

# Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Dongeng Karakter Pancasila Untuk Keterampilan Menyimak di SD

Ginasti Aprilia <sup>1</sup>

Dadan Djuanda <sup>2</sup>

Aah Ahmad Syahid <sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup>[ginastiaprilia@upi.edu](mailto:ginastiaprilia@upi.edu)

<sup>2</sup>[dadandjuanda@upi.edu](mailto:dadandjuanda@upi.edu)

<sup>3</sup>[syahid@upi.edu](mailto:syahid@upi.edu)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berupa flipbook dongeng yang menggambarkan karakter Pancasila, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Desain And Development* dengan lima tahapan yaitu *communication, planning, modeling, construction, dan deployment*. Dalam pengembangannya, media flipbook dongeng ini mempertimbangkan aspek-aspek untuk keterampilan menyimak yang mana dihubungkan dengan karakterpancasila dalam dongeng termasuk perancangan desain, perancangan konten dongeng, audio yang akan digunakan, karakter pancasila yang akan ada dalam dongeng, dalam *flipbook* dongeng ini juga memuat menu utama, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, halaman materi, halaman video untuk menyimak, halaman podcast, halaman evaluasi, dan halaman profil pengembang. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan hasil dari kelayakan pada aspek media yang dilakukan dua putaran yang mana pada kelayakan aspek media pertama mendapat persentase 58% (cukup layak, perlu revisi) dan untuk putaran kedua mendapat persentase 87% (sangat layak). Kelayakan pada aspek materi dilakukan sebanyak satu putaran yang mendapat persentase 78% (layak). Pada tahapan implementasi atau uji coba pengguna diperoleh bahwa peserta didik memberikan respons sebesar 90% (sangat baik), sedangkan guru memberikan respons sebesar 86% (sangat baik). Penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai media digital yang dapat diakses melalui internet.

**Kata kunci:** *dongeng, flipbook, media pembelajaran, pengembangan*

## Pendahuluan

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan utama yang penting, yaitu menyimak, menulis, berbicara, dan membaca. Setiap keterampilan ini memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari dan saling terkait satu sama lain. Salah satu di antaranya adalah keterampilan menyimak, yang melibatkan proses memperhatikan, memahami, menganalisis, dan menafsirkan simbol-simbol lisan untuk menangkap, memahami, dan menginterpretasikan pesan yang disampaikan oleh pembicara melalui ucapan atau bahasa lisan. (Erhami dkk., 2023).

Keterampilan menyimak yang dimiliki seseorang, baik itu peserta didik dari SD hingga mahasiswa, sangat penting dalam pembelajaran. Keterampilan ini mendukung perkembangan bahasa mereka dan juga memiliki peran krusial dalam kehidupan sehari-hari, sebagai pendukung bagi keterampilan berbahasa yang lain. (Anggraeni, 2022). Menurut Tarigan (dalam Husniyah, 2022) mendefinisikan menyimak sebagai sebuah

proses, yaitu mendengarkan dengan penuh perhatian terhadap simbol-simbol lisan, memahami, menghargai, dan menginterpretasikannya adalah Untuk memperoleh informasi, menangkap pesan, dan memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan, keterampilan menyimak sangatlah penting.

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang sangat penting dalam pembelajaran. Keterampilan menyimak ini sangat penting untuk keterampilan berbahasa lainnya. Disisi lain keterampilan menyimak memiliki permasalahan yang dalam pelaksanaannya. Seperti dari peserta didik yang kurang memahami dari apa yang telah disimaknya, dan guru yang menjadi kunci untuk keberhasilan menyimak peserta didik. Permasalahan dalam keterampilan menyimak Banyak guru hanya memberikan cerita secara langsung kepada peserta didik, tanpa memungkinkan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini mengakibatkan daya serap peserta didik terhadap cerita yang didengarkan menjadi rendah. (Widyaningrum, 2016).

Media pembelajaran menjadi salah satu keberhasilan dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan. Kebanyakan guru masih menggunakan konten pembelajaran yang masih dijelaskan dengan cara ceramah. Dalam ini muncullah kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mudah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Yang mana dalam media pembelajaran ini dapat menggabungkan unsur audio – visual. Penggunaan media audio-visual memudahkan penyajian dalam proses pembelajaran, membuatnya lebih menarik, dan memungkinkan perbaikan yang dapat dilakukan sewaktu-waktu.

Penelitian serupa dilakukan oleh Sukmana (2021) tentang pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif untuk keterampilan menyimak cerita fiksi sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan di kelas IV sekolah dasar. Yang kemudian didapatkan hasil kelayakan media dan juga kelayakan materi dikatakan sangat valid berdasarkan kriteria penilaian yang dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni (2022) tentang pengembangan media pembelajaran *flipbook* interaktif pada keterampilan menyimak materi sekapati kelas IV sekolah dasar. menurut hasil kelayakan media dan juga kelayakan materi bahwa media pembelajaran ini berada di kategori sangat layak. Dalam penelitian yang dilakukan oleh W. N. Sari & Ahmad (2021) hasil pengembangan produk media pembelajaran *flipbook* digital pembelajaran IPS materi indahny keragaman di negeriku. Bahwa hasil dari kelayakan media dan juga ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak pada produk yang dikembangkannya, sehingga media tersebut layak digunakan. Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio-visual yang didalamnya terdapat ilustrasi dalam bentuk gambar dengan tambahan suara dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik dalam pembelajaran.

Banyak penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital ini untuk keterampilan menyimak. Dalam penelitian sebelumnya juga terdapat gabungan antara media audio dengan visual, yang mana dalam produk yang dibuat tersebut dibuat interaktif sehingga terdapat audio dan juga teks. Dengan menggunakan audio peserta didik bisa memahami apa yang disimak apalagi disandingkan dengan gambar.

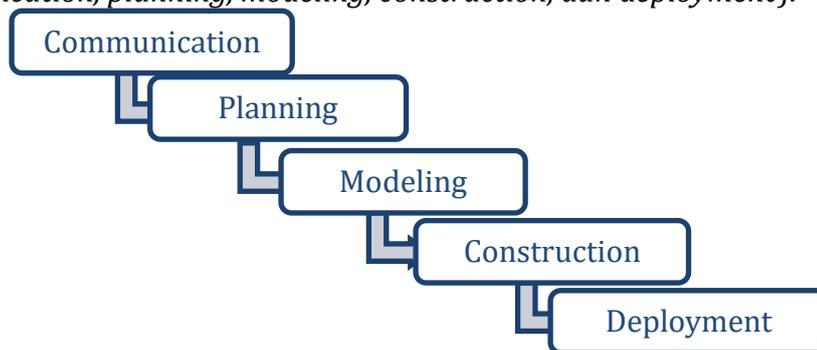
Hasil wawancara dan observasi di sebuah sekolah di Kabupaten Bandung menunjukkan adanya masalah dalam keterampilan menyimak siswa. Penelitian ini fokus pada keterampilan menyimak peserta didik. Sekolah dan guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar dan masih kurang memanfaatkan teknologi, khususnya media digital. Berdasarkan latar belakang tersebut, belum ada media pembelajaran yang mendukung keterampilan menyimak dengan menggunakan

media flipbook. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran berupa flipbook dongeng karakter Pancasila untuk meningkatkan keterampilan menyimak di tingkat SD.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode Design and Development (D&D). Model D&D ini merupakan pendekatan yang dilakukan secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi, dengan tujuan memberikan dasar empiris dalam menciptakan produk atau alat instruksional baru atau yang telah diperbarui Richey & Klein, 2007 (dalam Ayuningtyas dkk., 2022). Metode penelitian ini lebih menekankan pada analisis, perencanaan, produksi, dan evaluasi. Penelitian dengan pendekatan D&D dapat mendukung pengembang dari tingkat pemula hingga ahli dalam meningkatkan kreativitas produktif mereka, penjelasan Rusdi (Handak dkk., 2024).

Pada desain penelitian ini peneliti menggunakan desain pengembangan pada produknya menggunakan model *Waterfall*. Menurut Pressman (dalam Rahmadhani et al., 2022), model waterfall adalah model klasik yang bersifat systematis, berurutan dalam membangun perangkat lunak. Yang mana pada model waterfall ini terdiri dari (*communication, planning, modeling, construction, dan deployment*).



Dalam penelitian ini, digunakan teknik wawancara tidak terstruktur dan angket. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi dari narasumber atau kondisi peserta didik terkait keterampilan menyimak. Sementara itu, angket digunakan untuk menilai kualitas produk yang telah dikembangkan melalui pengujian kelayakan dari berbagai aspek, seperti media, materi, bahasa, dan respons pengguna. Teknik angket dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang telah disusun secara terstruktur, sistematis, dan mendalam menggunakan skala Likert. Selain itu, bagian pengembangan media juga melibatkan pemotretan gambar produk yang dikembangkan untuk dianalisis desainnya. Berikut adalah Tabel 1: Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media dan Tabel Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi dibawah ini.

Tab 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Performa Media	Penggunaan media
	menciptakan motivasi peserta didik memunculkan antusiasme peserta didik
Kebergunaan ( <i>Usability</i> )	Penempatan tombol

	Tombol digunakan sesuai fungsinya
	Kemudahan dalam penggunaan media
	Membantu menyampaikan materi dongeng
	Memudahkan dalam memahami dongeng melalui pesan moral
	Desain
	Komposisi dan kombinasi warna
	Tampilan layer
	Kesesuaian gambar dan video animasi
Desain Media	Resolusi gambar dan video
	Ketepatan penggunaan musik
	Kualitas musik
	Kesesuaian music dan podcast
	Huruf, angka, dan simbol pada media jelas
Fasilitas Media	Variasi game dongeng
Petunjuk Penggunaan Media	Petunjuk penggunaan media

Tabel 2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

<b>Indikator penilaian</b>	<b>Butir Penilaian</b>
	Kesesuaian materi
	Materi sudah sesuai dengan Simak
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
	Penyajian materi teratur
	Kejelasan materi
	Kesesuaian bobot materi
<b>Aspek Materi</b>	Materi yang disajikan membantu peserta didik
	Materi yang disajikan membantu untuk menyimak dongeng
	Materi membantu belajar menyimak dongeng video dan podcast
	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan isi dongeng karakter Pancasila
<b>Aspek Kesesuaian Pendukung Isi Materi</b>	Kesesuaian gambar dengan materi
	Kesesuaian isi audio dengan materi
	Kejelasan bahasa
<b>Aspek Kesesuaian Bahasa</b>	Bahasa mudah dipahami
	Kesesuaian Bahasa dengan PUEBI

Selain disusun kisi-kisi yang digunakan untuk penyusunan lembar validasi ahli media dan ahli materi, disusun juga lembar respon pengguna dan peserta didik.

Menurut Sugiyono (dalam Safarudin dkk., 2023), Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang dilakukan di dalam kondisi alamiah, berbeda dengan penelitian eksperimental yang sering kali dilakukan di lingkungan yang terkontrol. Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan data, yang dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi (gabungan) untuk memastikan keabsahan dan keandalan data. Analisis data dalam penelitian kualitatif bersifat induktif, di mana peneliti mengekstraksi makna dan pola dari data yang terkumpul, tanpa mencoba untuk menggeneralisasi hasilnya ke populasi yang lebih luas. Penelitian kualitatif cenderung bersifat deskriptif dan fokus pada pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti, dengan semakin dalamnya analisis akan meningkatkan kualitas hasil penelitian tersebut.

Analisis data kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan proses serta hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital dongeng karakter pancasila. Setiap tahapan prosedur penelitian akan di deskripsikan hasilnya melalui data kualitatif. Hasil analisis kualitatif ini juga akan digunakan untuk mengolah data hasil jawaban dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan juga respon dari peserta didik mengenai media pembelajaran tersebut.

Tabel 3 skala Likert Lembar Validasi

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

peneliti membuat suatu tingkat kategori penilaian berdasarkan skala likert yang merujuk pada ketentuan skor yang merujuk pada ketentuan skor yang dikemukakan oleh arikuntoro (Arikunto, 2010)

Tabel 4 Kriteria Interpretasi

Presentase	Kategori
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Tidak layak
0%-20%	Sangat tidak layak

$$P(\%) = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

## Hasil

Pada bagian hasil ini, media yang dikembangkan yaitu dengan menggunakan model waterfall. Maka dari itu hasilnya disusun dalam langkah berikut ini:

### **Communication**

Pada tahapan ini berdasarkan pada data yang didapat, dimana siswa kurang memahami atau kesulitan dalam keterampilan menyimak dongeng karakter pancasila. Terlebih lagi guru di sekolah yang kurang dalam mengandalkan teknologi dan hanya menggunakan buku atau hanya dengan menyampaikan secara lisan saja tanpa adanya bnatuan media pembelajaran yang digunakan. Maka dilakukan identifikasi tentang menyimak yaitu terdapat pada Fase B. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif, oleh karena itu dalam mengembnagkan media pembelajaran ini yaitu perangkat PC/laptop yang mana media tersebut dikemas dengan menggunakan *wesite* berupa *heyzine flipbooks*.

### **Planning**

*Planning* ini dilakukan perancangan *storyboard* dari produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. *Planning* ini dilakukan untuk rencana gambaran tata letak atau bagian-bagian yang ada dalam media *flipbook* ini. adapun selain membuat *storyboard* ini peneliti juga mengumpulkan materi untuk isian dalam *flipbook* yang akan digunakan seperti dari dongeng yang peneliti buat untuk nantinya dijadikan video animasi dan juga poadcast yang menunjang *flipbook*, lalu juga ada evaluasi. Selain dari *storybord* ini juga peneliti membuat dongeng sendiri untuk menunjang *flipbook* yang dibuat oleh peneliti.

### **Modeling**

Modeling dalam konteks ini mengacu pada perancangan tampilan media dari produk yang akan dikembangkan dalam konteks pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menggambarkan secara detail letak dan fungsi setiap bagian dari media pembelajaran yang akan dibuat.

### **Construction**

Tahapan *Contruction* merupakan tahapan mengaplikasikan semua rancangan yang telah direncanakan kedalam bentuk desain media pembelajaran dari *storybord* serta rancangan tampilan pada media yang telah direncanakan sebelumnya. Tahapan ini menterjemahkan tahap pada *planning* dan juga *modeling* untuk menjadikan media yang sebenarnya. Untuk mengaplikasikan desain media dengan menggunakan aplikasi *canva* dan nantinya di buatkan *flipbook* dengan menggunakan *website heyzine*.

Tabel 5 Deskripsi Layout *Flipbook*

Tampilan awal media pembelajaran.



Tampilan menu utama.



Tampilan petunjuk penggunaan.



Halaman kata pengantar.

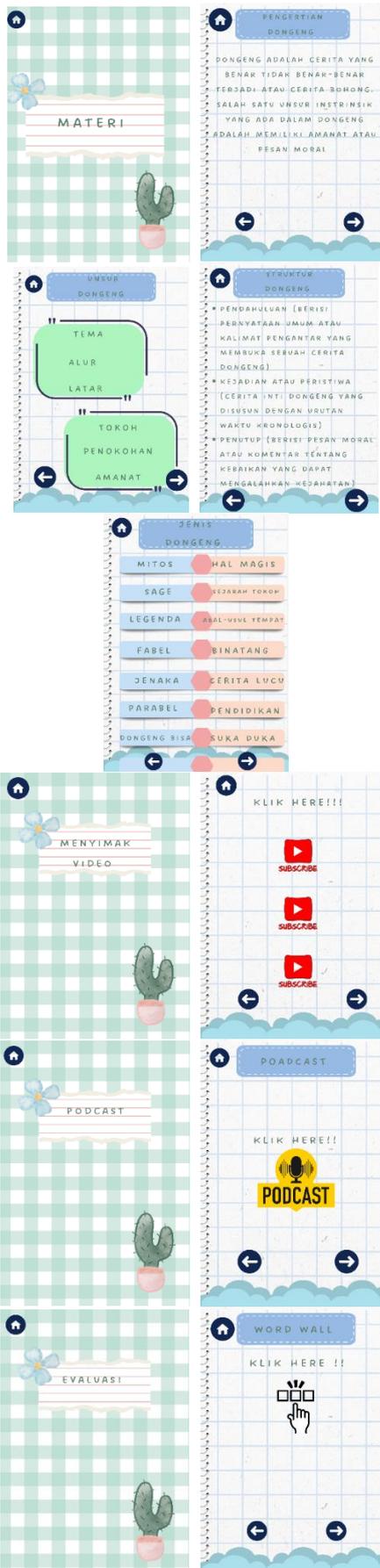


Daftar isi dari media.



Halaman capaian dan tujuan pembelajara.





Halaman isi materi

Tampilan halaman video untuk menyimak.

Tampilan halaman podcast untuk menyimak.

Tampilan halaman evaluasi.

## Deployment

Deployment merupakan tahap di mana produk yang telah dikembangkan diperkenalkan. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan memvalidasi media pembelajaran kepada ahli media, ahli materi, dan guru sebagai pengguna potensial. Proses evaluasi ini sering kali melibatkan iterasi berulang, di mana masukan dan revisi dari para validator ahli digunakan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut.

Adapun evaluasi dari ahli desain atau ahli media dilakukan sebanyak dua kali evaluasi perbaikannya terletak pada tampilan media yang kurang tersusun dengan adanya evaluasi ini untuk menjadikan media pembelajaran yang sederhana namun menarik dan juga rapih untuk dipandang dan digunakan dengan cara tersusun. Sedangkan evaluasi dari ahli materi dilakukan sebanyak 1 kali. Untuk evaluasi pengguna atau guru dilakukan sebanyak satu kali karena tidak ada revisi perbaikan apapun.

Tabel 6 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media

Validator	Skor keseluruhan %	Kriteria
Ahli media putaran ke satu	58%	Cukup layak
Ahli media putaran ke dua	87%	Sangat layak

Tabel 7 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media

Validator	Skor keseluruhan %	Kriteria
Ahli Materi	78%	Layak

Hasil dari respon pengguna menunjukkan bahwa peserta didik memberikan rata-rata presentase sebesar 90% dengan interpretasi sangat baik terhadap media pembelajaran. Sementara itu, guru memberikan rata-rata presentase sebesar 86% dengan interpretasi sangat baik.

## Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian dongeng dalam *flipbook* digunakan untuk keterampilan menyimak karakter Pancasila, karena dalam dongeng tersebut mengandung pesan moral yang bisa peserta didik amblik pesan moralnya untuk kehidupan sehari-hari. Terlihat dari respon peserta didik dari hasil angket menunjukkan mereka mendapatkan pengetahuan tambahan karena media pembelajaran *flipbook* menarik dan mudah dipahami, disamping itu keterampilan menyimak peserta didik terfasilitasi dengan penggunaan *flipbook*. Terlihat dari angket yang diisi oleh peserta didik. Dongeng dalam *flipbook* juga membantu pembentukan karakter peserta didik hal ini sebagai pemanfaatan penggunaan sastra dalam karakter Pancasila. Fabel adalah salah satu bentuk sastra yang menggunakan hewan sebagai tokoh-tokoh ceritanya. Cerita fabel ini merupakan cerita tradisional yang sering kali menggambarkan perilaku atau karakter manusia melalui sifat-sifat hewan. Meskipun cerita fabel ini menggunakan hewan sebagai tokoh utama, esensi dan pesan moral yang disampaikan dalam cerita sering kali sangat relevan dengan kehidupan manusia (Merdeka dkk., 2022). Di dalam dongeng terdapat pesan moral yang bisa diambil untuk kehidupan sehari-hari. Yang

mana dalam dongeng mengandung Pendidikan karakter yang bisa ditiru, pesan yang terkandung memiliki nilai moral tersendiri. Dalam *flipbook* dongeng karakter Pancasila pengembangan karakter didapatkan dari delapan dongeng dengan pesan moral yang berbeda disetiap ceritanya. Salah satu dongeng dalam *flipbook* yang paling diminati peserta didik adalah dongeng si kancil dan si kelinci. Dongeng ini bercerita tentang perbedaan pendapat antara beberapa tokoh, namun pada akhirnya para tokoh satu sama lain dapat menerima perbedaan pendapat. Keterampilan menyimak peserta didik terlihat dari kemampuan mereka untuk menemukan pesan moral dan permasalahan yang dibahas dalam *flipbook*. Mereka mampu menjawab pertanyaan berupa “siapa tokoh dalam cerita, apa pesan moral dalam verita tersebut”. mereka mampu menjawab karena mereka senang dengan animasi berupa gambar dan suara yang lucu dalam *flipbook*. Mereka tertarik untuk menyimak cerita sampai akhir kemudian menyimpulkan isi dongeng dengan tepat.

Selaras dengan media untuk keterampilan yang cocok yaitu media audio visual. Menurut Sanjaya Wina (Nuramelyah dkk., 2023) Media audio visual adalah jenis media yang mengintegrasikan unsur suara dan gambar, seperti rekaman video, film animasi, dan slide suara. Tujuan penggunaan media audio visual, termasuk film animasi, adalah untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbahasa peserta didik. Proses komunikasi dapat terhambat jika seseorang tidak mampu menyimak dengan baik. Keterampilan menyimak yang efektif mencakup mendengarkan dengan penuh perhatian, memahami, dan menafsirkan pesan yang disampaikan oleh pembicara. “Tujuan utama dari menyimak adalah untuk menangkap, memahami, dan menghayati pesan, ide, atau gagasan yang tersirat dalam bahan yang didengarkan” Tarigan (dalam Aminawati, 2019). *Flipbook* dibuat sebagai media untuk memudahkan siswa dalam melatih keterampilan menyimak dongeng dalam *flipbook* diusahakan dibuat semenarik mungkin dengan berbagai karakter, animasi, suara, gambar, dan cerita yang beragam dan menarik untuk disimak oleh peserta didik. Penggunaan *flipbook* juga sangat mudah untuk dioperasikan oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat menggunakan *flipbook* kapanpun mereka mau.

## Simpulan

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* dongeng karakter Pancasila untuk keterampilan menyimak di SD memenuhi kriteria kelayakan media dan materi dengan interpretasi layak. Respon dari pengguna, yaitu guru wali kelas III dan peserta didik, menunjukkan kriteria sangat layak. Hasil evaluasi kelayakan aspek media menunjukkan dua putaran, di mana pada putaran pertama, kelayakan media mendapatkan persentase 58% (cukup layak, perlu revisi), dan pada putaran kedua, persentase meningkat menjadi 87% (sangat layak). Untuk aspek materi, evaluasi dilakukan dalam satu putaran dengan hasil persentase 78% (layak). Pada tahap implementasi atau uji coba pengguna, peserta didik memberikan respons sebesar 90% (sangat baik), dan guru memberikan respons sebesar 86% (sangat baik). Penelitian ini juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai media digital yang dapat diakses melalui internet. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh peserta didik dan guru. Untuk menyempurnakan media pembelajaran, ahli materi menyarankan penambahan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) agar peserta didik dapat menyimpulkan gagasan pokok sesuai dengan capaian pembelajaran. LKPD diharapkan memudahkan peserta didik dalam menemukan gagasan pokok dengan langkah-langkah yang disediakan. Rekomendasi untuk penelitian

selanjutnya adalah melakukan pengembangan lebih lanjut pada media flipbook dongeng ini untuk menjadikannya lebih menarik dan bervariasi, selaras dengan kebutuhan dan tujuan yang diinginkan.

## Daftar Pustaka

- Aminawati, B. F. (2019). *Keterampilan Menyimak Pidato*.  
<https://doi.org/10.31227/osf.io/6j9ef>
- Anggraeni, N. (2022). Pengembangan Media Flipbook Interaktif Pada Pembelajaran Keterampilan Menyimak Materi Sekapati Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak cerdas dan Pintar)*, 6(1), 200–205.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. (*No Title*).
- Ayuningtyas, T., Faatihah, S. F., Nuraziza, F., & Nugraha, D. (2022). Media Audio Visual untuk Menunjang Pembelajaran IPS SD Materi Keragaman sebagai Identitas Bangsa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16030–16037.
- Erhami, S., Hetilaniar, & Aldora Pratama. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Menyimak Teks Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 848–856.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1352>
- Handak, I. S. K., Dewi, D. A., & Sutisna, M. R. (2024). Pengembangan Media Ludo Digital Materi Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 270–288.  
<https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.766>
- Husniyah, A. M. (2022). Media Aplikasi DORA (Dongeng Nusantara) pada Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 316–325.
- Merdeka, C. D., Afrizal, M., & Hima, R. (2022). Wujud Karakter Pelajar Pancasila dalam 66 Kisah Kebaikan untuk Anak. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 261–273.
- Nuramelyah, R., Syamsuri, A. S., & Latief, S. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konsepsi*, 12(1), 11–22.
- Rahmadhani, S., Supriadi, S., Okra, R., & Efriyanti, L. (2022). Pengembangan Buku Elektronik (E-Book) sebagai Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Wajib Pramuka. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(1), 87–96. <https://doi.org/10.57255/intellect.v1i1.50>
- Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9680–9694.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826.
- Sukmana, M. I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Widyaningrum, H. K. (2016). Penggunaan media audio untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng anak pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(02).