

PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS CERITA FABEL BERBANTUAN FLIPBOOK KELAS VII SMP

Felicia Joice Sitinjak¹, Muharrina Harahap²

^{1,2} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan

[1feliciajoyce3@gmail.com](mailto:feliciajoyce3@gmail.com), [2muharrina@unimed.ac.id](mailto:muharrina@unimed.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to: (1) describe the process of developing flipbook-based fable story teaching materials for seventh-grade students at Putri Cahaya Private Junior High School in Medan, and (2) describe the validity of the developed teaching materials. The research employed the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Due to time and research scope limitations, the study was conducted only up to the development stage. The instruments used included interviews, material validation questionnaires, design validation questionnaires, and validation by Indonesian language teachers. Data were analyzed using qualitative descriptive and quantitative descriptive techniques with a Likert scale. The development process produced flipbook-based fable story teaching materials that were tested through validation. The average score from material validators was 91% before revision and increased to 96% after revision, meeting the “highly suitable” criterion. The design validation obtained an average score of 88%, also categorized as “highly suitable.” In addition, validation by Indonesian language teachers resulted in an average score of 97%, indicating that the product was highly suitable for use. The teaching materials can be accessed through internet-connected devices at <https://heyzine.com/flip-book/9d4307d6ae.html>. The product consists of: (1) cover, (2) preface, (3) table of contents, (4) learning instructions, (5) learning outcomes and objectives, (6) introduction, (7) definition of fable texts, (8) characteristics, (9) structure, (10) language features, (11) intrinsic elements, (12) exercises, (13) sample fable texts, (14) structure analysis, and (15) instructional videos.

Keywords: *development, fable text teaching materials, flipbook*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan materi ajar teks cerita fabel berbantuan *flipbook* bagi siswa kelas VII SMP Swasta Putri Cahaya Medan, dan (2) mendeskripsikan tingkat validitas materi ajar yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian, pelaksanaan penelitian hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan. Instrumen yang digunakan meliputi wawancara, angket validasi materi, angket validasi desain, dan validasi oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dengan skala Likert. Proses pengembangan menghasilkan materi ajar teks cerita fabel berbasis *flipbook* yang telah melalui uji validasi. Rata-rata penilaian validator materi sebesar 91% sebelum revisi dan meningkat menjadi 96% setelah revisi, sehingga memenuhi kriteria “sangat layak”. Validasi desain memperoleh rata-rata

skor sebesar 88% dan juga termasuk dalam kategori “sangat layak”. Selain itu, hasil validasi oleh guru Bahasa Indonesia memperoleh rata-rata skor sebesar 97%, yang menunjukkan bahwa produk sangat layak digunakan. Materi ajar ini dapat diakses melalui perangkat yang terhubung dengan internet pada laman <https://heyzine.com/flip-book/9d4307d6ae.html>. Produk yang dikembangkan terdiri atas: (1) sampul, (2) kata pengantar, (3) daftar isi, (4) petunjuk penggunaan, (5) capaian dan tujuan pembelajaran, (6) pendahuluan, (7) pengertian teks cerita fabel, (8) ciri-ciri, (9) struktur, (10) kaidah kebahasaan, (11) unsur intrinsik, (12) latihan, (13) contoh teks cerita fabel, (14) analisis struktur, dan (15) video pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Materi Ajar Teks Cerita Fabel, *Flipbook*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia berperan strategis dalam membentuk literasi, berpikir kritis, dan kemampuan berkomunikasi peserta didik secara lisan maupun tulisan (Naelofaria, 2017). Dalam Kurikulum Merdeka Fase D, salah satu teks yang wajib dipelajari oleh peserta didik kelas VII SMP adalah teks cerita fabel, yaitu cerita fiksi yang menampilkan tokoh-tokoh binatang yang berperilaku layaknya manusia dan mengandung nilai moral.

Meskipun teks cerita fabel memiliki kedudukan penting dalam kurikulum, pembelajaran materi ini di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan. Materi teks cerita fabel memiliki karakteristik naratif dan imajinatif yang memerlukan visualisasi

serta contoh-contoh konkret agar dapat dipahami secara menyeluruh oleh peserta didik. Akan tetapi, guru pada umumnya masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang bertumpu pada penjelasan tekstual semata, tanpa menyediakan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif. Akibatnya, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi unsur intrinsik, memahami alur cerita, serta menangkap pesan moral yang terkandung dalam teks fabel (Ernawati dkk., 2020).

Kondisi nyata tersebut secara khusus ditemukan di SMP Swasta Putri Cahaya Medan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bapak Nicodemus Sinulingga, S.Pd., diperoleh informasi bahwa pembelajaran teks cerita fabel di kelas

VII-4 masih sepenuhnya mengandalkan buku teks cetak sebagai satu-satunya sumber belajar, tanpa didukung media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Penyajian materi yang bersifat tekstual dan minim unsur visual membuat peserta didik kurang terdorong untuk membaca dan mengeksplorasi isi cerita secara mendalam. Kondisi ini menyebabkan partisipasi peserta didik cenderung pasif, motivasi belajar rendah, dan hasil belajar yang tidak merata.

Data permasalahan tersebut terkonfirmasi melalui analisis Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) kelas VII. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hanya 42% dari 38 peserta didik yang berhasil mencapai KKM 75, sedangkan 58% sisanya masih berada di bawah standar ketercapaian. Secara lebih rinci, pada indikator kemampuan menganalisis unsur intrinsik fabel, nilai rata-rata peserta didik hanya mencapai 65%, yang berarti sebagian besar siswa belum tuntas dan memerlukan remedial pada bagian tertentu. Pada indikator memahami struktur fabel, nilai rata-rata peserta didik hanya sekitar 40%, yang menempatkan mereka pada kategori

belum mencapai standar ketercapaian sama sekali. Sementara pada indikator mengidentifikasi amanat cerita, nilai rata-rata juga masih berada di angka 65%, menunjukkan bahwa penguasaan kompetensi peserta didik pada aspek ini pun masih bersifat parsial. Kondisi ini menegaskan bahwa proses pembelajaran yang berjalan selama ini belum sepenuhnya mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal (Fernando dkk., 2025).

Bertolak dari kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam penyediaan materi ajar yang mampu menjembatani kebutuhan belajar peserta didik dengan tuntutan kurikulum. Teknologi multimedia terbukti mampu mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video secara terpadu, sehingga proses pengajaran dapat berkembang ke arah yang lebih dinamis, menarik, dan efektif (Ginoga dkk., 2023). Harahap (2022) juga menegaskan bahwa media cerita yang disertai gambar dan elemen visual mampu memperkuat daya ingat serta mempermudah pemahaman peserta didik terhadap isi cerita.

Salah satu media berbasis teknologi yang relevan sebagai solusi atas permasalahan tersebut adalah *flipbook*. *Flipbook* merupakan media pembelajaran digital interaktif yang mampu menyajikan teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu tampilan yang menarik dan mudah diakses melalui perangkat digital berkoneksi internet. Sari dan Ahmad (2021) mendefinisikan *flipbook* sebagai sumber daya terstruktur berbentuk digital yang memuat tulisan, gambar, dan audio dengan elemen multimedia, sehingga pengguna menjadi lebih aktif dalam belajar.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji pengembangan bahan ajar berbantuan *flipbook* dengan hasil yang positif. Simamora dan Rosmaini (2019) mengembangkan bahan ajar berbentuk majalah elektronik berbantuan *Flip Book Maker* pada materi teks fabel kelas VII di SMP Negeri 37 Medan dan memperoleh hasil validasi yang layak digunakan. Ramadhani, Wuriyani, dan Ritonga (2025) mengembangkan materi ajar teks fabel berbantuan media ICT kelas VII UPT SMP Negeri 8 Medan yang juga terbukti valid dan praktis. Penelitian-penelitian tersebut secara

konsisten menunjukkan bahwa media berbasis *flipbook* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, meskipun belum ada yang secara spesifik mengembangkan materi ajar teks cerita fabel berbantuan *flipbook* menggunakan platform *Heyzine Flipbooks* di SMP Swasta Putri Cahaya Medan.

Pengembangan materi ajar teks cerita fabel berbantuan *flipbook* ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan berkontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam hal inovasi materi ajar berbasis teknologi digital, sekaligus menjadi referensi bagi penelitian-penelitian sejenis di masa mendatang. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan kemudahan memahami materi teks cerita fabel secara mandiri dan interaktif; bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih variatif, kreatif, dan menarik; serta bagi sekolah sebagai wujud nyata inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung pencapaian tujuan Pendidikan. Berdasarkan kondisi nyata dan fenomena permasalahan yang telah

diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan proses pengembangan materi ajar teks cerita fabel berbantuan *flipbook* kelas VII SMP Swasta Putri Cahaya Medan, dan (2) mendeskripsikan tingkat validitas materi ajar teks cerita fabel berbantuan *flipbook* kelas VII SMP Swasta Putri Cahaya Medan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Lee dan Owens (2004). Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Namun, mengingat keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian, pelaksanaan penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*).

Penelitian dilaksanakan di SMP Swasta Putri Cahaya Medan dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII-4 dan guru Bahasa Indonesia. Instrumen yang digunakan meliputi lembar wawancara, angket analisis kebutuhan peserta didik,

angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respons pendidik. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dengan skala Likert.

Prosedur pengembangan terdiri dari tiga tahapan. Tahap pertama adalah analisis (*analysis*). Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik, karakteristik siswa kelas VII-4, kurikulum Merdeka yang berlaku, serta mengidentifikasi permasalahan pembelajaran teks cerita fabel di sekolah melalui wawancara dan penyebaran angket.

Tahap kedua adalah perancangan (*design*). Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan produk materi ajar berbentuk *flipbook*, merancang kisi-kisi angket penilaian, mengembangkan konten materi teks cerita fabel, memilih media dan format, serta membuat rancangan awal storyboard. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan dikonversi ke platform *Heyzine Flipbooks*.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). Tahap ini meliputi produksi materi ajar secara nyata sebagai produk akhir,

validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji respons pendidik. Validasi dilakukan menggunakan lembar angket dengan skala Likert (1-5) dengan kriteria: 81%-100% (Sangat Layak), 61%-80% (Layak), 41%-60% (Kurang Layak), 21%-40% (Tidak Layak), 0%-20% (Sangat Tidak Layak).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan materi ajar teks cerita fabel berbantuan *flipbook* kelas VII SMP menggunakan model ADDIE melalui tiga tahapan yang dilaksanakan secara sistematis sebagai berikut.

1. Proses Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Fabel Berbantuan *Flipbook*

Tahap analisis dilakukan untuk mengumpulkan data kebutuhan pengembangan materi ajar. Peneliti menganalisis standar kompetensi dan indikator materi teks cerita fabel, menyebarkan angket analisis kebutuhan, serta melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia. Hasil analisis menunjukkan: (1) peserta didik mengalami kesulitan memahami unsur intrinsik dan struktur teks fabel;

(2) buku teks yang digunakan masih bersifat tekstual dan minim visual; (3) belum pernah diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis digital pada materi teks cerita fabel di sekolah tersebut.

Tahap perancangan meliputi penyusunan kisi-kisi angket penilaian, pengembangan materi, pemilihan media dan format, serta pembuatan rancangan awal. Materi yang dikembangkan mencakup: pengertian teks cerita fabel, ciri-ciri, struktur (orientasi, komplikasi, resolusi, koda), kaidah kebahasaan, unsur intrinsik (tema, tokoh, latar, alur, amanat), latihan soal interaktif, contoh teks fabel, serta video pembelajaran. Produk dirancang menggunakan aplikasi Canva kemudian dikonversi ke format PDF dan diubah menjadi *flipbook* melalui *Heyzine Flipbooks*. Hasil akhir pengembangan berupa tautan *flipbook* yang dapat diakses di <https://heyzine.com/flipbook/9d4307d6ae.html>.

Tahap pengembangan mencakup produksi materi ajar secara nyata, validasi produk, dan revisi. Validasi materi dilakukan sebanyak dua tahap, sedangkan validasi media dilakukan satu tahap. Setelah validasi, dilakukan

uji respons pendidik untuk menilai kelayakan dan kepraktisan produk.

Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan validator materi. Berdasarkan masukan validator materi pada tahap pertama, peneliti melakukan revisi dengan: (1) melengkapi materi analisis unsur intrinsik teks cerita fabel secara lebih rinci dan sistematis disertai contoh yang relevan; (2) menambahkan latihan soal yang lebih bervariasi pada setiap bagian materi. Revisi ini dilakukan berdasarkan prinsip Prastowo (2015) bahwa materi ajar yang baik harus memuat uraian yang cukup dan contoh-contoh konkret yang membantu peserta didik membangun pemahaman secara bertahap.

2. Tingkat Validitas Materi Ajar Teks Cerita Fabel Berbantuan Flipbook

Tingkat validitas materi ajar teks cerita fabel berbantuan *flipbook* kelas VII SMP diukur melalui tiga proses validasi yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, dan respons pendidik.

Validasi ahli materi dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama pada tanggal 13 April 2026

menghasilkan skor 68 dengan persentase 91% (kategori layak), dengan rekomendasi melengkapi materi unsur intrinsik dan menambah variasi latihan soal. Setelah revisi, validasi tahap kedua pada tanggal 20 April 2026 menghasilkan skor 72 dengan persentase 96% (kategori sangat layak, layak digunakan tanpa revisi).

Validasi ahli media dilakukan satu tahap pada tanggal 22 April 2026 menghasilkan skor 66 dengan persentase 88% (kategori sangat layak, layak digunakan tanpa revisi). Validator memberikan komentar bahwa *flipbook* yang dirancang memiliki desain yang menarik dan interaktif serta layak digunakan sebagai materi ajar.

Respons pendidik dilakukan pada tanggal 27 April 2026 menghasilkan skor 73 dengan persentase 97% (kategori sangat layak, layak digunakan tanpa revisi). Hasil ini menegaskan bahwa materi ajar berbantuan *flipbook* tidak hanya layak secara teoritis tetapi juga siap dan efektif untuk diterapkan langsung di kelas.

Secara keseluruhan, rata-rata persentase penilaian ketiga validator

mencapai 93% dengan kategori sangat layak. Menurut Sari dan Ahmad (2021), *flipbook* merupakan sumber belajar digital yang memadukan teks, gambar, dan audio secara terstruktur. Sejalan dengan Masitoh (2022), *flipbook* menyajikan berbagai elemen multimedia yang menarik sehingga dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa materi ajar teks cerita fabel berbantuan *flipbook* untuk kelas VII SMP Swasta Putri Cahaya Medan layak digunakan sebagai materi dan media pendukung pembelajaran bahasa Indonesia serta praktis untuk belajar mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Kunchahyono (2018) yang menyatakan bahwa modul elektronik merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis untuk menunjang belajar mandiri.

Tabel 1. Hasil Analisis Kelayakan Materi Ajar

No	Validator	Persentase	Kelayakan
1	Validator Ahli Materi (Tahap 1)	91%	Layak

2	Validator Ahli Materi (Tahap 2)	96%	Sangat Layak
3	Validator Ahli Media	88%	Sangat Layak
4	Guru Bahasa Indonesia	97%	Sangat Layak
Rata-Rata		93%	Sangat Layak

3. Pembahasan

Proses pengembangan materi ajar teks cerita fabel berbantuan *flipbook* untuk kelas VII SMP menggunakan model ADDIE. Sejalan dengan William W. Lee dan Diana L. Owens (2004), model ADDIE merupakan pengembangan produk yang mencakup langkah *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dibatasi pada tiga tahap pertama, dari analisis kebutuhan peserta didik, perancangan desain *flipbook*, hingga produksi materi ajar sebagai produk akhir yang siap divalidasi.

Pada tahap analisis, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran teks cerita fabel masih didominasi buku teks cetak yang minim visual dan kurang interaktif. Kondisi ini menyebabkan partisipasi siswa

cenderung pasif. Temuan ini sesuai dengan Barkah (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Pada tahap perancangan, materi dikembangkan secara lebih komprehensif dibanding buku teks yang selama ini digunakan. Perbandingan pengembangan menunjukkan penambahan signifikan pada aspek konten, visualisasi, dan interaktivitas. Penggunaan Canva sebagai alat desain dan *Heyzine Flipbooks* sebagai platform publikasi.

menghasilkan produk yang menarik dan mudah diakses.

Pada tahap pengembangan, validasi oleh ahli materi menunjukkan peningkatan dari 91% menjadi 96% setelah revisi, membuktikan bahwa perbaikan berdasarkan masukan validator berhasil meningkatkan kualitas produk. Hal ini sejalan dengan Martatiana dkk. (2022) yang membuktikan bahwa bahan ajar berbasis teknologi digital, termasuk *flipbook*, secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut: (1) Pengembangan materi ajar teks cerita fabel berbantuan *flipbook* kelas VII SMP menggunakan model ADDIE yang disederhanakan menjadi tiga tahap: analisis, perancangan, dan pengembangan. Produk akhir berupa *flipbook* interaktif yang dapat diakses melalui <https://heyzine.com/flip-book/9d4307d6ae.html>, memuat cover, petunjuk belajar, CP/KD/tujuan pembelajaran, materi teks cerita fabel secara lengkap, latihan soal interaktif, dan video pembelajaran. (2) Rata-rata akhir kelayakan produk mencapai 93% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli materi menghasilkan 96%, ahli media 88%, dan respons pendidik 97%, seluruhnya berkategori sangat layak. Produk telah dinyatakan layak digunakan tanpa revisi dan siap diimplementasikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan: (1) bagi guru untuk

mengintegrasikan *flipbook* interaktif dalam pembelajaran teks cerita fabel dan berkreasi mengembangkan media berbasis digital; (2) bagi pengembang untuk memperluas pengembangan materi ajar berbantuan *flipbook* pada materi teks lain yang bervariasi; (3) bagi peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian sampai tahap implementasi dan evaluasi guna mengetahui efektivitas produk pada hasil belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Barkah, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Sejarah Peserta Didik. *Alur Sejarah: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(2).
- Ernawati, E., Mayong, M., & Usman, U. (2020). Analisis struktur teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 18 Makassar. *Indonesia: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 75–80.
- Fernando, A., dkk. (2025). Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebagai Indikator Penguasaan Kompetensi Siswa dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1120-1127.
- Ginoga, F. Y. A., Waworuntu, J., & Togas, P. V. (2023). Pengembangan pembelajaran grafis kelas XI multimedia SMK Cokroaminoto Kotamobagu. *EduTIK*, 3(5), 483-492.
- Harahap, M. (2022). Penguatan Nilai Karakter dalam Cerita Anak. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 215-234.
- Kuncahyono, K. (2018). Pengembangan E-Modul dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2).
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Martatiana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 44-57.
- Masitoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V. *Jurnal Belaindika*, 4(1).
- Naelofaria, S. (2017). Pendekatan Alamiah dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Sekolah Dasar. *Basastra*, 6(2), 124-134.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ramadhani, D. R., Wuriyani, E. P., & Ritonga, M. U. (2025). Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Berbantuan Media ICT kelas VII UPT SMP Negeri 8 Medan. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(4), 4296-4304.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819-2826.
- Simamora, A. F., & Rosmaini. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Majalah Elektronik Berbantuan *Flip Book* Maker Materi Teks Fabel Kelas VII SMP Negeri 37 Medan. *BASASTRA*, 8(3), 315-326.