

Pengembangan Media Flipbook Lakon Fauna pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

Mar Atus Sholikhah¹, Galuh Kartika Dewi², Eni Nurhayati³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Delta

Sidoarjo – Indonesia

maratussnih@gmail.com

Article Info

Abstract

This research aims to develop learning media for Indonesian language subjects where students have low scores, as indicated by evaluation data showing that the class average score is 64. Out of 30 students, 14 students with a percentage (40%) achieved complete scores, while 16 students with a percentage (60%) did not. Therefore, based on the Criteria for Achievement of Learning Objectives (KKTP), which is set at a value of 75 for Indonesian language content, the average student results fall below this benchmark. This study seeks to develop Flipbook-based learning media titled Flipbook Lakon Fauna to enhance student learning outcomes in Indonesian language subjects for fourth-grade elementary school students. In the digital era, innovation in learning methods is crucial for engaging students' interests and improving their understanding of the material. This research employs the Research and Development (R&D) method using a 4-D model, which includes the Define, Design, and Development stages. The developed Flipbook media contains interactive fable stories presented with text, images, and sound elements, thereby capturing students' attention. Research findings indicate that the use of Flipbook media positively impacts students' learning outcomes, as evidenced by an increase in average student scores after utilizing this media. This research

is expected to make a significant contribution to enhancing the quality of Indonesian language learning at the elementary school level and to serve as a reference for the development of other educational media.

Article History:

Accepted

.....
Revised

.....
Approved

Keyword: Flipbook, Indonesian language learning.



A. Introduction

Di era digital, pendidikan berfokus pada inovasi dan pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selama kegiatan proses pembelajaran tersebut berlangsung di sekolah harus sepadan dengan proses, kesenangan dan kerja keras siswa dalam mengembangkan minat, keterampilan, dan pengetahuan. Jenjang sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia sekarang harus dipelajari (Wahid, 2020). Program Kurikulum Merdeka memprioritaskan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, memungkinkan siswa untuk berkembang sesuai minat dan potensi mereka. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, diperlukan transformasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan beralih dari sistem berbasis guru menjadi berpusat pada siswa (Arifa, 2022). Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa banyak transformasi modern dalam pendidikan, yang mencakup peningkatan berbagai metode pembelajaran, baik melalui media maupun metode personal (Diyanus Abd Baqi, 2020).

Lingkungan belajar yang ideal adalah lingkungan yang memfasilitasi proses belajar mengajar. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 mewajibkan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menarik, dan menantang. Pembelajaran juga harus memperhatikan minat, kemampuan, dan tahap perkembangan fisik dan mental siswa, sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka dan menyediakan kesempatan untuk kreativitas, inisiatif, dan kemandirian (Ajizah dkk., 2023). Memanfaatkan media pembelajaran dan strategi pembelajaran efektif lainnya merupakan salah satu pendekatan yang dapat membantu mencapai tujuan ini. Menurut Widyasari dkk. (2021), hal ini membuat siswa tetap tertarik dan terlibat selama proses pembelajaran. Media memainkan peran penting dalam kegiatan pendidikan dengan menyediakan sarana untuk menjelaskan materi pelajaran. Ketika guru tidak dapat memberikan contoh atau penjelasan konkret kepada siswa di kelas, media dapat berperan. (Qomah & Khosiyono, 2022). Selama proses belajar, terjadi interaksi antara pendidik dan siswa. Pendidik bertindak sebagai sumber informasi, dan siswa bertindak sebagai penerima. Keberhasilan proses ini bergantung pada interaksi yang lancar antara keduanya. Ini berarti pendidik dapat menyampaikan pelajaran dengan jelas dan siswa dapat menerimanya dengan baik

(Suryaningsih & Septikasari, 2024). Belajar adalah proses yang dialami setiap orang untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang mengurangi perilaku. Ini merupakan komponen penting dalam pembentukan model pendidikan (SITEPU, 2023).

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar dapat mencakup semua pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dipelajari siswa (Yogi Fernando et al., 2024). Hasil pada pembelajaran adalah perubahan positif pada siswa, tercermin dari perilaku, sikap, dan kemampuan mereka. Ini diukur melalui prestasi akademik, seperti nilai ujian, yang penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Hasil belajar Bahasa Indonesia mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan, di mana siswa harus menguasai membaca, menulis, berbicara, dan menyimak (Dewi et al., 2021). Menurut (Taufik. et al, 2022) hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia juga ditentukan oleh faktor internal dan eksternal dan menentukan hasil belajar yang berbeda untuk setiap siswa. Berdasarkan pernyataan di atas, proses pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Siswa perlu menguasai keterampilan tersebut, agar siswa menjadi individu yang baik dan berpikir kritis serta analitis. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, sehingga bervariasi di antara siswa.

Sehubungan dengan hasil observasi awal di SDN Wadung Asih 2 pada akhir bulan februari tahun 2025, dilihat dari hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Rata-rata hasil belajar siswa diperoleh 64. Dari 30 siswa, 14 orang siswa dengan nilai presentase (40%) memiliki nilai tuntas sedangkan 16 siswa dengan presentase (60%) tidak tuntas. Oleh karena itu, dilihat dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan pada 75 untuk muatan Pelajaran Bahasa Indonesia hasil rata-rata siswa lebih kecil dibandingkan dengan KKTP. Pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan metode konvensional tanpa media, sehingga membuat siswa merasa bosan dan jemu, yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Siswa perlu terlibat aktif melalui kegiatan membaca, menulis, dan berdiskusi. Penggunaan media sangat penting untuk menarik perhatian siswa, terutama dalam mengerjakan tugas keterampilan menulis, karena guru kurang memanfaatkan

media pembelajaran yang menarik. Dengan demikian, terdapat alternatif yang dapat menyelesaikan masalah di atas dengan merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis virtual. Media ini mudah digunakan dan dapat diakses secara langsung dan dibuat yang memudahkan agar siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran adalah komponen penting untuk meningkatkan proses belajar siswa. Media ini membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas (Agustira & Rahmi, 2022). Menurut (Dewanti et al., 2018) media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan materi pelajaran. Alat ini membantu siswa memperoleh pengetahuan dan kemampuan sesuai tujuan pembelajaran. Guru harus menyelaraskan media pembelajaran dengan metode pengajaran. Penggunaan media dapat mendorong keinginan dan minat siswa, serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Penyampaian informasi sangat penting untuk mencapai tujuan materi dan meningkatkan efektivitas. Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa. Media juga menyajikan data secara menarik dan kredibel agar lebih mudah dipahami (Lail et al., 2024). Guru dapat menggunakan bahan ajar yang menarik untuk membuat pelajaran lebih menyenangkan. Media pembelajaran dapat meningkatkan potensi diri siswa (Hidayati et al., 2022). Berdasarkan pernyataan tersebut, media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan hasil belajar dengan menyediakan berbagai cara untuk menyampaikan materi. Dengan berbagai jenis media, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih luas dan menarik bagi siswa (Triyanty et al., 2025).

Salah satu media yang kini sedang berkembang dan menarik perhatian adalah *Flipbook*. Media pembelajaran interaktif *Flipbook* telah menjadi alat esensial yang mencerminkan kemajuan teknologi dan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Afifa et al., 2025). *Flipbook* adalah media pembelajaran mandiri yang disusun sistematis dalam unit kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain berfungsi sebagai alat bantu visual, *Flipbook* juga meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan pemahaman materi siswa. Media ini dapat disesuaikan dengan berbagai tema dan digunakan dalam berbagai mata pelajaran termasuk Bahasa Indonesia (Supriyadi, 2020). Media *Flipbook* Lakon Fauna adalah

sumber pembelajaran inovatif dan interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD. Flipbook ini berisi cerita pendek tentang fauna dengan gambar dan teks menarik, serta desain berwarna yang mendorong partisipasi aktif siswa. Media ini mudah digunakan dan memungkinkan siswa membalik-balik halaman secara manual, sehingga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Fitur visualnya meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi dan membantu mereka memahami konteks cerita. Flipbook ini berguna untuk meningkatkan kemampuan membaca, berpikir kritis, dan berbicara. Kombinasi gambar dan teks yang menarik perhatian siswa membuat proses belajar lebih menyenangkan.

Salah satu penelitian relevan oleh (Salahuddin et al., 2023) menunjukkan bahwa media *Flipbook* atau e-book cerita bergambar mendukung kurikulum merdeka di kelas IV SDN 06 Koto Salak. Hasilnya menunjukkan media ini valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam materi sistem barter. Peneliti membuat *Flipbook* berisi teks cerita naratif dan fabel pada bab Sehatlah Ragaku Peneliti membuat *Flipbook* dengan teks cerita naratif dan fabel pada bab Sehatlah Ragaku. E-book ini mudah diakses dan dapat diunduh, menggunakan scan barcode untuk akses, sesuai kemampuan siswa yang telah diajarkan menggunakan smartphone. Siswa juga menerima materi penjelasan, kumpulan cerita fabel dengan video animasi, serta tautan tugas dan permainan untuk mengasah kemampuan mereka di SDN Wadung Asih 2.

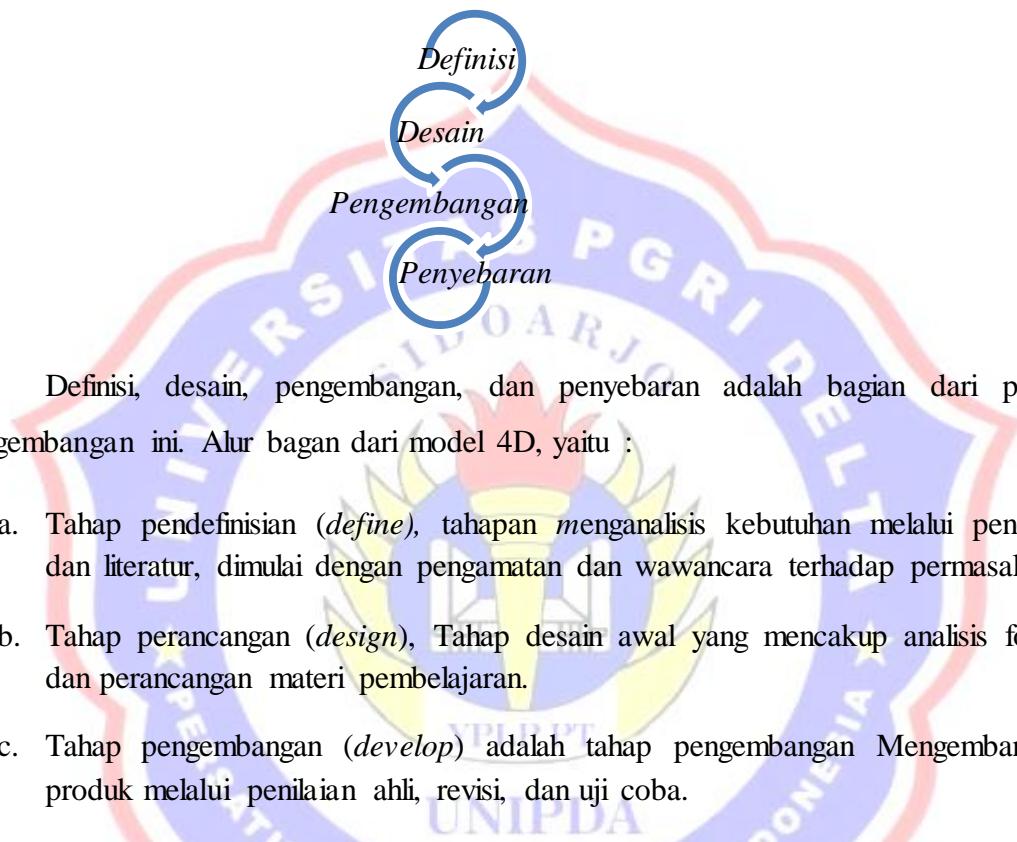
Berdasarkan masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian Pengembangan Media *Flipbook* Lakon Fauna Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar sebagai solusi yang diharapkan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. dan membuat materi lebih mudah dipahami. Tujuan penelitian ini meliputi: 1) Kelayakan media *Flipbook* pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar; dan 2) Hasil belajar siswa pada Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Flipbook* di kelas IV Sekolah Dasar

B. Methods

Penelitian ini mengembangkan media berbentuk *Flipbook* menggunakan metode penelitian pengembangan *research and development (R&D)* dengan menggunakan model

4D oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel, yang terdiri dari empat tahap: definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran (Qurratha 'aina et al., 2023). Dalam penelitian ini, prosedur pengembangan dilakukan dalam empat tahapan 4D, yang ditunjukkan sebagai bagan berikut:

Gambar 1.
4-D Development Model



Definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran adalah bagian dari proses pengembangan ini. Alur bagan dari model 4D, yaitu :

- a. Tahap pendefinisian (*define*), tahapan menganalisis kebutuhan melalui penelitian dan literatur, dimulai dengan pengamatan dan wawancara terhadap permasalahan.
- b. Tahap perancangan (*design*), Tahap desain awal yang mencakup analisis format dan perancangan materi pembelajaran.
- c. Tahap pengembangan (*develop*) adalah tahap pengembangan Mengembangkan produk melalui penilaian ahli, revisi, dan uji coba.
- d. Tahap pendistribusian (*disseminate*), tahap menyebarkan produk model melalui individu, kelompok, atau sistem.

Penelitian akan dilaksanakan di SDN Wadung Asih 2, Jl. Jawa, Desa Wadungasih, Kecamatan Buduran, selama semester genap tahun akademik 2025/2026, dengan subjek 30 siswa kelas IV (16 laki-laki dan 14 perempuan). Setelah observasi, dilaksanakan uji validasi ahli media dan materi dan tes serta analisis data dilakukan untuk menilai kelayakan media dan kesesuaian materi dengan *Flipbook* Lakon Fauna. Metode analisis digunakan untuk menentukan apakah hasil belajar dengan media tersebut berguna atau tidak.

- a. Analisis Validasi Ahli Media dan Materi

Uji validitas ini digunakan untuk menentukan apakah setiap item instrumen benar-benar valid, hal ini dapat dilakukan dengan membandingkan nilai total setiap item dengan nilai total, yang dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

(Setiadi et al., 2021)

Hasil data perhitungan yang sudah diperoleh dari setiap penilaian maka akan dipresentasikan sesuai tabel berikut:

Tabel 1
Kriteria Validasi Ahli

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
< 40%	Kurang valid	Tidak layak, perlu revisi
40 - 55%	Cukup Valid	Kurang layak, perlu revisi
56 - 75%	Valid	Layak, tidak perlu revisi
76 – 100 %	Sangat Valid	Sangat layak, tidak perlu revisi

a. Analisis Tes Hasil Belajar

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Flipbook* Lakon Fauna. Soal tes terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 8 soal esai. Peningkatan hasil belajar siswa diukur dengan rumus N-Gain:

$$N - gain(g) = \frac{skor postest - skor pre - test}{skor ideal - skor pretest}$$

(Setiadi et al., 2021)

Kemudian data tersebut dikategorikan dengan kriteria berikut:

Tabel 5
Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

Nilai Persen N-Gain	Klasifikasi
81 % - 100 %	Tinggi
61 % - 80 %	Sedang
41 % - 60 %	Cukup
21 % - 40 %	Sangat Rendah

10 % - 20 %	Tidak ada peningkatan
-------------	-----------------------

C. Results and Discussion

Hasil penelitian yang dilakukan menghasilkan produk media *Flipbook* Lakon Fauna berbantuan laman *heyzine* untuk mendukung program kurikulum merdeka kelas IV SDN WadungAsih 2 dengan model 4-D yang dikemas dalam bentuk file dan dibagikan kepada siswa. Siswa dapat menggunakannya untuk belajar di kelas maupun mandiri dengan perangkat komputer atau ponsel. Proses pengembangan dimulai dengan analisis dan berakhir dengan tahap evaluasi produk.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Dosen dari Universitas PGRI Delta Sidoarjo melakukan validasi media *Flipbook* Lakon Fauna, dan berikut adalah indikator validasi dan hasil validasi dari ahli media:

Tabel 1
Indikator Validasi Media

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan pengemasan desain cover pada media e-book berbasis <i>Flipbook</i>					5
2	Kesesuian gambar e-book dengan <i>Flipbook</i>					5
3	Kemenarikan visualisasi media pembelajaran e-book berbasis <i>Flipbook</i>				4	
4	Komposisi warna pada tampilan ebook berbasis <i>Flipbook</i>				4	
5	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media <i>Flipbook</i>					5
6	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam media ebook berbasis <i>Flipbook</i>					5
7	Kemenarikan tampilan isi materi pada media ebook berbasis <i>Flipbook</i>					5
8	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan intensif				4	
9	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu				4	
10	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik					5
Jumlah Skor		46				
Skor Maksimal		50				
Skor Hasil Penelitian (%)		92%				
Kriteria		Sangat Valid				

Berdasarkan hasil validasi ahli media di atas, menunjukkan bahwa *Flipbook* sangat valid dan layak tanpa perlu revisi. Setelah dua kali revisi, *Flipbook* Lakon Fauna memenuhi standar kelayakan dan siap diterapkan dalam pembelajaran.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Wali Kelas IV B SDN WadungAsih 2 melakukan validasi materi pembelajaran pada *Flipbook* Lakon Fauna. Berikut adalah hasil validasi dari ahli materi:

Tabel 3
Indikator Validasi Materi

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, indicator, dan tujuan					5
2	Kesesuaian dengan indicator					5
3	Materi mudah dipahami					5
4	Sistematika penyajian materi (contoh dan ilustrasi yang mendukung materi)				4	
5	Kesesuai latihan soal dengan materi				4	
6	Kesesuaian gambar/bagan dengan materi					5
7	Kejelasan uraian materi					5
8	Kejelasan petunjuk belajar					5
9	Media pembelajaran <i>Flipbook</i> dapat memberikan motivasi kepada peserta didik.					5
10	Pemberian latihan soal untuk pemahaman materi				4	
Jumlah skor		47				
Skor Maksimal		50				
Skor Hasil Penelitian (%)		94%				
Kriteria		Sangat Valid				

Hasil evaluasi ahli materi menunjukkan bahwa *Flipbook* Lakon Fauna memenuhi semua kriteria pengembangan media pembelajaran. Analisis konten, struktur, dan relevansi materi menemukan bahwa semuanya sesuai dengan standar. *Flipbook* ini layak diuji di lapangan dan dapat membantu siswa belajar dengan baik serta meningkatkan pemahaman mereka.

3. Hasil Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil berikut menunjukkan bahwa pencapaian pembelajaran siswa dengan *Flipbook* Lakon Fauna telah meningkat:

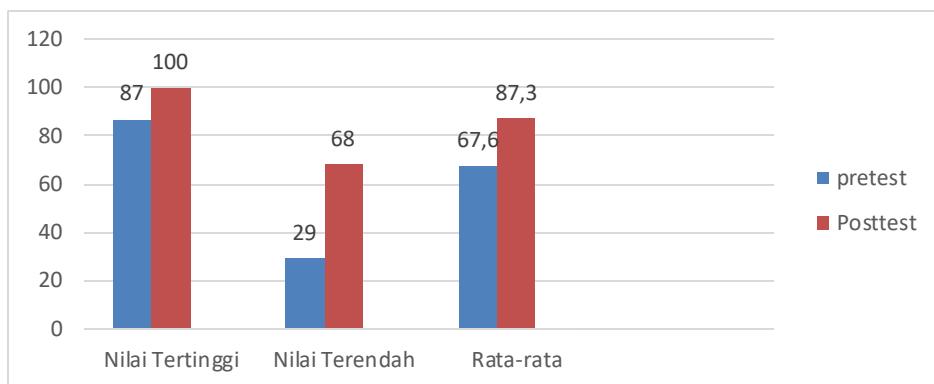
Tabel 5
Hasil Tes *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Inisial	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	ANA	75	88
2	ARK	78	94
3	DGI	81	96
4	DAK	62	94
5	LSA	54	80
6	MN	62	84
7	MAA	87	100
8	MBA	78	94
9	MHA	61	76
10	MIAF	75	84
11	MNAN	78	94
12	MNA	76	92
13	MSM	72	88
14	NNI	79	92
15	NAMW	64	88
16	NIA	62	80
17	OS	72	90
18	PVA	70	86
19	PR	72	88
20	QAF	83	94
21	RLPA	54	76
22	RMA	31	72
23	RIZ	79	98
24	SH	29	68
25	SSM	70	92
26	SK	54	78
27	SAL	62	88
28	WWS	78	94
29	YSP	70	94
30	ZLA	62	78
Total		2.029	2.620
Rata-rata		67,6	87,3

$$\begin{aligned}
 N - gain(g) &= \frac{skor\ postest - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest} \\
 &= \frac{87,3 - 67,6}{100 - 67,6} \\
 &= \frac{19,7}{32,4} \\
 &= 0,61
 \end{aligned}$$

Berikut adalah grafik perbandingan nilai rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* disajikan dalam gambar 2.

Gambar 2.
Grafik nilai *Pre-test* dan *Post-test* kelas IV Sekolah Dasar



Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari nilai *Post-test* 87,3 yang lebih tinggi dibanding *Pre-test* 67,6, dengan N-gain 0,61. Dua tim ahli menguji media pembelajaran *Flipbook* Lakon Fauna, yang mendapat validasi 92% untuk media dan 94% untuk materi, keduanya dengan kriteria Sangat Valid. Hasil menunjukkan bahwa *Flipbook* ini layak digunakan tanpa perubahan, meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan dan pemahaman siswa. Materi ajar juga memenuhi standar pembelajaran Bahasa Indonesia pada Bab Sehatlah Ragaku. Kelemahan *Flipbook* ini terletak pada jaringan internet yang tidak memadai ketika digunakan oleh siswa.

Hasil belajar kognitif siswa meningkat dengan uji N-gain, menunjukkan nilai rata-rata *Pre-test* 67,6 dan *Post-test* 87,3, serta N-gain 0,61 berkriteria Sedang. Ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *Flipbook* Lakon Fauna pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini sejalan dengan (Yogi Fernando et al., 2024) yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa terjadi melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *Flipbook* Lakon Fauna memberikan siswa kesempatan untuk belajar mandiri, meningkatkan pemahaman materi teks cerita naratif fabel, dan memahami media pembelajaran berbasis elektronik. Respon positif siswa menunjukkan bahwa *Flipbook* efektif dan bermanfaat bagi siswa serta guru. Hasil uji coba siswa sangat dapat diterima, menandakan respons positif terhadap media pembelajaran elektronik ini, yang sangat berguna dalam pembelajaran di kelas.

D. Conclusion

Berdasarkan temuan dalam penelitian, dapat dikatakan bahwa : 1) validasi media *Flipbook* Lakon Fauna menunjukkan bahwa *Flipbook* ini layak digunakan untuk mengajar Bahasa Indonesia di kelas IV SD. Data validasi ahli media mencapai 92% dan ahli materi 94%, keduanya memenuhi kriteria valid tanpa perlu revisi. 2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Flipbook* Lakon Fauna meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai *Pre-* dan *Post-test*, yang terdiri dari 10 pilihan ganda dan 8 uraian mendapat masing-masing nilai 67,3 dan 80,7, menunjukkan perbaikan, dengan N-gain 0,61 berkriteria Sedang. Oleh karena itu, *Flipbook* Lakon Fauna terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

References

Afifa, Sriwijayanti, R. P., & Jannah, F. (2025). Developing Interactive Canva Media: Animal Life Cycles For 3rd Grade In Science And Social Subjects. *Jpsd*, 11(1), 96–105.

Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>

Ajizah, S. N., Andjariani, E. W., & Dewi, G. K. (2023). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10680–10686. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3320>

Arifa, F. N. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dan Tantangannya. *Bidang Kesejahteraan Rakyat: Info Singkat*, 16(9), 25–30. https://sdip.dpr.go.id/search/detail/category/Info_Singkat/id/1318

Dewanti, H., Toenlione, J. E. A., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–

224.

Dewi, E. H., Khaerunnisa, & Usman, H. (2021). Hubungan antara minat baca terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas 4 sd negeri 30 rumaju kecamatan bajo kabupaten luwu. *Pinisi Journal Of Education*, 1–11.

Diyanus Abd Baqi, M. A. (2020). KAPITA SELEKTA MANAJEMEN DAN KEPEMIMPINAN PENDIDIKAN Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan. *Akademia Pustaka*, 53(9), 1689–1699.

Hidayati, F. M. N., Dewi, G. K., & Wibowo, S. (2022). Pengembangan Media Bingo Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN Pamotan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3721>

Lail, K., Fiantika, F. R., & Rusminati, S. H. (2024). Interactive Media Development With Articulate Storyline 3 for 5Th Grade Mathematics: Volume of 3D Shapes. *JPSD (Jurnal Pendidikan)*
<https://jurnal.unirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/28353%0Ahttps://jurnal.unirta.ac.id/index.php/jpsd/article/download/28353/13093>

Qomah, I., & Khosiyono, B. H. C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sd Pada Pembelajaran Tematik. *Tuladha : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 48–59. <https://doi.org/10.30738/tuladha.v1i1.12511>

Qurratha 'aina, A., Jannah, M., Nurhasanah, S., Anggraeni, F., & Rafli, M. F. (2023). Pengembangan Media Ajar Digital Berbantu Flipbook Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas IV SD. *Cendikia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(4), 117–121.

Salahuddin, A., Friska, S. Y., & Okta Dilla, A. A. (2023). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Berbantuan Flipbook Maker. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 149–158. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.456>

Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(4). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>

SITEPU, L. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick Mata Pelajaran Ips Tema 6 Subtema 1* <http://portaluqb.ac.id:808/916/%0Ahttp://portaluqb.ac.id:808/916/3/BAB II LORI HARIFA .pdf>

Supriyadi. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Flash FlipBook Maker Pada Matakuliah Sistem Multimedia. *Journal Komunikasi*, 11(2), 151–158. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/index>

Suryaningsih, H., & Septikasari, Z. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar di SD Negeri Jumeneng Lor. *Jurnal PGSD Indonesia*, 10, 58–65.

Taufik., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Online Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Instruksional*, 4(1), 85.

Triyanty, W., Mokoagow, N., & Triyanty Pulukadang, W. (2025). Development of Kintari Learning Media for 5Th Grade Students of SDN 4 Anggrek, North Gorontalo District. *Jpsd*, 11(1). <http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v11i1.29449>

Wahid, abdul. (2020). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR (The. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 5(1), 171. <https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52>

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>