

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN**

### **Development of Flipbook Learning Media to Improve Students' Understanding of Plant Parts**

**MAFDUROTUL GOLIAH<sup>1</sup>, UJANG JAMALUDIN<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. e-mail:  
[7784220025@untirta.ac.id](mailto:7784220025@untirta.ac.id)

<sup>2</sup> Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. e-mail:  
[ujangjamaludin@untirta.ac.id](mailto:ujangjamaludin@untirta.ac.id)

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *Flipbook*, dan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman siswa kelas IV pada materi bagian tubuh tumbuhan setelah diterapkan media pembelajaran *Flipbook* yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan Model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SDN Tegal Ratu. Adapun subyek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu dosen ahli media, ahli materi, dan 35 siswa kelas IV SDN Tegal Ratu. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu teknik penyebaran angket berupa lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi, dan lembar soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Adapun skala pengukuran yang digunakan berupa skala likert, serta uji N-Gain digunakan sebagai alat untuk mengukur efektivitas produk. Hasil penelitian ini menghasilkan 1) Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* pada materi bagian tubuh tumbuhan ini menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE. Melalui alat pengumpulan data berupa lembar angket untuk ahli media dan ahli materi, serta alat validasi efektivitas produknya melalui uji *N-Gain*, 2) Pengujian produk secara terbatas menghasilkan peningkatan pemahaman siswa sebesar 27,5% antara *pretest* dan *posttest*. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi bagian Tubuh Tumbuhan.

**Kata kunci :** pengembangan, media pembelajaran *flipbook*, pemahaman siswa

**Abstract.** The purpose of this study was to find out how the Flipbook learning media developed and to find out whether there was an increase in the fourth-grade students' understanding of the plant body material after applying the Flipbook learning media that had been developed. This study uses Research and Development (R&D) research with the ADDIE Model. This research was conducted at SDN Tegal Ratu. The subjects involved in this study were media expert lecturers, material experts, and 35 fourth-grade students at SDN Tegal Ratu. The technique used in data collection was a questionnaire dissemination technique in the form of validation sheets for media experts and material experts, and pre-test and post-test question sheets to measure students' understanding levels. The measurement scale used is a Likert scale, and the N-Gain test is used as a tool to measure product effectiveness. The results of this study resulted in 1) the Development of Flipbook learning media on plant body parts material using the ADDIE model development research. Through a data collection tool in the form of a

questionnaire sheet for media experts and material experts, as well as a tool to validate the effectiveness of the product through the N-Gain test, 2) Limited product testing resulted in an increase in student understanding of 27.5% between pretest and posttest. It can be concluded that the development of Flipbook learning media can improve fourth-grade students' understanding of the natural sciences subject matter of plant body parts.

**Keywords:** development, flipbook learning media, students understanding.

## **PENDAHULUAN**

Sumber daya manusia (SDM) masih dapat ditingkatkan secara signifikan melalui pendidikan. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menetapkan Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan pengetahuan, sikap, dan karakter peserta didik sehingga menjadi pribadi yang cakap, terampil yang juga beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sudah sewajarnya guru dapat menciptakan suasana belajar yang inovatif agar dapat menarik minat siswa.

Namun faktanya, proses pembelajaran tersebut belum mencapai potensi yang maksimal. Proses pembelajaran tersebut masih memiliki banyak kekurangan, seperti penggunaan media yang masih minim (Dai et al., 2021.; Giwangsa, 2021; Hasanah et al., 2022; Sulastri et al., 2020; Susilowati et al., 2014). Hal ini juga tidak jauh berbeda yang terjadi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kenyataannya, pendidikan sains masih belum sesuai dengan hakikat pendidikan yang mendasarkan pada adanya proses, produk, dan prosedur. Seperti yang ditunjukkan oleh (Susilowati et al., 2014), hasil belajar IPA siswa masih relatif rendah dan proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga menghasilkan pemahaman belajar yang di bawah standar. Adapun menurut peserta didik belajar IPA masih sulit karena mengajarkan tentang kehidupan alam, sehingga siswa tidak memahami apa itu IPA (Juhji, 2015; Mulyadi et al., 2016; Nuryani & Surya Abadi, 2021).

Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas menjadi sangat penting karena dapat membangkitkan minat peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pengajar, membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan mencegah siswa menjadi bosan (Nurwidiyanti & Sari, 2022). Selain itu, menurut (D. Rahmawati et al., 2017) media memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kegiatan pendidikan.

IPA tentu saja berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. IPA sebagai bidang studi yang mempelajari alam, khususnya segala sesuatu yang ada di alam dan kejadiannya (Purnamadewi & Wiyasa, 2022). Hal ini juga tidak terlepas dari materi IPA yang akan diangkat oleh peneliti yaitu tentang bagian tubuh tumbuhan untuk kelas IV Sekolah Dasar.

Pengamatan yang dilakukan di beberapa Sekolah Dasar yang ada di wilayah Ciwandan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mengandalkan buku Paket untuk mengajarkan IPA sehingga kurang menarik bagi siswa. Media pembelajaran *Flipbook* yang dimaksud adalah media atau alat pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi. *Flipbook* ini berbentuk seperti kartu, sehingga mudah dibawa dan dibaca kapanpun dan dimanapun (Nurwidiyanti & Sari, 2022). Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu menyebutkan bahwa penggunaan media *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar serta pemahaman peserta didik terkait pembelajaran IPA (Anggraeni Nuf, 2022; Aperta & Amini, 2021; Chandra, 2016; Firdayanti et al., 2022; Hayati, 2015; Nuryani & Surya Abadi, 2021; Pitaloka, 2019; T. I. N. Rahmawati et al., 2022; Yusuf et al., 2022).

Berdasarkan gambaran tersebut, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* untuk membatasi kesulitan yang dialami oleh pendidik dan siswa saat belajar IPA di sekolah dasar. Meskipun banyak penelitian sebelumnya yang membahas tentang media pembelajaran *Flipbook*, namun media pembelajaran jenis ini belum pernah diteliti sebelumnya karena konteks dan desainnya yang berbeda. Motivasi siswa dalam menerima pembelajaran dapat dipacu dengan penyajian berbagai gambar yang menarik dalam media pembelajaran ini. Tentunya hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa karena kemampuan motivasi belajar yang demikian (Lestari, 2020).

Dengan demikian, rumusan masalah penelitian ini ialah : 1) Bagaimana pengembangan media Flipbook pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD?, 2) Apakah terdapat peningkatan pemahaman belajar siswa sekolah dasar kelas IV terhadap penggunaan media pembelajaran *Flipbook* materi bagian tubuh tumbuhan?. Adapun tujuan dari penelitian ini : 1) Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *Flipbook* pada materi bagian

tubuh tumbuhan kelas IV sekolah dasar?, 2) Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman belajar siswa sekolah dasar kelas IV terhadap penggunaan media pembelajaran *Flipbook* pada materi bagian tubuh tumbuhan?

## METODOLOGI PENGEMBANGAN

Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap digunakan dalam pengembangan produk ini dengan menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Model ADDIE ini memiliki lima tahapan yaitu : *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate* (Purnamadewi & Wiyasa, 2022). Penelitian ini melibatkan informasi kuantitatif dan subyektif sebagai sumbernya. Informasi kuantitatif (dikumpulkan langsung oleh analis), sedangkan informasi subyektif (dikumpulkan secara tidak langsung) (Giwangsa, 2021). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Tegal Ratu. Adapun subyek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu 2 dosen sebagai ahli media, ahli materi, dan 35 siswa kelas IV SDN Tegal Ratu. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu menggunakan teknik penyebaran angket berupa lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi, dan lembar soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa (Hayati, 2015).

**Tabel. 1**

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Indikator penilaian	Butir penilaian
1.	Ukuran media pembelajaran <i>Flipbook</i>	Kesesuaian unsur penggunaan warna. Kesesuaian ukuran huruf dalam setiap media yang baik ( mudah dibaca).
2.	Aturan isi media pembelajaran <i>Flipbook</i>	Gambar dalam media <i>Flipbook</i> bisa mendorong siswa dalam memahami materi. Penggunaan ilustrasi dan gambar yang menarik. Penggunaan jenis dan variasi huruf. Penggunaan spasi antar baris susunan teks.
3.	Kegunaan media pembelajaran <i>Flipbook</i>	Mudah digunakan dan praktis dibawa kemana-mana.

Media *Flipbook* mampu membuat minat belajar siswa meningkat.

Sumber : (Rahmawanti et al., 2020)

**Tabel 2.**

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Indikator penilaian	Butir penilaian
1.	Kesesuaian Materi dengan KD	Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar serta tujuan pembelajaran.
2.	Keakuratan Materi	Materi disampaikan singkat dan jelas.
3.	Pendukung materi pembelajaran	Pendukung berupa gambar yang menarik.
4.	Kemutakhiran materi	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan.  Penguraian materi dalam <i>Flipbook</i> sesuai dengan karakteristik siswa.

Sumber : (Rahmawanti et al., 2020)

Lembar instrumen ini bertujuan untuk menguji validitas media *Flipbook* yang dikembangkan menggunakan skala likert dengan skor 1-5. Berikut penjelasan skor skala likert 1 sampai 5 :

**Tabel 3.**

Skala Likert

No.	Skor	Penilaian
1.	5	Sangat Baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup Baik
4.	2	Kurang Baik
5.	1	Tidak Baik

Sumber : (Trisanti, D. C. & Sanjaya, 2013)

**Tabel 4.**  
Interpretasi hasil validasi tim ahli

<b>No.</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
1.	81-100%	Sangat Layak
2.	61-80%	Layak
3.	41-60%	Cukup
4.	21-40%	Tidak Layak
5.	1-20%	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Trisanti, D. C. & Sanjaya, 2013)

Berdasarkan (Trisanti, D. C. & Sanjaya, 2013) Media dapat dikatakan layak apabila mencapai persentase  $\geq 61\%$  dari segala aspek.

Data hasil pemahaman siswa didapat dari lembar soal *pre-test* dan *post-test* berjumlah 10 soal pilihan ganda. Produk yang telah lulus uji validasi oleh ahli media dan ahli materi di uji cobakan secara terbatas ke siswa. Penelitian ini menggunakan desain *one gorup pretest - posttest*, dimana penelitian ini dilakukan pada sebuah kelompok saja tanpa adanya kelompok pembanding (Nuryanti, 2019). Selanjutnya Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Flipbook* terhadap peningkatan hasil pemahaman siswa dengan bantuan aplikasi SPSS versi 24. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memastikan validitas dan kelayakan media *flipbook* sebelum dan sesudah digunakan pada kelas IV SD untuk pembelajaran materi IPA tentang bagian tubuh tumbuhan. Ketentuan kriteria nilai N-Gain adalah sebagai berikut :

**Tabel 5.**  
Kriteria nilai *N-Gain*

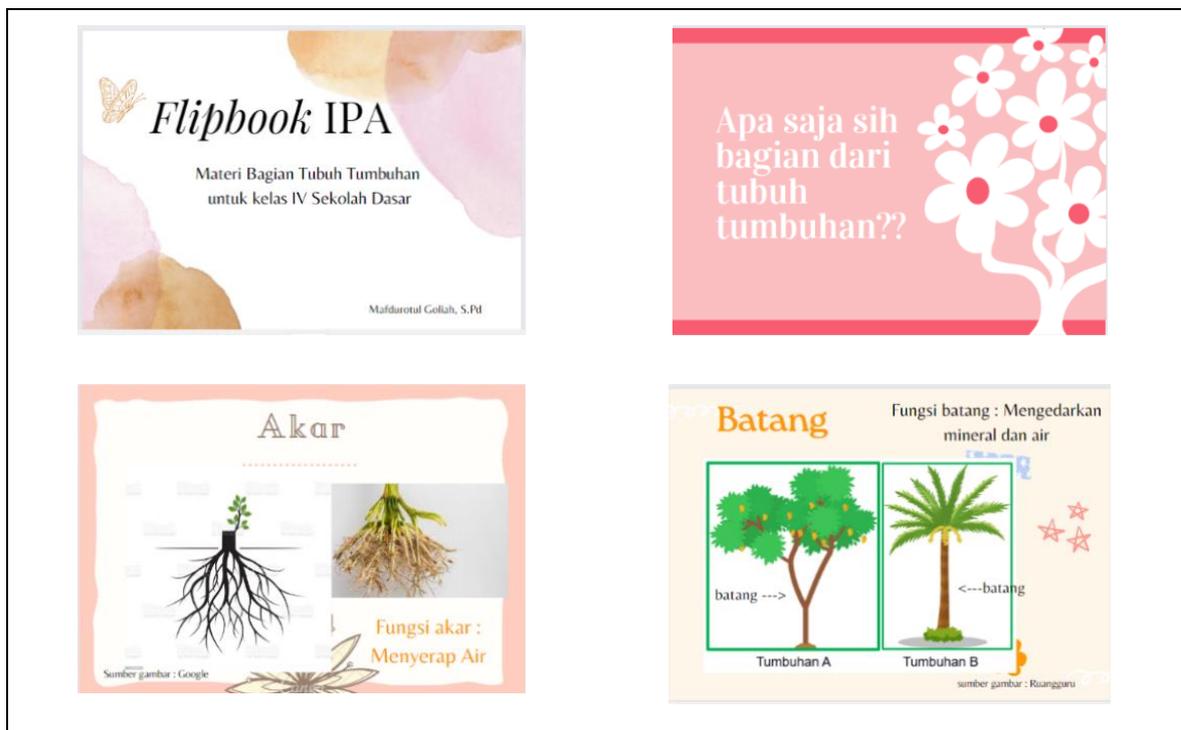
<b>Kriteria</b>	<b>Nilai <i>N-Gain</i></b>
> 0,7	Tinggi
0,3 - 0,7	Sedang
< 0,3	Rendah

Sumber : (Hanifah et al., 2020)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

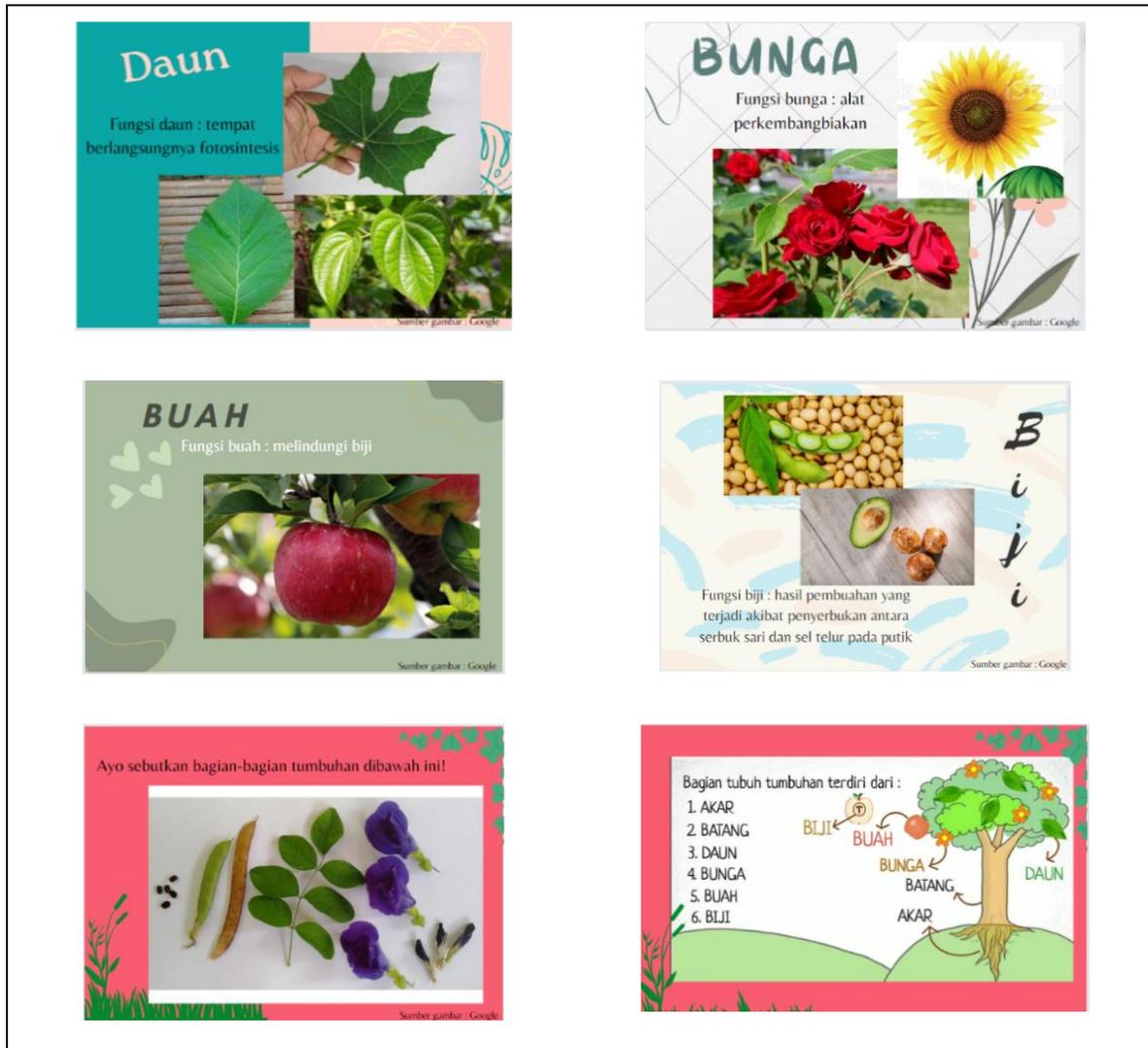
### Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk media *Flipbook IPA* tervalidasi yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran IPA, khususnya pada konten bagian-bagian tumbuhan kelas IV Sekolah Dasar. Proses pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran IPA SD khususnya pada materi bagian-bagian tumbuhan (*Analyze*). Tahap kedua adalah proses analisis kurikulum dan proses pembuatan *Flipbook* (*Design*). *Flipbook* yang dibuat dimodifikasi menjadi bentuk kartu lipat yang saling berhubungan tiap bagiannya seperti terlihat pada gambar 1 dan 2. Tahap ketiga adalah proses validasi oleh tim ahli (*Develop*). Hasil validasi menunjukkan media sudah sangat baik dan dapat diimplementasikan tanpa revisi (tabel 6). Tahap keempat implementasi media, setelah implemetasi dikumpulkan data mengenai respon siswa terhadap media (tabel 6).



**Gambar 1a.**

Isi media *Flipbook* IPA



**Gambar 1b.**

Isi *Flipbook* IPA



**Gambar 2.**

Tampilan bentuk media pembelajaran *Flipbook*

**Tabel 6.**

Hasil validasi media, materi dan respon siswa.

Hasil validasi	Persentase	Kategori
Ahli media	94%	Sangat layak
Ahli materi	92%	Sangat layak
Respon siswa	69%	Cukup efektif

Tahap kelima adalah memeriksa keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bagian-bagian tumbuhan. Pada tahap ini dilakukan penghitungan N-Gain nilai siswa sebelum dan sesudah implemetasi media (*Evaluate*). Hasil N-Gain pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Flipbook* ditunjukkan pada table 7 berikut ini.

**Table 7.**

Hasil pemahaman siswa

No.	Aspek	Rata-rata
1	Pretest	53,3
2	Posttest	80,8
3	Posttest - Pretest	27,5
4	N-Gain Score	0,69
5	Persentase	69%

Hasil dari uji pre-test dan post-test menunjukkan rata-rata skor nilai pre-test siswa sebesar 53,3 dan rata-rata nilai post-test siswa sebesar 80,8. Hal ini menunjukkan bahwa skor post-test mengungguli skor pre-test. Data nilai pre-test dan post-test ini dianalisis menggunakan SPSS dengan uji N-Gain. Data ini termasuk dalam kategori sedang dan memiliki nilai N-Gain sebesar 0,69. Karena *Flipbook* ini disajikan dengan gambar dan warna yang menarik minat belajar siswa, maka nilai N-Gain yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bagian-bagian tumbuhan.

## **Pembahasan**

Sesuai dengan hasil penelitian bahwa media pembelajaran *Flipbook* memperoleh hasil yang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validitas media

pembelajaran *Flipbook* masuk dalam kategori "sangat layak" dengan persentase 94%. Umpan balik verbal berikut diberikan oleh hasil uji tuntas ahli media untuk revisi produk: 1) warna menarik, 2) *font* cukup, 3) teks sebagian berbayang, dan 4) sumber gambar tidak tercantum. Hasil uji ahli media menunjukkan bahwa media ini layak digunakan peserta didik karena dari seluruh indikator mendapat nilai sebesar 94% dengan interpretasi sangat layak. Tentunya hasil uji media didukung oleh hasil uji materi. Hasil uji materi media ini diperoleh hasil sebesar 92% yang termasuk ke dalam kategori "sangat layak". Hal ini berdasarkan dengan nilai yang diberikan oleh ahli materi. Kemudian dalam hasil uji pre-test diperoleh nilai rata-rata sebesar 53,3 dan nilai post-test sebesar 80,8. Ini menunjukkan peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Flipbook*. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Flipbook* dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan terhadap materi bagian tubuh tumbuhan selain memiliki nilai validitas yang tinggi. Peningkatan sebesar 27,5 persen adalah buktinya. Tentunya penggunaan media pembelajaran yang cukup menarik karena berisi gambar-gambar tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman siswa.

Temuan penelitian ini konsisten dengan sejumlah penelitian lain yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* sangat layak untuk dikembangkan dan digunakan, terutama untuk meningkatkan pemahaman anak (Firdayanti et al., 2022). Dengan tingkat keberhasilan rata-rata sebesar 89,25%, penelitian lain menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* dapat dikembangkan secara efektif sebagai sumber belajar IPA (Nurwidiyanti & Sari, 2022).

Temuan pada penelitian ini juga memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa Penggunaan media gambar sangat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya, karena dengan media gambar proses pembelajaran melibatkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa (Akbar & Tarman, 2018 ; Suparman et al., 2020).

## KESIMPULAN

Menilik dampak lanjutan dari eksplorasi yang telah dilakukan terkait dengan pengembangan media pembelajaran *Flipbook* pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV Sekolah Dasar terhadap peningkatan pemahaman peserta didik, diperoleh hasil : 1) Proses pengembangan yang dilakukan dengan model ADDIE menghasilkan Media *Flipbook* pada materi bagian-bagian tumbuhan ini yang mendapat kriteria sangat layak menurut validator, 2) Pengujian produk secara terbatas menunjukkan *pretest* < *posttes* dengan peningkatan sebesar 27,5 dan N-Gain 0,69 (cukup), yang berarti bahwa media pembelajaran *Flipbook* yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi bagian-bagian tumbuhan. Mengingat penemuan-penemuan yang didukung oleh hasil penelitian sebelumnya, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Flipbook* sangat memungkinkan untuk diberikan kepada siswa. Pendidik dapat menggunakan implikasi dari penelitian ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan hal baru. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan pemahaman mereka.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada Ibu Badriyah, S.Pd.I, penulis ucapkan terimakasih atas kerjasama dan bantuannya sebagai tenaga pendidik di SDN Tegal Ratu yang telah membantu mengumpulkan informasi terkait penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih juga kepada pengelola jurnal Primary yang bersedia memproses sampai mempublikasikan karya tulis ilmiah ini, yang tentunya masih jauh dari kata baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A.A. & Tarman, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(1), 40-48
- Anggraeni Nuf. (2022). Pengembangan Media Flipbook Interaktif Pada Pembelajaran Keterampilan Menyimak Materi Sekapati Kelas IV Sekolah

- Dasar. *Jurnal Pancar*, 6(1), 200–205.
- Aperta, M., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Bebas Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1025–1032.
- Chandra, R. (2016). *Pengembangan media buku cerita bergambar flipbook untuk peningkatan hasil belajar pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa kelas IV sekolah dasar islam As-Salam Malang*.
- Dai, W. U., Musa, W. J. A., & Laliyo, L. A. R. (2021). *Pengaruh Modifikasi Tahapan Penggunaan Media Kwartet Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv*. 519–529.
- Firdayanti, D., Ansani, L. P., Sanabila, R., Fariyah, S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Indonesia, U. P., & Cibiru, K. (2022). *Pengembangan Media Flipbook Materi Perubahan cuaca di kelas III sekolah dasar*. 3(2), 85–90.
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Hanifah, H., Afrikani, T., & Yani, I. (2020). Pengembangan Media Ajar E-Booklet Materi Plantae Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Journal Of Biology Education Research (JBER)*, 1(1), 10–16.
- Hasanah, A., Putra, M. J. A., & Fendrik, M. (2022). Pengaruh Model Siklus Belajar Media KAKLI (Kartu Kuartet Literasi) pada Materi Atmosfer terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1523–1531. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Hayati, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015, IV*, 49–54.
- Juhji. (2015). Model Pembelajaran Learning Cycle 5e dalam Pembelajaran IPA. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 07(207–218).
- Lestari, D. A. (2020). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Pada Siswa Kelas Iv Min 1 Serang. *Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(02), 155–166. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/3700/2786>
- Mulyadi, D., Wahyuni, S., & Handayani, R. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296–301–301.
- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949–6959. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3421>

- Nuryani, L., & Surya Abadi, I. G. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51.
- Pitaloka, C. D. (2019). *Pengembangan Media Flipbook Pada Materi Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar Kelas V SD*.
- Purnamadewi, D. U., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal ...*, 4, 490–495. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4175%0Ahttps://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/4175/2780>
- Rahmawanti, N., Mashuri, M. T., & Nurjanah, N. (2020). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 94.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/6213>
- Rahmawati, T. I. N., Fajriyah, K., & Ysh, A. Y. S. (2022). pengembangan media flipbook berbasis kearifan lokal kabupaten jepara tema 8 subtema 3 kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 08(01), 647–658.
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanih, S. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.26874>
- Suparman, T., Prawiyogi, G.A., Susanti, E.R. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 4(2) 250-256
- Susilowati, D. A., Nuriman, & Mutrofin. (2014). Pengaruh Metode Discovery Disertai Penggunaan Media Kartu Kwartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Sumber Daya Alam Di SDN Sempolan 01 Jember. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*.
- Trisanti, D. C., & Sanjaya, I. G. M. (2013). Pengembangan Media Permainan Stoichio Game Pada Materi Pokok Konsep Mol Bagi Siswa SMA Sekolah

Berstandar Internasional. *Unesa Journal of Chemical Education*, 2(2), 181–187.

Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G., & Usman, M. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8314–8330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>