



Pengembangan Media Pembelajaran “Buria” Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar

Myo Opidianto ^{1*}, Fine Reffiane ², Choirul Huda ³, Ismartiningsih ⁴

Correspondensi Author

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang, Indonesia
Jl. Sidodrajat III No. 18 Semarang
Email:
itokotik7796@gmail.com

Keywords :

Media Pembelajaran;
Buria; Flipbook;
Pembelajaran Tematik;
Four D;

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai proses pengembangan media “Buria” berbasis flipbook untuk pembelajaran tematik kelas V di SD N Pandeanlamper 04 Kota Semarang untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mencakup 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi serta tahap evaluasi. Penelitian ini menggunakan subjek peserta didik sebanyak 32 peserta didik yang terdiri dari 18 laki-laki serta 14 perempuan dengan menggunakan uji coba skala besar. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dilakukan dengan validasi serta angket. Pengembangan media “Buria” berbasis flipbook untuk siswa sekolah dasar kelas V di SD N Pandeanlamper 04 Kota Semarang sangat dibutuhkan oleh peserta didik agar dapat meningkatkan ketersediaan bahan ajar yang efektif serta inovatif bagi peserta didik dan pendidik serta mendukung proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Komponen uji validasi materi menunjukkan bahwa kualitas produk berdasarkan kriteria sangat baik, tetapi penyajiannya dan keterampilan yang digunakan banyak hal yang membuat produk tidak valid sehingga produk harus dicek kembali. Hasil penelitian ini menunjukkan kevalidan media “Buria” berbasis flipbook berdasarkan hasil validasi media dengan skor 94% serta hasil validasi materi mendapatkan skor 97% yang menyatakan bahwa media sangat valid. Kepraktisan media “Buria” berbasis flipbook diperoleh dari hasil angket guru memperoleh skor 97% sedangkan siswa memperoleh skor 96% menyatakan bahwa media flipbook sangat praktis.

Abstract. This research aims to describe regrading the flipbook - based “Buria” media development process for fifth grade thematic learning at SD N Pandeanlamper 04 Semarang City to determine the validity and practicality of the media. This study uses the ADDIE model which includes 5 stages namely Analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. This study used 32 students as the subject of the

study consisting of 18 men and 14 women using large-scale trials. The instruments used for data collection were validated and questionnaires. The development of flipbook-based “Buria” media for fifth grade elementary school students at SD N Pandeanlamper 04 Semarang City is urgently needed by students in order to increase the availability of effective and innovative teaching materials for students and educators and support the learning process both at school and at home. The material validation test component shows that the quality of the product based on the criteria is very good, but the presentation and the skill used many things make the product invalid so the product must be checked again. The results of this study indicate the validity of flipbook-based “Buria” media based on the results of media validation with a score of 94% and the results of material validation get a score of 97% which states that the media is very valid. The practicality of the flipbook-based “Buria” media was obtained from the results of the teacher’s questionnaire obtaining a score of 97% while students obtaining a score of 96% stated that flipbook media was very practical.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan merupakan pegangan hidup setiap umat manusia, tentunya untuk bekal kehidupan seterusnya agar menjadi manusia yang utuh berakal dan berakhlak (Riani et al, 2019; Rukmi, 2018; Fitri et al, 2023). Tentunya dengan adanya Pendidikan setiap umat manusia dapat mempunyai pedoman hidup, pun dengan setiap manusia juga harus mendapatkan hak pendidikan yang layak untuk dapat mengembangkan potensi dirinya (UUD, 2003). Dalam proses pembelajaran guru bertanggungjawab atas rencana pembelajaran yang dilakukan untuk membimbing peserta didik menuju pencapaian kompetensi (Monica et al, 2022; Nirmala et al, 2020). Dalam proses pembelajaran sering ditemukan peserta didik

kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, maka dari itu dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Dorratun et al, 2018; Aperta et al, 2021). Pendidik juga harus berinovasi dalam merancang pelaksanaan pembelajaran serta dapat mengaplikasikan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran agar dapat terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif dan membahagiakan (Andina, 2011; Putri et al, 2020)

Media pembelajaran sangat beragam sehingga disederhanakan yang mengelompokkan media berdasarkan perkembangan teknologi (Arsyad, 2016; Astuti et al, 2019; Andina, 2011; Sukmadinata,

2013). Pendidik dapat mengkombinasikan beberapa komponen seperti teks dan gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan media buku ceria berbasis *flipbook* sebagai pegangan (Sari et al, 2021; Nurwidayanti et al, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan pendidik, pendidik menyampaikan bahwa terdapat peserta didik yang kurang mengenai minat dan motivasi belajarnya. Terdapat juga peserta didik yang kurang tanggap untuk memahami materi pembelajaran, seperti pembelajaran tematik. Seperti biasa peserta didik diminta untuk mempelajari materi pada buku cetak tematik yang monoton, maka dari itu peserta didik kurang tertarik. Cara mengatasi agar peserta didik tertarik untuk mempelajari materi tentunya diperlukan media yang inovatif, media tersebut dapat berupa buku digital sebagai perantaranya (Maghfirah et al, 2022; Diani et al, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik, pendidik menjelaskan bahwa dalam situasi saat ini peserta didik tidak memiliki motivasi belajar, tidak bersemangat selama proses pembelajaran dan kurang bertanggung jawab dalam memahami mata pelajaran. Dalam pembelajaran tematik misalnya, peserta didik diminta untuk mempelajari materi dari buku cetak tematik yang kebanyakan monoton sehingga peserta didik kurang tertarik (Yusuf et al, 2022; Aprilutfi et al, 2022). Untuk membangkitkan minat

peserta didik dalam memahami materi, perlu adanya dukungan pembelajaran seperti media pembelajaran yang inovatif (Chandra, 2016).

Media tersebut berupa buku digital yang perkembangannya sangat berpengaruh bagi peserta didik, penerapannya diilustrasikan dalam bentuk *flipbook* sebagai alat bantu pengajaran penjelasan pembelajaran tematik yang diberikan (Amanullah, 2020; Fitri et al, 2020). Buku ceria berbasis *flipbook* tentunya menjadi solusi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran tematik, maka dari itu hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum, dkk, yang hasil akhirnya berupa uji kemenarikan media yang dikembangkan seperti kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan serta praktisi dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar (Listyarini et al, 2018; Hendrianti et al, 2021).

Maka dari itu pada praktiknya peneliti menggunakan media buku digital untuk berinovasi ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas serta dapat diimplementasikan peserta didik secara individu di rumah (Rosvita et al, 2021; Damayanti et al, 2023). Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti memilih untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media "Buria" Berbasis *Flipbook* untuk Menunjang Pembelajaran Tematik Kelas V SD N Pandeanlamper 04 Kota Semarang" Tahun Ajaran 2022/2023.

Metode

Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu *research and development* (R&D) dengan data yang diperoleh dapat untuk mengetahui kepraktisan serta kevalidan media. Penelitian dan Pengembangan, "Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya yaitu *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut" (Sugiyono, 2015). Desain pengembangan penelitian ini yaitu mengimplementasikan prosedur *ADDIE*, terdapat lima tahap utama, yaitu (A)analisis, (D)desain, (D)pembangunan, dan (Evaluasi) (Praditya et al, 2017).

1. *Analysis*:

Analisis Kerja (Performance analysis): Pada fase ini peneliti melaksanakan observasi awal ketika pembelajaran serta wawancara dengan pendidik kelas V SD N Pandeanlamper 04 Kota Semarang dengan menggunakan sumber pembelajaran sebatas buku siswa dan LKS yang bersifat monoton. Maka dari itu membuat peserta didik jenuh dalam pembelajaran.

Analisis Kebutuhan (Need Analysis): Pada fase ini peneliti melakukan pembagian angket mengenai analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik mengenai kondisi yang ada ketika pembelajaran di kelas. Hasil yang didapatkan peneliti yaitu terdapat kurangnya media pembelajaran tematik di kelas V SD N Pandeanlamper 05 Kota Semarang. Maka dari

itu peneliti mengembangkan media "Buria" berbasis *Flipbook* untuk dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang efektif agar dapat menyampaikan materi pembelajaran tema ekosistem.

2. *Design*

Tindakan dari fase ini yaitu membuat desain awal atau rancangan yaitu pengembangan media "Buria" berbasis *Flipbook* pada tema Ekosistem yang di desain menggunakan aplikasi sejuta umat yaitu "Canva". Lalu kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi pembelajaran yang selanjutnya dapat diberi saran dan masukan mengenai perbaikan media.

3. *Development*

Peneliti mengembangkan media "Buria" Berbasis *Flipbook* dalam pembelajaran Tematik dengan tema "Eksosistem". Pengembangan media ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: a) Menentukan tujuan pengembangan media yang dapat membantu untuk memahami penerimaan materi. b) Memilih Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) serta Indikator materi pada pembelajaran satu ada tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS. c) Merangkai desain media dengan menggunakan aplikasi sejuta umat yaitu "Canva" dengan menggunakan materi Ekosistem yang tentunya akan divalidasi oleh ahli media dan materi pembelajaran. d) Merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

4. *Implementation*

Pada fase ini yaitu proses pengambilan materi pembelajaran pada buku tematik siswa kelas V Sekolah Dasar dengan tema "Ekosistem". Lalu setelah dinyatakan bahwa layak untuk diuji oleh ahli materi, peneliti melakukan revisi produk secara berkelanjutan apabila desain belum mencapai tingkatan valid serta efektif yang diinginkan. Dalam fase ini tentunya didukung dengan pihak-pihak yang berperan penting yaitu ahli materi pembelajaran dan ahli media yang menentukan apakah desain ini memerlukan revisi atau sudah sesuai.

5. *Evaluation*

Evaluasi yang diimplementasikan untuk media "Buria" berbasis *flipbook* bertujuan untuk menyempurnakan produk setelah tahapan implementasi, evaluasi mencakup perbaikan produk dari angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi (dosen) selanjutnya peneliti memperbaiki produk tersebut. Valid atau tidaknya media "Buria" berbasis *flipbook* dan minat peserta didik terhadap media tersebut dapat dilihat dari angket yang dijawab siswa. Saran dan tanggapan dapat menjadi dasar pedoman untuk penerapan media "Buria" berbasis *flipbook* untuk dapat media ini tidak hanya diimplementasikan secara umum. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas dan Guru Kelas V SD N Pandeanlamper 04 Kota Semarang. Uji coba dilakukan terlebih dahulu pada lapangan awal produk dengan jumlah 32. Ada 18 murid laki-laki dan 14 murid

perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah: 1) Observasi dilaksanakan pengamatan dikelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan berupa pengajaran yang dilakukan oleh guru dan respon peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan. 2) Wawancara yang dipakai peneliti yaitu wawancara terstruktur. Wawancara dilaksanakan peneliti dengan tanya jawab guru kelas V SD N Pandeanlamper 04 Kota Semarang agar dapat mengetahui permasalahan yang ada di kelas. 3) Angket kebutuhan guru serta peserta didik berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai situasi dan kondisi yang di butuhkan dari kelas yang diteliti untuk membantu pembelajaran. penelitian ini memakai teknik analisis data seperti berikut: 1) Angket validasi ahli ini berisikan *checklist* serta *essay* yang diimplementasikan untuk mendapatkan penilaian dari ahli mengenai kualitas media pembelajaran "Buria" berbasis *flipbook*. 2) Soal evaluasi untuk mendapati berhasil atau tidaknya media pembelajaran yang digunakan, soal evaluasi selanjutnya dibagikan peserta didik untuk diisi lalu kemudian dihitung skor yang didapat selanjutnya hasil yang didapatkan dicocokkan dengan kriteria penilaian yang sudah ditentukan dalam RPP. 3) Angket respon guru dan peserta didik mengenai media "Buria" berbasis *flipbook* ini berisikan respon peserta didik serta guru terhadap media "Buria" berbasis *flipbook* sesuai dengan kaidah isi yang ada di dalam angket.

Hasil Dan Pembahasan

Media "Buria" berbasis *flipbook* merupakan pengembangan media tematik dengan Tema Ekosistem Sub Tema Komponen Ekosistem. Media ini meliputi materi berdasarkan Tema Ekosistem Sub Tema Komponen Ekosistem pada bagian isi *flipbooknya*. Pengembangan Media "Buria" berbasis *flipbook*. Produk penelitian ini adalah karya berbentuk media pembelajaran Tematik berupa *flipbook*. Produk ini diimplementasikan sebagai penunjang dalam pembelajaran peserta didik kelas V sekolah dasar pada Tema Ekosistem Sub Tema Komponen Ekosistem yang difokuskan pada pembelajaran 3 saja. Media "Buria" berbasis *flipbook* ini bertujuan untuk dapat membuat peserta didik mendapatkan motivasi belajar dan tertarik agar tidak bermain sendiri, dapat menjadikan pembelajaran yang membahagiakan. Keunggulan produk media "Buria" berbasis *flipbook* awet karena tidak berbentuk nyata tetapi maya disertai dengan gambar yang menarik berbagai macam materi Tematik sesuai dengan materi kelas V Sekolah dasar. Media "Buria" berbasis *flipbook* menggunakan dua aplikasi yaitu "canva" untuk membuat dan menggabungkan teks dan gambar yang didesain sangat menarik untuk meningkatkan motivasi peserta didik lalu untuk menjadikan file menjadi bentuk *flipbook* menggunakan aplikasi *anyflip* agar dapat membuat tampilannya menjadi buku digital. Media tersebut dikemas dengan sangat baik yang meliputi teks bacaan, gambar serta

soal-soal yang memuat materi pembelajaran tematik. Kelayakan media ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli media dan ahli materi serta hasil angket respon guru kelas dan hasil angket respon peserta didik.

Kevalidan Produk Pengembangan Media "Buria" Berbasis *flipbook*:

- 1) Hasil Analisis Penilaian Validasi Media: (a) Hasil Analisis Penilaian Media validasi Pertama: Hasil analisis penilaian ahli media validasi pertama fase pertama mendapatkan presentase skor yang mencakup aspek desain media, indikator penggunaan, keunggulan produk sebesar 75% dengan beberapa revisi dan masukan dari pakar ahli media yaitu ukuran teks dan warna kurang proporsional, (b) Hasil Analisis Penilaian Media Validasi Kedua: Setelah melakukan beberapa revisi dan saran dari para ahli media, hasil analisis penilaian ahli media tahap kedua yaitu memperoleh presentase 94% dengan keterangan media layak digunakan tanpa revisi.
- 2) Hasil Analisis Penilaian Validasi Materi: (a) Hasil Analisis Penilaian Validasi Materi Pertama: Tahap validasi ahli materi pembelajaran untuk melihat bagaimana materi yang ada pada media. Hasil analisis penilaian ahli materi validasi pertama tahap pertama mendapatkan presentase skor yang mencakup indikator kesesuaian, indikator kelayakan media, indikator penyajian dan indikator keunggulan

media dengan presentase skor 66% dengan kesimpulan layak digunakan untuk penelitian dengan revisi dan menerima saran atau masukan dari ahli materi yaitu memperbaiki tata tulis serta menyesuaikan dengan ejaan yang baku.

- 3) Hasil Analisis Penilaian Validasi Materi Kedua: (a) Tahap validasi ahli materi pembelajaran bertujuan untuk melihat seberapa jauh materi yang ada pada media tersebut. Hasil analisis penilaian ahli materi validasi kedua setelah melakukan beberapa revisi serta saran dari ahli materi dengan masukan memperbaiki tata tulis serta menyesuaikan dengan ejaan yang berlaku mendapatkan presentase skor keseluruhan yaitu 97% dengan keterangan layak digunakan tanpa revisi, (b) Hasil Angket Respon Guru Kelas: Hasil pengisian angket respon Guru kelas V SD N Pandeanlamper 04 Kota Semarang memperoleh hasil sebagai berikut: Hasil angket respon Guru Kelas V SD N

Pandeanlamper 04 Kota Semarang (Ismartiningsih, S.Pd.SD). Memperoleh presentase skor materi sebesar 97% dengan kriteria sangat layak, (c) Hasil Angket Respon Siswa: Hasil pengisian angket respon siswa kelas V SD N Pandeanlamper 04 Kota Semarang memperoleh hasil sebagai berikut 96% dengan kriteria sangat layak.

Hasil penelitian ini menunjukkan kevalidan media "Buria" berbasis flipbook berdasarkan hasil validasi media dengan skor 94% serta hasil validasi materi mendapatkan skor 97% yang menyatakan bahwa media sangat valid. Kepraktisan media "Buria" berbasis flipbook diperoleh dari hasil angket guru memperoleh skor 97% sedangkan siswa memperoleh skor 96% menyatakan bahwa media flipbook sangat praktis. Berdasarkan angket validasi media dan materi oleh para ahli serta angket respon guru dan peserta didik, maka profil media "Buria" berbasis *flipbook* dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 1. Cover Depan Flipbook

Simpulan

Pengembangan media “Buria” berbasis *flipbook* untuk siswa sekolah dasar kelas V di SD N Pandeanlamper 04 Kota Semarang sangat dibutuhkan oleh peserta didik agar dapat meningkatkan ketersediaan bahan ajar yang efektif serta inovatif bagi peserta didik dan pendidik serta mendukung proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Komponen uji validasi materi menunjukkan bahwa kualitas produk berdasarkan kriteria sangat baik, Hasil penelitian ini menunjukkan kevalidan media “Buria” berbasis *flipbook* berdasarkan hasil

validasi media dengan skor 94% serta hasil validasi materi mendapatkan skor 97% yang menyatakan bahwa media sangat valid. Kepraktisan media “Buria” berbasis *flipbook* diperoleh dari hasil angket guru memperoleh skor 97% sedangkan siswa memperoleh skor 96% dari uraian di atas menyatakan bahwa media *flipbook* sangat praktis. tetapi penyajiannya dan keterampilan yang digunakan banyak hal yang membuat produk tidak valid sehingga produk harus dicek kembali.

Daftar Rujukan

1. 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), 37-44. <http://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
2. Andina, Elga. 2011. "Buku Digital dan Pengaturannya". *Aspirasi*, Volume 2, Nomor 1, halaman 85.
3. Andina, Elga. 2011. "Buku Digital dan Pengaturannya". *Aspirasi*, Volume 2, Nomor 1, halaman 85
4. Aperta, M., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Bebasis Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1025-1032.
5. Aprilutfi, D. N. (2022). Flipbook tematik: Alternatif media pembelajaran PKN berbasis fliphtml5 di SD. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 380-385. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.111>
6. Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
7. Astuti, N.H., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Big Book pada Tema Kewajiban dan Hakku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3 (2), 105-111.
8. 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 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
9. Damayanti, D. S., & Perdana, P. I. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Tematik (EMOTIK) Berbasis Flipbook pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2891-2900. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5932>
10. Diani, R., & Hartati, N. S. (2018). Flipbook berbasis literasi Islam: Pengembangan

- media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(2), 234-244. <http://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.20819>
11. Durrotun, Nafisah Henry Januar Saputra, dan Mei Fita Asri Untari. 2018 Pengembangan Media Black Box Pada Model Pembelajaran CTL Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah DASAR. *Jurnal Sekolah (JS)*. Vol 2 (4). Semarang : Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang.
 12. Fitri, N. D., & Syafiqoh, N. (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), 471-485. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.850>
 13. Fitri, N. N., & Amini, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Radec Pada pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sd. *Journal of Basic Education Studies*, 6(2), 376-396.
 14. Hendrianti, S. D., Hidayat, S., & Suherman, S. (2021). Pengembangan Media E-Booklet Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Materi Identifikasi Karir Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 178-184. <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i2.4089>
 15. Listyarini, Ikha Henry Januar Sapura, dan Moh. Aniq Khairul Bahsyar. 2018 "Pengembangan Media Digital Book Berbasis Flipbook Maker Materi IPA Kelas V Di Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian (JP)*. Semarang : Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang.
 16. Maghfirah, M., Afifulloh, M., & Dina, L. N. A. B. (2022). Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 Kelas V. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 1-9.
 17. Monica, M., Halidjah, S., & Pranata, R. (2022). Pengembangan Buku Digital Cerita Bergambar Berbentuk Flipbook Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 195-206.
 18. Nirmala, N. S., & Istianah, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook sebagai media belajar pada pembelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1).
 19. 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://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3421>
 20. Praditya, Made dkk. 2017. "Pengembangan Buku Cerita Elektronik dengan Metode Story Telling pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017 di SD Negeri 4 Banyuning". Dalam *Jurnal EDUTECH Volume 5 (2)* (152 -159). Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
 21. Putri, I. P., Yuniasih, N., & Sakdiyah, S. H. (2020, November). Pengembangan E-modul berbasis kvisoft flipbook maker perjuangan para pahlawan di kelas IV sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA (Vol. 4, No. 1, pp. 523-530)*.
 22. Riani, R.P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "Fun Thinkers Book" tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173-184.
 23. Rosvita, A., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kemampuan membaca pada pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 6(1), 23-34.

- <https://doi.org/10.37728/jpr.v6i1.368>
24. Rukmi, A.S. (2018). Pengembangan Media E-Flipbook Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
25. Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819-2826.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
26. Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung : Alfabeta.
27. Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
28. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
29. 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://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>