bahwa isi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, dan validasi bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa sudah komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa di sekolah dasar. Validasi desain menunjukkan bahwa tampilan dan fungsionalitas bahan ajar mendukung pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil uji validitas menunjukkan bahwa pembuatan bahan ajar berbasis pendekatan *deep learning* berbantuan *Heyzine Flipbook*, valid dan layak digunakan dalam pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Bahan ajar ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar dan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Bahan ajar ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, tetapi juga membantu mereka menjadi lebih toleran, menghargai perbedaan, menanamkan nilai-nilai keberagaman dan toleransi pada siswa, dan lebih kuat sebagai siswa sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa bahan ajar berbasis pendekatan *deep learning* berbantuan *heyzine flipbook* pada materi Keragaman Budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar telah berhasil dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE hingga tahap *development* dan telah memenuhi kriteria kevalidan yang sangat valid. Bahan ajar dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar, menurut proses validasi yang melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi bahan

ajar telah sesuai dengan capaian pembelajaran, akurat secara konsep, serta disajikan secara sistematis dan kontekstual untuk mendukung pembelajaran mendalam (*deep learning*). Validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam bahan ajar bersifat komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, dan selaras dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Sementara itu, validasi ahli desain menunjukkan bahwa tampilan visual, keterbacaan, tata letak, serta interaktivitas pada *heyzine flipbook* dirancang secara menarik, inovatif, kreatif, proporsional, dan mudah digunakan sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Bahan ajar berbasis pendekatan *depp learning* berbantuan *heyzine flipbook*, pada materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar, memiliki kemampuan untuk mendukung pembelajaran yang bermakna. Bahan ajar ini juga mendorong Peserta didik lebih memahami konsep keberagaman budaya secara kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karenanya, produk yang dikembangkan memiliki kemampuan untuk mendukung pembelajaran yang berpikir, bermakna, dan menyenangkan sesuai dengan persyaratan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini masih terbatas pada tahap uji validitas. Penelitian selanjutnya harus menguji apakah bahan ajar ini praktis dan efektif saat diterapkan secara langsung dalam proses belajar di kelas untuk mempelajari dampaknya terhadap hasil belajar, keaktifan, dan sikap multikultural peserta didik. Penelitian lebih lanjut juga dapat melibatkan penelitian yang lebih luas untuk memperluas pemahaman tentang penggunaan bahan ajar berbasis mendalam (*deep learning*).

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, L. A. P., Astuti, N., Purwidiani, N., & Widago, A. K. (2025). Pengembangan bahan ajar digital berbasis Heyzine Flipbook pada materi hidangan dari unggas siswa Fase F. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 94–101. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2597>
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). Bahan ajar sebagai bagian dalam kajian problematika pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, 2(1), 62–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>
- Akmal, A. N., Maelasari, N., & Lusiana. (2025). Pemahaman deep learning dalam pendidikan: Analisis literatur melalui metode systematic literature review (SLR). *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(3), 3229–3236. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Dafit, F., & Mustika, D. (2021). Pengembangan bahan ajar membaca berbasis higher order thinking skills pada siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4889–4903. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1565>
- Fitriani, A. (2025). Analisis literatur: Pendekatan pembelajaran deep learning dalam pendidikan. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(3), 50–57. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>
- Farhillah, A. R., Rahmawati, A., Chairunisa, & Kholifah, A. (2026). Model Perbandingan Pendidikan Global di Era Digital : Tantangan dan Strategi Penerapan di Indonesia. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 11–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v3i1.323>
- Haryanto, H., Suyitno, I., & Anggraini, A. E. (2025). Analisis kebutuhan bahan ajar Bahasa Indonesia berbantu multimedia QR code untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 17(1), 109–117. <https://doi.org/10.26418/jvip.v17i1.78866>

- Hidayah, A., & Saputra, G. Y. (2025). Pengembangan e-modul informatika berbantuan Heyzine Flipbook pada elemen literasi digital. *Terapan Informatika Nusantara*, 5(9), 526–535. <https://doi.org/10.47065/tin.v5i9.7009>
- Jannah, L. R., Adikara, F. S., & Maharani, S. D. (2025). Pengembangan bahan ajar flipbook berbantuan Heyzine materi teks narasi kelas IV SD. *Borobudur Educational Review*, 5(1), 26–35. <https://doi.org/10.31603/bedr.13361>
- Muttaqin, Z., Hadi, E., Hapiipi, & Jayadi, U. (2025). Analisis penerapan deep learning dalam pembelajaran di sekolah dasar: Studi empiris di Kota Mataram. *Sibatik Journal*, 4(6), 651–660. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i6.2795>
- Nurhasanah, & Pujiati. (2025). Penerapan pendekatan deep learning pada pembelajaran di Sekolah Dasar Kota Bekasi. *El-Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 08(01), 72–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.54125/elbanar.v8i1.539>
- Satriani, E., & Kadar, D. P. (2024). Pelatihan desain e-modul berbasis aplikasi Heyzine Flipbook bagi guru SMK YAPIM Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(2), 229–236. <https://doi.org/10.33394/jpu.v5i2.10450>
- Simamora, E. W., Siregar, N. N., & Ukut, Y. (2025). Pengembangan e-modul interaktif Heyzine Flipbook pada mata kuliah landasan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Papua. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1132–1139. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3289>
- Sutinah, C., Puspita, R. D., & Fitria, A. (2025). Deep learning for deep learners: Integrasi dalam perangkat ajar. *Abdimas Siliwangi*, 8(2), 466–478. <https://doi.org/10.22460/as.v8i2.27148>
- Wahyuni, S., & Dafit, F. (2024). Pendidikan multikultural untuk nilai-nilai budaya daerah siswa di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(1), 630–637. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/xxxxx>
- Yunizha, T. D., Chan, F., & Pamela, I. S. (2025). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya di Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1149–1159. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25320>
- Zahyuni, V., & Nuraini. (2024). Pengembangan Bahan Ajar dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching pada Elemen Bilangan Kelas IV SD. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 3(2), 201–218. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v3i2.42429>