

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* DIGITAL PADA
ELEMEN MEMBACA CERITA RAKYAT SISWA
KELAS IVB SDN 2 MEURANDEH**

Indah Natasya Sihombing¹, Bunga Mulyahati², Muhammad Febri Rafli³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Samudra

1indahnatasyasihombing@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop digital flipbook learning media on the element of reading folk tales for fourth-grade students of SDN 2 Meurandeh and to determine the level of feasibility and practicality in the learning process. This study uses the Research and Development (R&D) type with the ADDIE model consisting of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of the study were fourth-grade students of SDN 2 Meurandeh. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and questionnaires. The instruments used included validation questionnaires from material experts, media experts, linguists, and student and teacher response questionnaires. Data were analyzed qualitatively and quantitatively using a Likert scale. The results of the study showed that the developed media obtained a validation percentage of material experts of 83.33%, linguists of 88.88%, and media experts of 88.33% with very feasible criteria. In addition, the results of the practicality test showed a percentage of student responses of 89.2% and teacher responses of 86.66% with very practical criteria. The developed digital flipbook media is able to make learning more interesting and help students understand the material of reading folk tales. Thus, this media can be used as an alternative medium for Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: Learning Media, Digital Flipbook, Folktales, Feasibility

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital pada elemen membaca cerita rakyat siswa kelas IVB SDN 2 Meurandeh serta mengetahui tingkat kelayakan dan praktikalitasnya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IVB SDN 2 Meurandeh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket respon siswa dan guru. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 83,33%, ahli bahasa sebesar 88,88%, dan ahli media sebesar 88,33%

dengan kriteria sangat layak. Selain itu, hasil uji praktikalitas menunjukkan persentase respon siswa sebesar 89,2% dan respon guru sebesar 86,66% dengan kriteria sangat praktis. Media *flipbook* digital yang dikembangkan mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa memahami materi membaca cerita rakyat. Dengan demikian, media ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Flipbook* Digital, Cerita Rakyat, Kelayakan

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menegaskan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga bagaimana menciptakan suasana belajar yang efektif, menarik, dan mampu mendorong keaktifan siswa dalam memahami materi yang diberikan.

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi antara guru dan siswa. Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang bertugas menyampaikan materi

dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa. Namun, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru saja, melainkan juga dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang dapat mempermudah penyampaian informasi dari guru kepada siswa sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan lebih baik (Hamid, 2020). Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar tidak lagi bersifat abstrak, tetapi dapat dikonkretkan sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Supriyanto, 2018).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Teknologi memberikan peluang bagi guru untuk

menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif melalui penggunaan media audio, visual, maupun audio visual (Rahayu dkk., 2020). Media pembelajaran digital merupakan media yang bekerja dengan data digital yang dapat diolah dan disajikan dalam berbagai bentuk, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa (Hamdani, 2021). Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih variatif dan tidak monoton.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, baik dalam keterampilan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis (Salahuddin et al., 2023). Salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan membaca, khususnya membaca pemahaman. Keterampilan membaca pemahaman sangat penting karena menjadi dasar bagi siswa dalam memperoleh

informasi dan memahami berbagai jenis teks yang mereka baca (Kurniawan & Sismulyasih, 2019). Dengan kemampuan membaca yang baik, siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran membaca di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IVB SDN 2 Meurandeh, ditemukan bahwa pembelajaran masih cenderung menggunakan media konvensional seperti buku guru dan buku siswa. Penggunaan media yang kurang bervariasi menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru tanpa adanya interaksi yang aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Di sisi lain, sekolah sebenarnya telah memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti laptop, proyektor, dan chromebook. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut belum dilakukan secara optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta kurangnya keterampilan dalam memanfaatkan teknologi. Padahal, penggunaan media berbasis teknologi dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang kurang menarik dan monoton.

Salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah *flipbook* digital. *Flipbook* digital merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk buku elektronik yang dapat dibuka secara interaktif dan dilengkapi dengan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video (Sari, 2021). Media ini memiliki kelebihan dalam menyajikan materi secara menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan *flipbook* digital

juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Penggunaan media *flipbook* digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca cerita rakyat, dinilai sangat relevan. Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk karya sastra yang mengandung nilai-nilai budaya dan moral yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa (Kanzunuddin, 2018). Melalui cerita rakyat, siswa tidak hanya belajar memahami isi bacaan, tetapi juga dapat mengambil nilai-nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya. Dengan bantuan media *flipbook* digital, penyajian cerita rakyat dapat dibuat lebih menarik melalui penggunaan ilustrasi, animasi, dan tampilan visual yang interaktif.

Selain sebagai kegiatan penelitian, pengembangan media pembelajaran ini juga dapat dilihat sebagai bentuk pengabdian dalam bidang pendidikan. Pengabdian ini dilakukan dengan memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 2 Meurandeh

yang berlokasi di Kecamatan Langsa Lama, Kota Langsa, Aceh, dengan sasaran siswa kelas IVB dan guru kelas. Melalui kegiatan ini, peneliti tidak hanya menghasilkan produk berupa media pembelajaran, tetapi juga membantu guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook* digital yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca cerita rakyat. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital pada elemen membaca cerita rakyat siswa kelas IVB SDN 2 Meurandeh. Penelitian ini juga

bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan praktikalitas media yang dikembangkan sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji kelayakan media pembelajaran *flipbook* digital pada elemen membaca cerita rakyat. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) (Ratumanan & Rosmiati, 2019).

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IVB SDN 2 Meurandeh, serta analisis kurikulum yang digunakan. Tahap perancangan meliputi penyusunan materi, pembuatan storyboard, serta desain media menggunakan aplikasi Canva yang kemudian dikonversi menjadi

flipbook melalui aplikasi Heyzine. Pada tahap pengembangan, produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan dengan uji coba terbatas kepada siswa kelas IVB SDN 2 Meurandeh. Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kelayakan dan praktikalitas media yang dikembangkan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVB SDN 2 Meurandeh, sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran *flipbook* digital. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, serta angket validasi dan respon. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan dan praktikalitas media pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan model ADDIE yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital, yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan,

implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga memberikan gambaran mengenai proses dan kualitas media yang dikembangkan.

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran di kelas IVB SDN 2 Meurandeh. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca cerita rakyat masih menggunakan media konvensional seperti buku guru dan buku siswa. Penggunaan media yang terbatas ini menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, siswa cenderung pasif dan kurang antusias saat pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan membaca dan diskusi. Di sisi lain, fasilitas pendukung seperti laptop, proyektor, dan chromebook sebenarnya sudah tersedia di sekolah, namun belum dimanfaatkan secara optimal.

Hasil analisis ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi

pembelajaran yang ada dengan kebutuhan pembelajaran yang ideal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa serta memanfaatkan teknologi yang tersedia. Media *flipbook* digital dipilih sebagai solusi karena memiliki kemampuan untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif.

Pembahasan dari tahap ini menunjukkan bahwa masalah utama bukan pada materi, melainkan pada cara penyampaian. Ketika media yang digunakan kurang variatif, maka siswa akan lebih cepat merasa bosan. Hal ini memperkuat pentingnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan, peneliti mulai menyusun konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan materi berdasarkan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP), pembuatan storyboard, serta desain tampilan media.

Materi yang disusun difokuskan pada cerita rakyat yang sesuai

dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, materi disajikan dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa. Storyboard dibuat sebagai panduan dalam menyusun alur isi *flipbook*, mulai dari halaman pembuka, penyajian materi, hingga evaluasi.

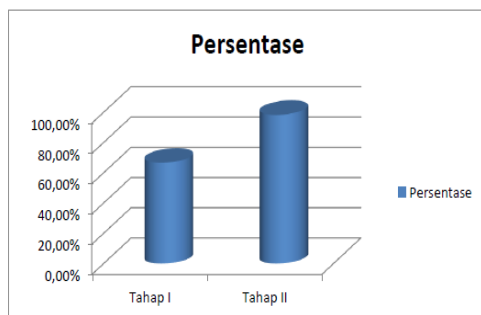
Desain media dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan mempertimbangkan aspek visual seperti warna, gambar, dan tata letak. Setelah itu, desain yang telah dibuat dikonversi menjadi bentuk *flipbook* digital menggunakan aplikasi Heyzine sehingga dapat dibuka seperti buku digital interaktif.

Pembahasan pada tahap ini menunjukkan bahwa perancangan yang matang sangat berpengaruh terhadap kualitas produk akhir. Penyusunan materi yang sistematis dan desain yang menarik menjadi faktor penting dalam menciptakan media yang efektif. Selain itu, penggunaan storyboard membantu menjaga konsistensi alur penyajian materi.

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran *flipbook* digital yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

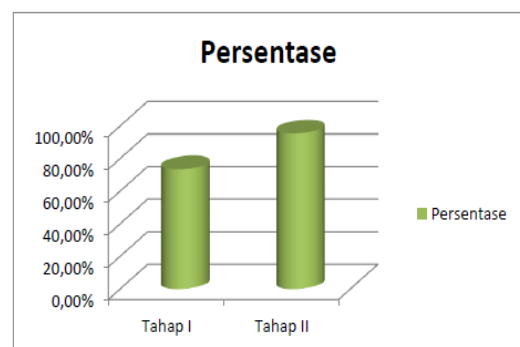
Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 83,33% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam *flipbook* telah sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Selain itu, materi dinilai sudah relevan dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 4.23. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan Tahap II

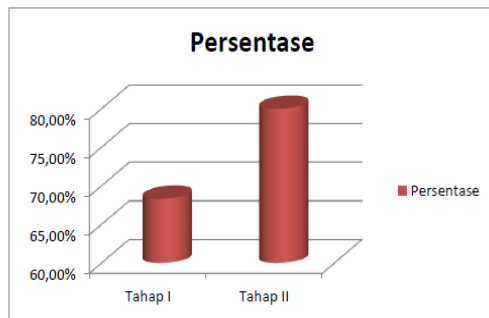
Hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 88,88% dengan kriteria sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi kejelasan

bahasa, kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa, serta ketepatan penggunaan tata bahasa. Hasil ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media sudah komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 4.24. Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I dan Tahap II

Selanjutnya, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 88,33% dengan kriteria sangat layak. Penilaian ini mencakup aspek tampilan, desain, dan kemudahan penggunaan media. Media dinilai memiliki tampilan yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.



Gambar 4.25. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan Tahap II

Pembahasan dari hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* digital yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek. Nilai persentase yang tinggi menunjukkan bahwa media ini tidak hanya baik dari segi materi, tetapi juga dari segi bahasa dan tampilan. Hal ini menjadi indikator bahwa media sudah siap untuk diuji coba pada siswa.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan dengan melakukan uji coba media kepada siswa kelas IVB SDN 2 Meurandeh. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat praktikalitas media dalam pembelajaran.

Hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 89,2% dengan kriteria sangat praktis. Siswa menyatakan bahwa media *flipbook* digital mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka dalam memahami materi cerita rakyat. Selain itu, siswa juga merasa lebih tertarik untuk membaca karena tampilan media yang interaktif.

No .	Jenis Angket	Persentase	Kriteria
1.	Angket Respon Guru	86,66%	Sangat Praktis
2.	Angket Respon Siswa	89,2%	Sangat Praktis

Tabel 4.8. Praktikalitas

Hasil angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 86,66% dengan kriteria sangat praktis. Guru menilai bahwa media ini sangat membantu dalam menyampaikan materi serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, media ini juga dinilai mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pembahasan pada tahap ini menunjukkan bahwa media *flipbook* digital tidak hanya layak secara teori, tetapi juga praktis dalam penggunaannya di lapangan. Tingginya respon positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa media ini mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang sebelumnya terjadi.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keseluruhan kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan menggabungkan hasil validasi ahli dan hasil uji praktikalitas.

Berdasarkan hasil evaluasi, media pembelajaran *flipbook* digital dinyatakan sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka dalam memahami materi membaca cerita rakyat.

Selain itu, media ini juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya media ini, proses

pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton.

Pembahasan pada tahap evaluasi menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Media *flipbook* digital mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang sebelumnya terjadi, seperti kurangnya minat belajar siswa dan penggunaan media yang terbatas.

Pembahasan Umum

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan praktikalitas. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Media *flipbook* digital mampu menyajikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, dan tampilan interaktif. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi serta meningkatkan minat belajar mereka. Selain itu,

media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Dari sisi guru, media ini memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi serta membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Guru tidak lagi hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar, tetapi dapat memanfaatkan media digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital merupakan langkah yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca cerita rakyat di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital pada elemen membaca cerita rakyat siswa kelas IVB SDN 2 Meurandeh telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan,

pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dalam model ini memberikan kontribusi yang sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran di sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi oleh ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 83,33%, ahli bahasa sebesar 88,88%, dan ahli media sebesar 88,33%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah sesuai dari segi isi materi, penggunaan bahasa, serta tampilan dan desain media.

Selain itu, media pembelajaran *flipbook* digital juga dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil respon siswa yang memperoleh persentase sebesar 89,2% dan respon guru sebesar 86,66%. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu siswa dalam memahami materi membaca cerita rakyat.

Secara keseluruhan, media pembelajaran *flipbook* digital yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga praktis dalam penggunaannya di lapangan. Media ini mampu meningkatkan minat belajar siswa, membuat pembelajaran lebih interaktif, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran *flipbook* digital dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi membaca cerita rakyat.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Gutari. (2023). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Prenada Media.
- Hamdani. (2021). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamid. (2020). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kanzunuddin. (2018). *Sastra Anak dan Pembelajarannya*. Semarang: Universitas Muria Kudus Press.
- Kurniawan, O., & Sismulyasih, N. (2019). Kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 45–53.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mursidi, A., dkk. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 1–10.
- Nurjadin. (2021). *Cerita Rakyat sebagai Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Nurwidiyanti. (2022). Pemanfaatan *flipbook* dalam pembelajaran digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 67–75.
- Rahayu, S., dkk. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 23–30.
- Ratumanan, T. G., & Rosmiati. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

- Sani, R. A. (2019). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara. meningkatkan hasil belajar. Jurnal Pendidikan, 3(2), 89–95.
- Salahuddin, dkk. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Bahasa, 12(1), 10–18.
- Sari, D. (2021). Pengembangan media flipbook berbasis digital. Jurnal Pendidikan Multimedia, 6(1), 55–63.
- Sembiring, R. (2020). Nilai-nilai dalam cerita rakyat sebagai media pendidikan karakter. Jurnal Pendidikan Karakter, 9(2), 112–120.
- Setiawan, A., dkk. (2021). Teori belajar Gestalt dalam pembelajaran. Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(1), 33–40.
- Sumaryamti. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(1), 21–29.
- Suryono, & Hariyanto. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriyanto. (2018). Media pembelajaran dalam
- Wulandari, R., dkk. (2023). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar. Jurnal Pendidikan Modern, 10(1), 15–24.