

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* “DUNIA-KITA” HIDUP BERSAMA
ALAM UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS III SD SONOSEWU**

Sintia Natasah¹, Arip Febrianto²

¹²PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

sintianatasah776@gmail.com , arip@upy.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop a Media Flipbook (Dunia-Kita) to improve the learning achievement of Natural and Social Sciences (IPAS) students in third-grade of Sonosewu Elementary School. This research uses the R&D (Research and Development) method which refers to the ADDIE model. This research was conducted at Sonosewu Elementary School with 41 field trial students in grade III consisting of two classes, class A as many as 21 students as the control class and class B as many as 20 students as the experimental class. The data collection instruments used were observations, questionnaires and tests. The results of media feasibility were obtained from the validation of material experts with a percentage of 97.33% and media experts got a percentage of 92% in the very feasible category. The practicality of the media was obtained from the results of the teacher response questionnaire with a percentage of 97.33% and the student response questionnaire of 93.86% was included in the very practical category. The effectiveness of the media was obtained from the pretest and posttest values of the experimental and control classes. With an average pretest score of 54.75% in the experimental class, it increased to 94.6% in the posttest, while the control class increased from 53% to 83.47%, which shows an increase in higher learning achievement in the experimental class using flipbook media. Based on the results of the research, it can be concluded that the Media Flipbook (Dunia-Kita) is very feasible, practical, and effective to improve learning achievement.

Keywords: Development, Flipbook, Learning Achievement

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media *Flipbook* (Dunia-Kita) untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS peserta didik kelas III SD Sonosewu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD (*Research and Development*) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SD Sonosewu dengan subjek uji coba lapangan adalah 41 siswa kelas III yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas A sebanyak 21 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas B sebanyak 20 siswa sebagai kelas eksperimen. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, angket dan tes. Hasil kelayakan media diperoleh dari

validasi ahli materi dengan persentase 97,33% dan ahli media mendapat presentase 92% dalam kategori sangat layak. Kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respon guru dengan persentase sebesar 97,33% dan angket respon peserta didik 93,86% termasuk kategori sangat praktis. Efektivitas media diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Dengan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen 54,75% meningkat menjadi 94,6% pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 53% menjadi 83,47%, yang menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar lebih tinggi pada kelas eksperimen yang menggunakan media *flipbook*. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa Media *Flipbook* (Dunia-Kita) sangat layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar.

Kata Kunci: Pengembangan, *Flipbook*, Prestasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam membentuk karakter dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang cerdas, berakhlak, dan berdaya guna bagi masyarakat. Pendidikan tidak hanya berfungsi mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta membangun kesadaran sosial dan moral (Abd Rahman et al., 2022). Proses pembelajaran yang bermakna membutuhkan perencanaan yang matang serta pendekatan yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Menurut Rusdiana & Febrianto (2024), pembelajaran merupakan kegiatan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik

mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Dalam konteks ini, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dan inovator yang bertugas menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan efektif.

Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media sangat dibutuhkan untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar, maka media yang dipakai harus bisa memberi efek positif terhadap peningkatan daya serap siswa (Muhtarom, 2023:27). Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat membangkitkan motivasi, meningkatkan partisipasi, serta membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu

memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dalam Kurikulum Merdeka, salah satu mata pelajaran yang menuntut kreativitas guru dalam penyajian materi adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini merupakan penggabungan dari IPA dan IPS yang dirancang untuk menumbuhkan cara berpikir ilmiah dan sosial secara terpadu (Kemdikbudristek, 2021). Melalui IPAS, peserta didik diharapkan mampu memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitar, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan peduli terhadap keberlanjutan alam (Alfatonah et al., 2023). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar sering kali masih berlangsung secara konvensional. Banyak guru yang masih berpusat pada metode ceramah dan hafalan, sehingga suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik (Hilda Marta et al., 2020). Akibatnya, peserta didik kurang aktif, mengalami kesulitan memahami konsep-konsep abstrak, dan

menunjukkan hasil belajar yang rendah (Raharjo & Kristin, 2019).

Kondisi tersebut juga ditemukan di SD Sonosewu. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi *Hidup Bersama Alam*, masih tergolong rendah. Sebanyak 54,10% siswa belum mencapai nilai minimal penguasaan 75% sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru. Media yang ada masih bersifat sederhana dan belum mampu menarik minat belajar peserta didik. Selain itu, sebagian siswa menunjukkan kurangnya motivasi untuk belajar secara mandiri karena penyajian materi yang kurang interaktif. Permasalahan tersebut menuntut adanya inovasi dalam penyediaan bahan ajar dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, khususnya yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Salah satu alternatif solusi yang dapat dikembangkan adalah

media pembelajaran digital berbasis *Flipbook*. *Flipbook* merupakan media elektronik interaktif yang memadukan teks, gambar, animasi, video, dan suara dalam bentuk tampilan menyerupai buku nyata (Sa'diyah, 2021). *Flipbook* memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi, sehingga pembelajaran terasa lebih menarik dan bermakna. Menurut Wibowo & Pratiwi (2018), penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook* terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Masitoh (2022) menambahkan bahwa *flipbook* dapat menumbuhkan minat baca, memperkaya pengalaman belajar visual, dan memfasilitasi pemahaman konsep yang sulit. Media ini juga sesuai dengan tuntutan era digital yang mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, sebagaimana diamanatkan oleh Kurikulum Merdeka. Selain itu, *flipbook* mudah diakses baik secara daring maupun luring, sehingga dapat digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran (Kumalasari, 2022).

Melalui pengembangan media *flipbook*, guru dapat menyajikan materi IPAS secara kontekstual dan menyenangkan. Misalnya, pada tema

Hidup Bersama Alam, materi yang berkaitan dengan lingkungan dapat dikaitkan dengan fenomena di sekitar siswa, disertai gambar, animasi, dan video yang relevan. Penyajian seperti ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara konkret, tetapi juga menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan dan rasa tanggung jawab sebagai bagian dari masyarakat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* "Dunia Kita" pada materi *Hidup Bersama Alam* untuk peserta didik kelas III SD Sonosewu. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPAS, serta mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka dan kebutuhan belajar abad ke-21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk merancang serta menghasilkan media pembelajaran digital interaktif berupa *Flipbook* “Dunia-Kita” *Hidup Bersama Alam* guna meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Metode ini dipilih karena berfokus pada pengembangan produk pendidikan yang dapat diuji kelayakan dan kepraktisannya, sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar (Sugiyono, 2020).

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ini terdiri atas lima tahap yang sistematis dan fleksibel, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil pengembangan, sehingga menghasilkan media yang relevan dan dapat digunakan dalam konteks nyata pembelajaran.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Sonosewu, Sonopakis Kidul, Ngestiharjo,

Kasihon, Bantul pada tahun ajaran 2025/2026. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

- Uji coba terbatas, melibatkan 6 peserta didik untuk memperoleh masukan awal terhadap media *Flipbook*.
- Uji coba lapangan, melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen (20 peserta didik) yang belajar menggunakan media *Flipbook* dan kelas kontrol (21 peserta didik) yang belajar dengan media konvensional.

2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui tiga teknik, yaitu observasi, angket, dan tes.

- Observasi digunakan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran IPAS, terutama pada materi *Hidup Bersama Alam*, serta menggambarkan aktivitas belajar siswa dan penggunaan media di kelas.
- Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan dan kepraktisan media dari ahli materi, ahli media, guru kelas, dan peserta didik.

- Tes (*pre-test* dan *post-test*) digunakan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

3. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan dua pendekatan, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

a. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis ini digunakan untuk menafsirkan data berupa saran, tanggapan, dan komentar dari ahli materi, ahli media, guru, serta peserta didik selama proses validasi dan uji coba. Selain itu, analisis kualitatif juga menggambarkan proses pengembangan media berdasarkan tahapan ADDIE mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan desain, pengembangan konten, hingga implementasi di kelas.

b. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis ini digunakan untuk menilai tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran berdasarkan skor dari angket yang diisi oleh ahli, guru, dan peserta didik, serta hasil tes belajar (*pre-test* dan *post-test*). Uji statistik yang digunakan meliputi uji normalitas

(*Shapiro-Wilk*), uji homogenitas (*Levene's Test*), uji hipotesis (*Independent Sample T-Test/Welch's Test*), dan uji N-Gain untuk melihat peningkatan prestasi belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dikembangkan adalah media *Flipbook* interaktif berjudul "Dunia-Kita: Hidup Bersama Alam" sebagai media pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III SD Sonosewu. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan proses pengembangan serta menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media *flipbook* yang dikembangkan.

1. Analisis (*Analyze*)

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas III, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dan berfokus pada buku teks serta LKS. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan

pemahaman siswa terhadap materi “Hidup Bersama Alam”. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 54,10% siswa belum mencapai KKTP, sehingga pengembangan media *flipbook* dinilai penting untuk meningkatkan prestasi belajar.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini disusun rancangan awal media yang mencakup penyusunan materi sesuai Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka, pengumpulan ilustrasi yang relevan, serta penyusunan instrumen validasi dan evaluasi. *Flipbook* dirancang menggunakan platform digital Heyzine, yang menampilkan teks, gambar, animasi, video, dan kuis interaktif.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dihasilkan produk akhir berupa media *Flipbook* interaktif dengan tampilan menarik yang dapat diakses melalui komputer maupun ponsel. *Flipbook* ini terdiri atas beberapa bagian yaitu cover kata pengantar petunjuk penggunaan

menu utama materi pembelajaran kuis interaktif dan profil pengembang. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor 71 dari 75 atau sebesar 94,66% sedangkan ahli media memberikan skor 92 dari 100 atau sebesar 92%. Berdasarkan kriteria kelayakan media *Flipbook* Dunia-Kita *Hidup Bersama Alam* termasuk kategori sangat layak digunakan tanpa revisi. Berikut ini hasil pengembangan media *Flipbook*:



Gambar 1 Halaman Cover



Gambar 2 Halaman Kata pengantar dan daftar isi



Gambar 3 Halaman Petunjuk penggunaan dan menu utama



Gambar 4 Halaman materi



Gambar 5 Halaman Quiz



Gambar 6 Halaman Profil Pengembang

4. Kepraktisan (*Implementation*)

Uji coba kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Hasil angket respon guru menunjukkan skor 73 dari 75 atau sebesar 97,33% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil angket respon peserta didik menunjukkan skor

1314 dari 1400 atau sebesar 93,86% juga dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Flipbook Dunia-Kita Hidup Bersama Alam* mudah digunakan menarik perhatian serta membantu proses pembelajaran IPAS di kelas III

5. Kefektifan (*Evaluation*)

Efektivitas media *Flipbook Dunia-Kita Hidup Bersama Alam* diuji dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas control. Berikut adalah tabel hasil nilai kelas eksperimen dan kontrol:

Tabel 1 Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Eksperimen	54,75 %	69	44
Kontrol	53%	63	44

Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif sama. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Flipbook* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2 Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Eksperimen	94,6%	100	88
Kontrol	83,47 %	100	69

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Berikut ini disajikan tabel hasil uji Normalitas:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

No	Data	Asymp Sig (2-tailed)
1	Pretest Eksperimen	0,075
2	Posttest Eksperimen	0,154
3	Pretest Kontrol	0,884
4	Posttest Kontrol	0,559

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa nilai Asymp Sig (2-tailed) dari hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan taraf signifikansi diatas 5% atau 0,05 sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Hasil uji Independent Sample T-Test diperoleh nilai sig = 0,000, yang berarti sig < 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, terdapat pengaruh secara signifikan penggunaan media *Flipbook* (Dunia-Kita) Hidup Bersama Alam terhadap

prestasi belajar pada peserta didik kelas III SD Sonosewu. Berikut tabel hasil *output* uji Independent Sample T-Test :

Tabel 4 Hasil Independent Sample T-Test

Kelas	Mean	Sig.	Ket
Kontrol	83,48	0,000	H_0 ditolak
Eksperimen	94,60		H_1 diterima

Selain itu hasil uji N-Gain sebesar 0,88 menunjukkan kategori tinggi Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Flipbook* Dunia-Kita Hidup Bersama Alam efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas III SD Sonosewu

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *Flipbook* "Dunia-Kita: Hidup Bersama Alam" efektif meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas III SD. Media ini dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, sangat praktis menurut respon guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan prestasi belajar.

Kelayakan media didukung oleh tampilan visual yang menarik,

bahasa yang mudah dipahami, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Wiji Wahyudi (2025:297) pemanfaatan media ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan mutu proses pembelajaran, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih efisien dan optimal. Media digital seperti *flipbook* juga terbukti mendukung pembelajaran aktif dan kontekstual karena mampu menyajikan teks, gambar, video, dan animasi yang memperjelas konsep abstrak (Sa'diyah, 2021).

Kepraktisan media ditunjukkan dari tanggapan positif guru dan peserta didik. Guru menilai media mudah digunakan dan membantu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, sedangkan peserta didik merasa termotivasi karena tampilannya menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Yuliawati dkk (2017) bahwa *flipbook* memiliki keunggulan dalam menyajikan materi berwarna dan visual yang menarik, sehingga mampu meningkatkan aktivitas belajar.

Dari sisi efektivitas, hasil uji statistik membuktikan bahwa penggunaan *flipbook* berpengaruh

signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibanding kontrol menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Masitoh (2022) dan Damayanti (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar digital berbasis *flipbook* dapat meningkatkan prestasi belajar dan sikap positif terhadap pembelajaran.

Secara keseluruhan, pengembangan media *Flipbook* "Dunia-Kita: Hidup Bersama Alam" dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS. Media ini dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, serta mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran digital interaktif *Flipbook* "Dunia-Kita: Hidup Bersama Alam" yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

dan Sosial (IPAS) kelas III sekolah dasar. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Flipbook* memperoleh skor 94,66% dari ahli materi dan 92% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba, media dinyatakan sangat praktis dengan respon guru sebesar 97,33% dan respon peserta didik sebesar 93,86%. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan prestasi belajar, dengan nilai N-Gain sebesar 0,88 (kategori tinggi), serta perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sig. 0,000 < 0,05).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Flipbook* "*Dunia-Kita: Hidup Bersama Alam*" mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang interaktif, serta menjadi alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Damayanti, N. A. (2024). Peran Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) di Kelas Rendah Upaya untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 14-14.
- Elizabeth Putu Tania Yuliawati, Ida Bagus Gede Surya Abadi, and Ni Wayan Suniasih. (2017). Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Fleksibel Pada Muatan IPA Materi Daur Hidup Hewan Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 105 (2): 79.
- Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis pengukuran temperatur udara dengan metode observasi. *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-15.
- Huwaiti, D. F. N., & Ansori, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Singorojo Kabupaten Kendal. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 902-916.
- Kumalasari. 2022. Analisis Efektifitas Penggunaan EModul Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*.
- Marta, H., Fitria, Y., Hadiyanto, H., & Zikri, A. (2020). Penerapan pendekatan contextual teaching and learning pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 149-157.
- Muhtarom, T. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN HITUNG TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN KELAS V SD NEGERI 2 BUKIT INDAH. *Jurnal PGSD Indonesia*, 9(1), 26-32.
- Nizaar, M., Haifaturrahmah, H., Abdillah, A., Sari, N., & Sirajuddin, S. (2021). Pengembangan Modul tematik Berbasis Model Direct Instruction dalam Meningkatkan Hasil Belajar Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6150–6157.
- Nuryani, L., & Abadi, I. G. S. (2021). Media pembelajaran flipbook materi sistem pernapasan manusia pada muatan IPA siswa kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247-254.
- Putra, I. G. N., & Dewi, N. K. (2022). Validitas dan Reliabilitas Tes dalam Penilaian Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 112-120.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi, Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran flipbook pada materi gerak benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember*, 6(4), 326-332.
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Sistematic literature riview: peran media pembelajaran interaktif dan konvensional pada proses pembelajaran di sekolah dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99-114.
- Rusdiana, B., & Febrianto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Wuza (Wujud Zat dan Perubahannya) Berbasis Pixton untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(3), 3187-3198.
- Sa'diyah. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(4), 1299.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Wardani, D. K., & Khikmah, N. (2021). Analisis regresi faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa

kelas XI di MAPK Al-Hidayah Baron
Nganjuk. *Exact Papers in Compilation
(EPiC)*, 3(1), 419-424.

wiji Wahyudi, U. M. (2025).
“PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF
“GOSIKA”(GOOGLE SITES
BERBANTUAN KAHOOT) UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI
BELAJAR SISWA KELAS 5 PADA
MATA PELAJARAN IPAS SDN
MINGGIRAN”. *Didaktik: Jurnal
Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(03),
296-309.

Yuningsi, A., Wardiah, D., & Surtiyoni,
E. (2024). Pengembangan Bahan Ajar
Flipbook Berbasis Canva pada Mata
Pelajaran IPA di Kelas V Sekolah
Dasar. *Indonesian Research Journal
on Education*, 4(2), 1124–1130