

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PELAJARAN IPS

Silvia Nisa Amalia[✉], Moh. Fathurrahman

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Januari 2023**

Disetujui **Februari 2023**

Dipublikasikan **Maret**

2023

Keywords:

IPS, Learning Outcomes, Flipbook Learning Media

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook*, menguji kelayakan, dan keefektifan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Gajahmungkur 02, Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). teknik pengumpulan data dengan tes, observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kelayakan media, analisis tanggapan guru dan siswa, uji normalitas, uji-t, serta n-gain. Hasil pengembangan dalam bentuk media berupa media pembelajaran *flipbook*. Hasil uji kelayakan *flipbook* dengan persentase kelayakan penyajian sebesar 98,44% dan kelayakan isi sebesar 95,31% dengan kategori "sangat layak". Uji keefektifan dengan hasil uji perbedaan rata-rata uji-t diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,050$. Pada hasil uji $t_{hitung} 13,636 > t_{tabel} 2,09$ dan H_0 diterima. Sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Pada peningkatan rata-rata (n-gain) data *pretest* dan *posttest* diperoleh hasil sebesar 0,65 dengan kriteria "sedang". Uji keefektifan media diketahui melalui perhitungan uji keefektifan media memperoleh skor 88% dengan kategori "efektif" sebagai penunjang pembelajaran.

Abstract

This study aims to develop flipbook learning media and test the feasibility and effectiveness of media on social studies learning outcomes for fifth-grade students at Gajahmungkur 02 Elementary School, Semarang City. This study used the Research and Development (R&D) research method. Data collection techniques with tests, observations, questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis techniques used media feasibility analysis, teacher and student response analysis, normality test, t-test, and n-gain. The results of the development are in the form of media in the form of flipbook learning media. The flipbook feasibility test results with a presentation feasibility percentage of 98.44% and content feasibility of 95.31% with the "very feasible" category. Test the effectiveness with the t-test average difference test results and obtain a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.050$. The t-test results from $T_{count} 13.636 > T_{table} 2.09$, and H_0 is accepted. So there is a significant difference between the results of the students' pretest and posttest. In the average increase (N-gain), pretest and posttest data were obtained by 0.65 with the criteria of "moderate." The media effectiveness test is also known through calculating the media effectiveness test to obtain a score of 88% in the "effective" category as a learning support.

[✉] Alamat korespondensi:

Mayong Kidul RT 03/RW 01, Mayong, Jepara, Jawa Tengah
E-mail: silvianisa385@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam kehidupan, tanpa adanya pendidikan maka akan berpengaruh juga pada kemampuan generasi muda yang kesulitan untuk berdampingan dengan perkembangan pendidikan dalam kancah dunia. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 bagian ketentuan umum BAB I Pasal 1 ayat 1 menjelaskan pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam upaya mewujudkan suasana dan proses belajar yang baik agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan dan potensi yang terdapat dalam dirinya agar.

Adanya inovasi pada kegiatan pembelajaran memang tidak terlepas dari keikutsertaan guru dalam membimbing dan membawakan pembelajaran dengan cara yang menarik. Pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran merupakan tahapan kegiatan interaksi yang dilakukan siswa dengan pendidikan dan komponen belajar dalam lingkungan belajar. Menurut Ihsana (2017:4) Kegiatan belajar merupakan sebuah aktivitas yang didalamnya terdapat proses untuk mencari tahu hal yang sebelumnya tidak diketahui, hal yang sebelumnya tidak dimengerti menjadi dimengerti, dan hal yang sebelumnya tidak bisa dilakukan menjadi bisa dilakukan.

Dalam keberhasilan menggunakan sarana prasarana pada proses pembelajaran salah satunya penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu penunjang keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Menurut Fatria (2017: 136) menjelaskan media merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam penyaluran pesan yang berguna dalam merangsang pikiran, memberikan semangat, dan perhatian kepada siswa agar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut PP No. 32 tahun 2013 menjelaskan bahwa Standar Nasional Pendidikan adalah kriteria minimal tentang pendidikan di seluruh hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pentingnya hasil belajar yang optimal di atas rata-rata menjadikan perlunya sarana penunjang dalam proses pembelajaran, salah satunya pada penerapan kriteria minimal pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Melalui media pembelajaran ini guru dapat memberikan pesan kepada siswa melalui sebuah alat komunikasi yang berbasis teknologi untuk menyampaikan materi pelajaran.

Media pembelajaran *flipbook* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi, dimana media ini merupakan salah satu jenis aplikasi untuk memberikan materi kepada siswa. *Flipbook* atau *digital book* ini termasuk dalam jenis bahan ajar yang menggunakan pemanfaatan alat modern yang disesuaikan dengan perkembangan

ilmu pengetahuan dan teknologi serta untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin pesat (Widya: 2021).

Menurut penelitian, penggunaan media pembelajaran *flipbook* memiliki pengaruh yang baik bagi pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari, hal ini dapat dilihat berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ary (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran memperoleh persentase hasil validasi media sebesar 91% dan memperoleh persentase hasil validasi materi sebesar 100% .

Penelitian yang dilakukan oleh Widya (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar” menunjukkan persentase hasil validasi sebesar 91% dari penilaian ahli materi dan 86% dari penilaian ahli media. Tingginya persentase hasil validasi media pembelajaran *flipbook* ini menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan sebagai pendamping bagi guru dalam memberikan materi dan penunjang keberhasilan belajar siswa.

Menurut Sapriya (2017: 7) mengatakan bahwa pelajaran IPS merupakan pelajaran yang dikembangkan melalui beberapa mata pelajaran ilmu sosial yang digabungkan menjadi satu, contohnya seperti ekonomi, geografi, sejarah, sosiologi, dan lainnya. Pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, penyajian materinya terintegrasi dengan pembelajaran kategori tematik yang menjadi satu dengan muatan pelajaran yang lainnya.

Berdasarkan identifikasi masalah yang dilakukan di SDN Gajahmungkur 02 Kota Semarang, ditemukan beberapa masalah yaitu media pembelajaran yang masih terbatas khususnya pada pembelajaran IPS, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, sumber belajar masih berpedoman pada buku guru dan buku siswa, minimnya minat siswa dalam belajar IPS materi karakteristik geografis Indonesia, dan hasil belajar siswa yang rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti memecahkan permasalahan dengan mengembangkan media pembelajaran *flipbook*. Penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu cara praktis dalam menyajikan materi agar siswa tertarik dan menjadi semangat untuk belajar dan menumbuhkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran digital yang berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D).

Menurut Sugiyono (2015: 407) mengatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang dilakukan untuk menciptakan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang diciptakan dan dikembangkan perlu diuji keefektifannya agar nantinya hasil yang didapatkan bahwa produk tersebut layak untuk dijadikan sarana pendamping dalam proses pendidikan. Populasi penelitian menggunakan sampel jenuh dari siswa kelas V SDN Gajahmungkur 02 yang berjumlah 19 dari 28 siswa. Hal ini dikarenakan 28 dikurangkan dengan 9 siswa yang telah melaksanakan uji coba produk. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan 9 siswa melalui kriteria 3 siswa peringkat atas, 3 siswa peringkat tengah, dan 3 siswa peringkat bawah.

Penelitian ini berpedoman pada pengembangan Borg and Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono (2016) yang terdiri dari 10 proses, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk final, produksi massal. Namun peneliti hanya menerapkan penelitian pengembangan ini sampai tahap 8 dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flipbook* dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia pada segi aspek kognitif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

Uji kelayakan penelitian menggunakan analisis kelayakan desain oleh ahli media dan kelayakan isi oleh ahli materi, serta analisis tanggapan guru dan siswa. Berikut rumus dan kriteria kelayakan media

$$NP : R \times 100\% \\ M$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh

M = Skor maksimal ideal dari tes

Klasifikasi hasil persentase media dapat digolongkan melalui tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Presentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Analisis data untuk menguji keefektifan pada penelitian ini dilaksanakan dengan dua tahap. Tahap uji data awal dilaksanakan melalui uji normalitas. Sedangkan tahap kedua dilaksanakan

untuk analisis data akhir dilaksanakan melalui uji-t dan uji n-gain. Untuk mengukur kriteria keefektifan media dalam penelitian pengembangan, Berikut perhitungan keefektifan media pembelajaran flipbook pada materi karakteristik geografis Indonesia :

$$\text{Ketuntasan Klasikal} : \frac{\text{Skor yang tuntas}}{\text{Jumlah skor}} \times 100\%$$

Besar persentase tingkat efektifnya media digunakan dalam pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 2 Kriteria Keefektifan Media

Tingkat Pencapaian	Kategori
90-100%	Sangat Efektif
80-89%	Efektif
65-79%	Cukup Efektif
55-64%	Kurang Efektif
0-54%	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran flipbook pelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia untuk kelas V sekolah dasar. Flipbook merupakan media interaktif yang dirancang seperti lembaran-lembaran kertas dengan desain yang menarik minat siswa dalam belajar. *Flipbook* merupakan media interaktif yang mengubah tampilan materi pembelajaran menjadi lebih inovatif melalui sebuah bacaan, foto, dan video yang menarik (Nurwidiyanti & Sari, 2022).

Hasil pengembangan dalam bentuk media pembelajaran *flipbook* yang isinya terdiri dari sampul pembuka, prakata, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, soal evaluasi, daftar pustaka, biodata penulis, dan sampul penutup.





Gambar 1. Tampilan Media Flipbook

Uji Kelayakan

Analisis Kelayakan Media

Data hasil validasi oleh validator ahli media dan ahli materi diperoleh data kuantitatif yang diperoleh dari nilai angket dan data kualitatif yang diperoleh dari saran dan masukan validator ahli terhadap media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan. Hasil analisis kelayakan produk terhadap media pembelajaran *flipbook* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Komponen Penyajian	Skor
1.	Media pembelajaran sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	16
2.	Media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa	16
3.	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	15
4.	Desain tampilan media pembelajaran menarik	16
Jumlah Skor		63
Rata-Rata		15,75
Presentase		98,44%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan data pada tabel diperoleh nilai rata-rata validasi mendapat skor 15,75 dengan persentase 98,44% kategori “sangat layak” dalam penyajian media *flipbook*. Hasil analisis uji kelayakan pada validator ahli materi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Komponen Penyajian	Skor
1.	Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	16
2.	Materi sesuai dengan taraf kemampuan dan berpikir siswa	15
3.	Kesesuaian dengan soal media flipbook	14
4.	Kesesuaian gambar dengan materi	16
Jumlah Skor		61
Rata-Rata		15,25
Presentase		95,31%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan data pada tabel diperoleh nilai rata-rata validasi mendapat skor 15,25 dengan persentase 95,31% kategori “sangat layak” dalam isi materi *flipbook*.

Adapun penelitian yang hampir sama dengan ini adalah penelitian internasional Dyah Triwahyuningtyas et al (2020), menyatakan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan memperoleh hasil validasi persentase 86,98% dari ahli materi dan 84,66% dari ahli media. Sehingga dari kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa *flipbook* sangat layak sebagai media penunjang pembelajaran.

Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Analisis angket tanggapan guru dan siswa terhadap penerapan media flipbook pada pelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang didapatkan dengan adanya flipbook pada proses belajar siswa. Angket tanggapan dilaksanakan dengan dua tahap, yaitu pada tahap uji coba produk 9 siswa dan tahap uji coba pemakaian 19 siswa. Analisis angket tanggapan guru dan siswa pada uji coba produk disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Angket Tanggapan Guru dan Siswa Uji Coba Produk

Tanggapan	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Perse ntase	Kategori
Guru	16	17	94,11 %	Sangat Layak
Siswa	150	153	98,03 %	Sangat Layak

Hasil angket pada uji coba produk mengenai tanggapan guru memperoleh skor 16 dengan persentase 94,11% kategori “sangat layak”. Pada hasil angket tanggapan oleh 9 siswa memperoleh skor 150 dengan persentase 98,03% kategori “sangat layak”. Analisis angket tanggapan guru dan siswa pada uji coba pemakaian disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Angket Tanggapan Guru dan Siswa Uji Coba Pemakaian

Tanggapan	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persent ase	Kategori
Guru	17	17	100%	Sangat Layak
Siswa	309	323	95,66%	Sangat Layak

Hasil angket pada uji coba pemakaian mengenai tanggapan guru memperoleh skor 17 dengan persentase 100% kategori “sangat layak”. Pada hasil angket tanggapan oleh 19 siswa memperoleh skor 309 dengan persentase 95,66% kategori “sangat layak”.

Analisis Data Awal

Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak menggunakan uji *Shapiro Wilk*. Kriteria pengambilan keputusan yaitu data berdistribusi normal apabila sig > 0,05 dan data

berdistribusi tidak normal apabila $\text{sig} < 0,05$. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Test	Statistic	df	Sig.	Kriteria
Pretest	.924	19	.133	Normal
Posttest	.920	19	.122	Normal

Hasil menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Pada hasil *pretest* uji normalitas memiliki $\text{sig} = 0,133$ dan uji normalitas pada hasil *posttest* menunjukkan $\text{sig} = 0,112$. Pada tabel perhitungan uji normalitas *pretest* menunjukkan bahwa $0,133 > 0,050$ sehingga berdistribusi normal. Pada perhitungan hasil *posttest* menunjukkan bahwa $0,112 > 0,050$ juga berdistribusi normal. Sehingga dari perhitungan uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk perhitungan hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Hasil pada uji tersebut didukung oleh penelitian dari Annisa dkk (2022: 45). Hasil penelitian pengembangan media *flipbook* materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD menunjukkan bahwa uji normalitas *pretest* sebesar 0,058 dan hasil dari *posttest* adalah 0,051.

Analisis Data Akhir

Uji T-Test

Uji-t untuk mengetahui apakah terjadi perubahan signifikan atau tidak menggunakan paired sample test pada penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada pelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka H_a diterima dan jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima. Hasil uji-t disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji T-Test

Test	N	t-hitung	t-tabel	Ket.	Sig. (2-tailed)	Ket
Pre test	19	13.636	2,09	Ha diterima	.000	Signifikan
Posttest	19			Ha diterima		

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $13,636 > 2,09$. Sehingga H_a diterima. Pada perhitungan rata-rata *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) yaitu 0,000. Kriteria pengujian *paired sample test* adalah apabila nilai $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$ berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat pada hasil *t-test* menunjukkan bahwa $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$ dan dapat ditarik kesimpulan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Uji N-Gain

Uji peningkatan rata-rata dilakukan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Perhitungan N-gain dilakukan

dengan cara membandingkan skor perolehan *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil uji n-gain disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Uji N-Gain

Kategori	Nilai
Pretest	70,26
Posttest	88,94
Selisih rata-rata	18,68
N-gain kelas	0,65
Kriteria	Sedang

Hasil uji n-gain menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 0,65 dengan kriteria sedang. Sesuai dengan kriteria bahwa terdapat 3 kriteria pada hasil N-gain, yaitu $N\text{-gain} \geq 0,70$ masuk pada kategori tinggi, $0,30 < N\text{-gain} < 0,70$ masuk pada kategori sedang, $N\text{-gain} \leq 0,30$ termasuk dalam kategori rendah.

Hasil uji tersebut didukung oleh penelitian dari Annisa dkk (2022: 45). Hasil penelitian pengembangan media *flipbook* materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD menunjukkan bahwa uji normalitas *pretest* sebesar 0,058 dan hasil dari *posttest* adalah 0,051. Sedangkan untuk uji N-gain diperoleh peningkatan rata-rata sebesar 0,54 termasuk kategori sedang. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media *flipbook* efektif sebagai media penunjang materi sistem pencernaan manusia.

Uji Keefektifan media *flipbook* dapat diketahui melalui perhitungan uji keefektifan media. Pada pengolahannya media *flipbook* memperoleh skor 88% dengan kategori "efektif" digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Sesuai dengan kriterianya bahwa pada angka 90-100% masuk pada kategori sangat efektif, 80-89% masuk pada kategori efektif, 65-79% masuk pada kategori cukup efektif, 55-64% masuk pada kategori kurang efektif, dan 0-54% masuk pada kategori tidak efektif. Sehingga pada hasil uji perhitungan keefektifan menunjukkan hasil 88% dan dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* efektif sebagai sarana penunjang belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan diketahui bahwa hasil dari penelitian ini adalah terciptanya produk media pembelajaran *flipbook* pelajaran IPS kelas V materi karakteristik geografis Indonesia. Hasil uji kelayakan memperoleh hasil dari ahli media sebanyak 98,44% dan ahli materi 95,31% dengan kategori "sangat layak". Hasil uji keefektifan menunjukkan uji normalitas berdistribusi normal. Uji-t menunjukkan adanya signifikan dalam pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, serta pada uji n-gain menunjukkan bahwa hasil dari kelas n-gain masuk pada kategori sedang. Uji keefektifan juga

dilakukan dengan perhitungan uji keefektifan media dan memperoleh skor 88% dengan kategori efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>.
- Fadilla, N. W., Yulianti, & Yuniasih, N. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai Karakter Kerjasama Materi Interaksi Sosial Kelas V di SDN Sukun 1 Kota Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(11), 388–392. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/523>.
- Fitri, N. D. (2020). Pengembangan Media Buku Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 471. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.850>.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>.
- Jumriani, Syaharuddin, & Mutiani. (2021). Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120–1129. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/896>.
- Nuryani, L., & Surya Abadi, I. G. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.
- Putri, R. A., Uchtiawati, S., Fauziyah, N., & Huda, S. (2020). Development of Interactive Learning Media Flip-Book Using Kvisoft Flipbook Maker Based on Local Culture Arts. *Innovation Research Journal*, 1(1), 55. <https://doi.org/10.30587/innovation.v1i1.1442>.
- Rahayu, W. P., Zutiasari, I., & Munadhiroh, S. (2021). Learning Media of Canva Based on Flipbook in the Subjects of Creative Products and Entrepreneurship to Improve Students' Digital Technopreneurship Competence. *Proceedings of the Sixth Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2020)*, 179(Piceeba 2020), 220–229. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.210616.033>.
- Ristanto, R. H., Mahardika, R. D., & Rusdi. (2021). Digital flipbook immunopedia (DFI): A learning media to improve conceptual of immune system. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012066>.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>.
- Taukhid, T., Ruffi'i, R., & Karyono, H. (2022). Pengembangan Media Flipbook Panduan Pelayanan Terapi Oksigen Hiperbarik. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), 74–81. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i1.2439>.