PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Elisa Yunitasari¹, Tri Ratna Dewi², Sri Enggar Kencana Dewi³

^{1, 2, 3}PGMI FAI Universitas Nurul Huda

1elisayunitasari22@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to find out the process of developing digital flipbook learning media in Indonesian language subjects grade IV elementary schools, to find out the validation test of digital flipbook learning media in Indonesian language subjects grade IV elementary schools, to find out the practicality of digital flipbook learning media in Indonesian language subjects grade IV elementary schools. This research uses the R&D (Research and Development) method with the ADDIE model which consists of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The researcher only uses four stages, namely the implementation stage. The research place was conducted at SD Negeri 02 Tugu Harum. The data collection instruments used in this study were validation sheets of media experts and material experts as well as student response questionnaires. The validation results of the media expert validators obtained a percentage of 92.3% with the "very valid" criterion, the material expert validators obtained a percentage of 95.1% with the "very valid" criterion. The response of students in the small group test was obtained with a percentage of 93.3% with the category "very practical" and the large group test obtained a percentage of 89% with the category "very practical".

Keywords: *Digital Flipbook, Indonesian Lessons, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar, untuk mengetahui uji validasi dari media pembelajaran *flipbook* digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar, untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *flipbook* digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Peneliti hanya menggunakan empat tahapan yaitu tahap implementasi. Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri 02 Tugu Harum. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon peserta didik. Hasil validasi dari validator ahli media diperoleh presentase sebesar 92,3% dengan kriteria "sangat valid", validator ahli materi diperoleh presentase sebesar 95,1% dengan kriteria "sangat valid". Respon peserta didik uji kelompok kecil diperoleh presentase 93,3% dengan katergori "sangat

praktis dan uji kelompok besar diperoleh presentase 89% dengan kategori “sangat praktis”.

Kata Kunci: *Flipbook* Digital, Pelajaran bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendorong berbagai inovasi dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi inilah yang memberikan pengaruh paling signifikan terhadap perkembangan globalisasi. Perkembangan globalisasi telah membawa pengaruh besar terhadap mutu pendidikan di Indonesia. Dengan hadirnya era globalisasi, akses terhadap informasi, teknologi, dan sumber pembelajaran semakin terbuka. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Inovasi dalam pendidikan diperlukan untuk menunjang peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran digital bertujuan untuk menyuguhkan suasana baru dalam proses pembelajaran baik bagi peserta didik maupun pendidik. Peserta didik harus mendapatkan pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga dapat menarik minat peserta

didik dalam proses pembelajaran (Listiana, 2021).

Pembelajaran merupakan sebuah aktivitas yang bersifat sistematis dan terdiri dari berbagai komponen yang masing-masing tidak berdiri sendiri, melainkan harus dilaksanakan secara teratur, saling bergantung satu sama lain, komplementer, dan berkesinambungan. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses belajar yang memiliki aspek penting, yaitu bagaimana peserta didik dapat secara aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan, sehingga mereka dapat menguasainya dengan baik. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling mendasar dalam keseluruhan rangkaian pendidikan, karena keberhasilan suatu pendidikan sangat bergantung pada bagaimana proses belajar individu berlangsung setelah menyelesaikan aktivitas belajar (Farista & M, 2018).

Media pembelajaran pada prinsipnya merupakan alat yang

digunakan untuk menyampaikan informasi dari komunikator (pendidik) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima. Apabila lingkungan belajar dirancang dengan sistematis, maka tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal (Saleh & Syahrudin, 2023). Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan efektif. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi, membuat proses belajar lebih menarik, dan membantu peserta didik memahami konsep secara mendalam. Dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan, seperti digital, gambar, video, atau alat peraga, pengalaman belajar menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Dukungan media yang sesuai juga memungkinkan pembelajaran dapat menjangkau gaya belajar peserta didik, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih optimal.

Keberadaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan elemen penting untuk menciptakan suasana yang dapat mendorong keterlibatan

aktif peserta didik. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, komunikasi antar guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi akan kurang maksimal dan tidak efisien. Media pembelajaran diharapkan mampu membentuk sikap aktif, kreatif, dan berpikir kritis pada peserta didik.

Media pembelajaran dapat menjadi salah satu sarana yang penting dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan. Penggunaan media pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, peserta didik juga mendapatkan pengalaman baru melalui penggunaan media pembelajaran. Jika sarana dan prasarana yang digunakan kurang mendukung atau tidak optimal, hal ini dapat menjadikan peserta didik cenderung pasif atau kurang aktif. Upaya atau solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan sesuai dengan materi ajar. Pemilihan media yang beragam dan menarik sebaiknya

disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Tahap perkembangan di usia sekolah dasar memiliki ciri khas, yaitu anak-anak pada usia ini cenderung lebih suka bermain bersama-sama atau dalam kelompok. Anak-anak pada usia sekolah dasar cenderung memiliki minat yang lebih besar terhadap hal-hal baru, seperti ketika guru menyiapkan media pembelajaran saat mengajar. Oleh karena itu, minat juga sangat penting dalam proses pembelajaran (Wahyuningtyas et al., 2021).

Flipbook digital adalah media berbasis elektronik yang dapat menampilkan materi pembelajaran yang interaktif yang mencakup animasi, teks, video, gambar, dan audio, sehingga proses pembelajaran lebih menarik. Manfaat *flipbook* sama seperti buku elektronik (*e-book*), namun memiliki keunggulan yaitu setiap lembarannya didukung dengan animasi, video, gambar, dan tulisan yang disesuaikan dengan materi (Mahya, 2023).

Media *flipbook* digital adalah media yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks, obyek, maupun suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang

didalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media. (Purnamadewi & Wiyasa, 2022).

Aplikasi *heyzine flipbook*, terdapat berbagai fitur yang bisa digunakan seperti penambahan tautan, gambar, video, audio, dan situs web, sehingga *e-book* yang dihasilkan lebih kaya akan informasi dari berbagai sumber. *Heyzine* juga dapat diakses lewat *smartphone* maupun komputer (Ashari & Puspasari, 2024).

Minat belajar peserta didik terhadap suatu pembelajaran tidak muncul dengan sendirinya. Tentu saja, diperlukan proses yang melibatkan beberapa faktor tertentu. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran tersebut. Sebaliknya, jika media pembelajaran yang digunakan biasa saja atau monoton, hal tersebut justru akan membuat peserta didik kurang berminat dan mengurangi daya tarik mereka (Wahyuningtyas et al., 2021).

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar

merupakan salah satu mata pelajaran yang berpotensi untuk mengembangkan aktivitas peserta didik. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan yang sejalan dengan tujuan pembelajaran lainnya, yaitu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). Agar pembelajaran bahasa Indonesia menjadi menarik bagi peserta didik, pembelajaran perlu dirancang dengan menggunakan media yang dapat menarik minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga dapat lebih memahami apa yang mereka pelajari (Farista & M, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 02 Tugu Harum yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Desember 2024, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada peserta didik kelas IV di SD

Negeri 02 Tugu Harum, hasil observasi diketahui bahwa minat belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang maksimal. Peserta didik lebih tertarik jika guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa guru perlu memiliki ide dan inovasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan inovatif agar dapat meningkatkan minat peserta didik, memperdalam pemahaman peserta didik, dan menarik perhatian peserta didik. Fasilitas yang terdapat di SD Negeri 02 Tugu Harum sudah sangat cukup dan mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Solusi yang tepat untuk masalah tersebut adalah memastikan guru memiliki media pembelajaran berbasis teknologi. Peserta didik lebih tertarik jika guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti menggunakan proyektor. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian dari (Sri Rahayu & Tatat Luswati, 2022, Dhiya Rahma et al., 2024 dan Dheandra

Tsabitha Ylsan, 2022), bahwa media pembelajaran berbasis teknologi atau digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan argumen diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital yaitu media pembelajaran *flipbook* digital. Tujuan adanya media ini, diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, dapat membantu peserta didik dalam memahami isi materi, dan meningkatkan minat baca peserta didik.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) adalah salah satu jenis penelitian yang sering diterapkan dalam bidang pendidikan. Proses penelitian dan pengembangan merupakan langkah ilmiah yang bertujuan untuk memperoleh data, sehingga dapat memfasilitasi peneliti dalam menghasilkan, mengembangkan, dan mengesahkan produk (Rustamana et al., 2024).

Dalam proses pengembangan produk, tahap awal melibatkan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan spesifikasi produk yang akan dihasilkan. Selanjutnya, untuk memastikan bahwa produk tersebut dapat berfungsi dengan baik di masyarakat luas, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas produk tersebut (Okpatrioka Okpatrioka, 2023). Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran *flipbook* digital yang dapat diakses melalui *handphone*, laptop, maupun komputer.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE merupakan model yang berifat umum, sehingga model ADDIE sangat tepat digunakan atau dikembangkan. Peneliti memilih model ini karena sesuai dengan permasalahan yang melatar belakangi hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dan model ini sangat cocok untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital. Sesuai dengan namanya ADDIE mempunyai 5 tahap yaitu: 1. *Analysis* (analisis), 2.

Design (desain), 3. *Development* (pengembangan), 4. *Implementation* (implementasi), dan 5. *Evaluation* (evaluasi) (Sianipar et al., 2023). Namun penelitian ini hanya sampai 4 tahapan yaitu sampai tahap implementasi.

Berikut beberapa tahapan pengembangan model ADDIE yang menjadi prosedural penelitian yang dilakukan: (1) Analisis (*Analysis*) pada tahap analisis ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran. (2) Desain (*Design*) peneliti merancang atau mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan perancangan desain produk dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik dan proses kegiatan pembelajaran. Tahap ini melibatkan kesesuaian antara bentuk media, strategi pembelajaran, dan perangkat pendukung yang diperlukan. (3) Pengembangan (*Development*) produk media yang telah dirancang sebelumnya diwujudkan atau direalisasikan. Selanjutnya, media pembelajaran akan diuji validasi oleh para ahli sebelum media tersebut diimplementasikan. (4) Implementasi

(*Implementation*) pada tahap implementasi, produk yang sudah dinyatakan valid akan diuji coba di kelas IV SD Negeri 02 Tugu Harum. Uji coba dilakukan dengan menggunakan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 6 peserta didik, pada uji coba kelompok besar dilakukan dengan 15 peserta didik.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(Sumber : Habibah, 2023)

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Sumber : Habibah, 2023)

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis pada tahap ini merupakan tahap awal dalam proses pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan observasi dan

wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 02 Tugu harum masih terdapat beberapa kendala. Kendala yang sering terjadi adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi peserta didik. Peserta didik lebih tertarik dengan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif seperti video, gambar, atau animasi daripada media yang bersifat pasif seperti teks saja. Dalam hal ini, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran *flipbook* digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi ADIKISMBA kelas IV yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi, membuat proses belajar lebih bervariasi dan tidak membosankan, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Desain (*Design*)

Tahap *design* (desain) yang merupakan tahap kedua dalam proses pengembangan media pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran serta merancang produk yang akan digunakan sebagai media pembelajaran *flipbook* digital. Dalam tahap ini, peneliti merancang atau mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan perancangan desain produk dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik dan proses kegiatan pembelajaran. Tahap ini melibatkan kesesuaian antara bentuk media, strategi pembelajaran, dan perangkat pendukung yang diperlukan. Peneliti mendesain media dengan memperhatikan aspek desain, isi materi, dan Bahasa yang digunakan agar media tersebut dapat digunakan dengan baik. Media pembelajaran *flipbook* digital ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Canva*

untuk mendesain media pembelajaran, setelah media pembelajaran *flipbook* digital selesai dirancang di *export* ke PDF kemudian di upload ke platform *heyzine*.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan pada tahap ini, produk media yang telah dirancang sebelumnya diwujudkan atau direalisasikan. Selanjutnya, media pembelajaran akan diuji validasi oleh para ahli sebelum media tersebut di implementasikan. Uji validasi produk dilakukan oleh dua validator ahli yaitu ahli media dan ahli materi.

Tabel 3. Hasil Penilaian Validator Ahli

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	92,3%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	95,1%	Sangat Valid

Rata-rata hasil validasi ahli media adalah 92,3% dengan kategori “sangat valid”. Rata-rata hasil validasi ahli materi Adalah 95,1% dengan kategori “sangat valid”.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi media pembelajaran *flipbook*

digital yang sudah direvisi dan dinyatakan valid diuji coba di kelas IV SD Negeri 02 Tugu Harum. Uji coba dilakukan dengan menggunakan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 6 peserta didik, pada uji coba kelompok besar dilakukan dengan 15 peserta didik. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata adalah 93,3% dengan kategori “sangat praktis”. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba kelompok besar mendapatkan skor rata-rata adalah 95,4% dengan kategori “sangat praktis”.

Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik

No	Instrumen	Persentase	Kriteria
1.	Uji Coba Kelompok Kecil	93,3%	Sangat Praktis
2.	Uji Coba Kelompok Besar	95,4%	Sangat Praktis

Penelitian yang mendukung media pembelajaran *flipbook* digital yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Mahya, 2023) pengembangan tersebut

menunjukkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian media yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep bagi siswa dengan memperoleh presentase kelayakan dari ahli materi 80%, dari ahli media pembelajaran 96%, dan dari respon peserta siswa 97%.

Penelitian yang dilakukan (Nanda, 2024) menunjukkan hasil penelitian media yang dikembangkan layak digunakan dengan kategori valid dan praktis memperoleh presentase validasi ahli media 75% dengan kategori valid, validasi ahli materi 76,66% dengan kategori valid, dan validasi ahli Bahasa 93,33% dengan kategori sangat valid. Hasil respon peserta didik 81,9% dengan kategori valid.

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikembangkan melalui website *Heyzine Flipbook* didesain menggunakan aplikasi *Canva*. Hasil produk berupa link yaitu

<https://heyzine.com/flip-book/2349155ae3.html>, berdasarkan hasil uji validasi ahli media dan ahli materi, hasil validasi ahli media mendapatkan presentase sebesar 92,3% dengan kategori “sangat valid”. Hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase sebesar 95,1% dengan kategori “sangat valid”. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan presentase sebesar 93,3% dengan kategori “sangat praktis”. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba kelompok besar mendapatkan presentase sebesar 95,4% dengan kategori “sangat praktis”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Journal of Social Science Research*, 4(1), 2568.
- Dheandra Tsabitha Ylsan, R. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 3(1), 1–23.
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra*,

- Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21.
<https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Farista, R., & M, I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699.
- Habibah, F. M. (2023). Pengembangan Media Big-Book untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1069–1079.
- Listiana, Y. R. (2021). Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1544–1550.
- Mahya, N. Z. (2023). Pengembangan Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Gaya Dan Gerak Bagi Siswa Kelas Iv Mi Miftahul Ulum Banjarsari. *Etheses.Uin-Malang.Ac.Id.*, 1–112.
- Nanda, C. N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Berbasis Heyzine Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Mi Islamiyah Pengatingan Kabupaten Banyuwangi. November.*
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- 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 Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(2), 490–495.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
<https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran.* 1–77.
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sianipar, H. H., Sijabat, O. P., Simanjuntak, M., & Sinaga, B. (2023). Pengembangan Modul Bahan Ajar Berbasis Problem Base Learning Berbantuan Media QR-CODE Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Negeri 125138 Pematang Siantar. *Jurnal Diversita*, 9(2), 260–269.
<https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.9689>
- Sri Rahayu, H., & Tatat Luswati, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 132–137.
<https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.702>
- Wahyuningtyas, D. W., Tisngati, U., & Erviana, L. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA COBAKU (COBA TEBAK AKU) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD Media pembelajaran merupakan*

salah satu bagian atau unsur yang penting dalam proses pembelajaran . Keberadaan media pembelajaran p. 1–9.