

**PENGEMBANGAN VARIASI PERMAINAN KEBUGARAN JASMANI
KOMPONEN KEKUATAN OTOT PADA KELAS IV SDN BARENG 1 BERBASIS
FLIPBOOK**

Visco Armadhani¹, Dudung Ma'ruf Nuris²

^{1,2}PPG PJOK Universitas Negeri Malang

¹visco.armadhani.2531617@students.um.ac.id, ²dudung.ma'ruf.fe@um.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a variety of physical fitness games focusing on muscle strength using a flipbook for fourth-grade students at Bareng 1 Public Elementary School. The development of this medium was motivated by the lack of game variety in physical education classes, which often leads students to become bored and less active during learning activities. The flipbook medium was chosen because it can present material in an engaging, interactive, and easily accessible way for both students and teachers. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 1 content expert, 1 media expert, and 38 fourth-grade students at Bareng 1 Public Elementary School. Data collection techniques included an expert validation questionnaire and a student response questionnaire. The validation results from the content expert indicated that the product received a "highly valid" rating with a feasibility percentage of 97%, while the validation results from the media expert also received a "highly valid" rating with a percentage of 95%. Furthermore, the implementation results among students were 96.74% and among physical education teachers were 97.46%. Student and physical education teacher responses to the use of the flipbook also indicated a "highly valid" category, as the medium was deemed engaging, easy to use, and helpful in boosting learning motivation during physical fitness activities. Based on the results of this study, it can be concluded that the variety of physical fitness games focusing on muscle strength using flipbooks is suitable for use as a teaching medium in physical education for fourth-grade students at Bareng 1 Public Elementary School.

Keywords: *physical fitness, muscle strength, flipbook*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan variasi permainan kebugaran jasmani komponen kekuatan otot berbasis *flipbook* pada murid kelas IV di SD Negeri Bareng 1. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sehingga murid mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media *flipbook* dipilih karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh murid maupun guru. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 1 ahli materi, 1 ahli media, serta 38 murid kelas IV SD Negeri Bareng 1. Teknik

pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli dan angket respons murid. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa produk memperoleh kategori sangat valid dengan persentase kelayakan sebesar 97%, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh kategori sangat valid dengan persentase sebesar 95%. Selanjutnya untuk hasil implementasi pada murid mendapatkan hasil sebesar 96,74% dan guru pjok sebesar 97,46%. Respons murid dan guru PJOK terhadap penggunaan *flipbook* juga menunjukkan kategori sangat valid karena media dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu meningkatkan semangat belajar dalam aktivitas kebugaran jasmani. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa variasi permainan kebugaran jasmani komponen kekuatan otot berbasis *flipbook* layak digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani untuk murid kelas IV SD Negeri Bareng 1.

Kata kunci: kebugaran jasmani, kekuatan otot, *flipbook*

A. Pendahuluan

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) sangat penting untuk pertumbuhan fisik, kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Pada kurikulum merdeka PJOK tidak hanya mengajarkan keterampilan gerak, tetapi juga mengajarkan peserta didik untuk berpikir kritis, memahami konsep, dan merefleksikan apa yang mereka pelajari (Studi et al., 2025). Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran PJOK menjadi fondasi penting dalam membentuk kemampuan motorik dan kebiasaan aktivitas fisik yang positif bagi murid.

Salah satu unsur penting dalam PJOK adalah kebugaran jasmani. Kebugaran jasmani merupakan kemampuan tubuh untuk melakukan aktivitas sehari-hari tanpa mengalami kelelahan yang berlebihan dan masih

memiliki cadangan energi untuk melakukan kegiatan lainnya. Kebugaran jasmani terdiri atas beberapa komponen, seperti kekuatan, daya tahan, kelenturan, kecepatan, keseimbangan, dan koordinasi. Dari berbagai komponen tersebut, kekuatan otot menjadi salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan pada peserta didik sekolah dasar karena berhubungan dengan kemampuan tubuh dalam melakukan berbagai aktivitas gerak (Kebugaran et al., 2022).

Komponen kekuatan otot sangat penting untuk mendukung perkembangan fisik peserta didik. Kekuatan otot membantu peserta didik dalam melakukan aktivitas seperti berlari, melompat, melempar, maupun menopang tubuh saat bergerak (Sd & Sampali, 2024).

Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK di sekolah dasar, latihan kekuatan otot sering kali masih dilakukan secara monoton sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan tujuan pembelajaran PJOK belum dapat tercapai secara optimal.

Perkembangan teknologi pendidikan saat ini memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah flipbook. Flipbook merupakan media digital berbentuk buku elektronik yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan flipbook dalam pembelajaran PJOK dapat membantu guru menyajikan variasi permainan kebugaran jasmani secara lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Prasasti & Anas, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* dan permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan

motivasi serta hasil belajar peserta didik (Yusuf et al., 2022). Penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti menyatakan bahwa media flipbook efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi (Belajar et al., 2021). Selain itu, penerapan permainan dalam pembelajaran PJOK juga terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta membantu pengembangan kemampuan fisik secara menyenangkan. Namun, penelitian mengenai pengembangan variasi permainan kebugaran jasmani khususnya pada komponen kekuatan otot berbasis flipbook di sekolah dasar masih terbatas. Penggunaan flipbook dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena tampilannya menyerupai buku nyata yang dapat dibuka secara digital (Benda & Smp, n.d.).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Bareng 1, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi kebugaran jasmani komponen kekuatan otot. Peserta didik terlihat

kurang antusias saat mengikuti latihan karena aktivitas yang diberikan masih kurang bervariasi. Guru juga masih menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa didukung media pembelajaran digital yang menarik. Selain itu, peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan permainan dan media visual interaktif dibandingkan penjelasan secara lisan saja. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PJOK

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Variasi Permainan Kebugaran Jasmani Komponen Kekuatan Otot Pada Kelas Iv Sdn Bareng 1 Berbasis *Flipbook*”. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran PJOK khususnya materi kebugaran jasmani komponen kekuatan otot.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu suatu pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk menghasilkan

atau mengembangkan produk tertentu serta menguji tingkat efektivitas produk tersebut dalam mencapai tujuan yang diharapkan (Sugiyono, 2016). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa *flipbook* variasi permainan kebugaran jasmani komponen kekuatan otot. Menurut *Borg & Gall*, penelitian *Research and Development* merupakan rangkaian proses untuk mengembangkan produk yang telah ada berdasarkan data yang valid sehingga dapat dipertanggungjawabkan

kebenarannya. Penelitian ini melibatkan 38 murid dan 1 guru PJOK sebagai subjek penelitian. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan beberapa validator ahli, yaitu 1 ahli materi dan 1 ahli media.

Model penelitian dan pengembangan *Research and Development* ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* dimana terdiri dari lima tahap yaitu: (1) Melakukan analisis kebutuhan atau *need assessment* (*Analyse*), (2) Melakukan desain perencanaan produk atau (*Design*), (3) Melakukan pengembangan produk (*Development*), (4) Pelaksanaan Implementasi (*Implementation*), dan (5) Melakukan evaluasi (*Evaluation*).

Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah yang sistematis dan sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook pada materi kebugaran jasmani komponen kekuatan otot untuk siswa kelas IV SDN Bareng 1.

Prosedur pengembangan diawali dengan tahap analisis untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru PJOK. Tahap desain dilakukan dengan menyusun rancangan konsep produk variasi permainan berbasis *flipbook*, serta penyusunan instrumen validasi. Tahap pengembangan membuat produk sesuai rancangan yang telah disusun serta proses validasi oleh para ahli. Tahap implementasi produk yang telah direvisi kemudian diimplementasikan kepada murid. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan secara formatif dengan melakukan revisi produk berdasarkan masukan, kritik dan saran dari para ahli sebagai dasar penyusunan produk final yang layak digunakan.

Pada penelitian ini, metode analisis data yang dipakai ialah skala Likert. (Sugiyono 2016) berpendapat bahwasannya skala likert berguna sebagai pengukuran pandangan,

sikap, pandangan, serta persepsi dari seseorang maupun kelompok.

Tabel 1. Skor Skala Likert

No	Keterangan	Jawaban	Skor yang diperoleh
1.	Sangat Setuju	A	4
2.	Setuju	B	3
3.	Tidak Setuju	C	2
4.	Sangat Tidak Setuju	D	1

Rumus yang digunakan dalam mengolah data dengan persentase dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV}{S - max} 100\%$$

Keterangan :

V : Validitas

TSEV : Nilai total empiric validator

S-max : Nilai maksimal yang diharapkan

100% : Bilangan konstanta

Dapat menyimpulkan hasil analisis data, salah satu caranya adalah dengan memasukkan ke dalam golongan persentase yang didapat. Menurut (Akbar, S., & Sriwiyana 2011) penggolongan persentase adalah :

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

Kriteria Pencapaian	Tingkat Validitas	Makna
75,01% - 100%	Sangat Valid	Dapat Digunakan tanpa direvisi
50,01% - 75,00%	Cukup valid	Digunakan dengan revisi
25,01% - 50,00%	Kurang valid	Tidak dapat digunakan
00,00% - 25,00 %	Tidak valid	Terlarang digunakan

(Akbar, S., & Sriwiyana, 2011)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gambar Penelitian ini menghasilkan media ajar berupa *flipbook* variasi permainan kebugaran jasamani komponen kekuatan otot untuk kelas IV SDN BARENG 1. *Flipbook* ini digunakan sebagai salah satu contoh variasi permainan dalam pembelajaran. *Flipbook* ini dibuat sangat menarik dan jelas agar murid dan guru dapat memahami terkait variasi permainan tersebut. Selanjutnya yaitu validasi ahli diperoleh dari ahli yang mengisi instrumen penelitian tersebut, terdiri dari 1 ahli materi yaitu Bapak Dr. Ari Wibowo, S.Pd., M.Pd dan 1 ahli media yaitu Bapak Fajar Raya Ferdinal Kusuma Bakti, S.Pd., M.Pd

Berikut data hasil rekapitulasi validasi para ahli.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Ahli Materi

N o	Ahli	Juml ah Nilai	Jumla h Maksi mal	Persent ase	Kate gori
1.	Ahli ke-1	58	60	97,00%	Sang at Valid
	Rat a- rat a			97,00%	Sang at Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh rata-rata persentase sebesar 97% dengan kategori “Sangat Valid”. Ahli materi memberikan saran agar beberapa instruksi permainan dibuat lebih sederhana agar mudah dipahami murid.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Ahli Media

N o	Ahli	Juml ah Nilai	Jumla h Maksi mal	Persent ase	Kate gori
1.	Ahli ke-1	57	60	95,00%	Sang at Valid

Rat	95,00%	Sang
a-		at
rat		Valid
a		

Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Ahli media menyarankan penambahan warna yang lebih variatif agar tampilan media lebih menarik bagi murid sekolah dasar.

Tahap selanjutnya yaitu implementasi kepada murid dan guru, diperoleh hasil implementasi penelitian pengembangan variasi permainan kebugaran jasmani komponen kekuatan otot SDN BARENG 1 berdasarkan pengisian kuesioner oleh 38 murid dan 1 guru PJOK SDN BARENG 1.

Tabel 5. Hasil Implementasi Oleh 38 Murid

N	Aspek	Presentase	Kategori
1	Kesesuaian	96,85%	Sangat Valid
2	Keefektifan	96,51%	Sangat Valid
3	Kemenarikan	96,81%	Sangat Valid
	Rata-Rata	96,74%	Sangat Valid

Tabel 6. Hasil Implementasi Oleh 1 Guru PJOK

N	Aspek	Presentase	Kategori
1	Kesesuaian	98,00%	Sangat Valid
2	Keefektifan	97,06%	Sangat Valid
3	Kemenarikan	97,30%	Sangat Valid
	Rata-Rata	97,46%	Sangat Valid

Pada hasil yang didapatkan dari implementasi tersebut bisa mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk pengembangan variasi permainan kebugaran jasmani komponen kekuatan otot kelas IV SDN BARENG 1 berbasis *flipbook*, antara lain:

Apabila telah divalidasi oleh para ahli serta melakukan implementasi. Langkah selanjutnya yaitu tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, guru dan murid. Secara keseluruhan, media *flipbook* memperoleh hasil yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Produk pengembangan dinilai mampu membantu guru dalam menyampaikan materi kebugaran jasmani secara lebih menarik dan inovatif.

Penelitian pengembangan variasi permainan kebugaran jasmani komponen kekuatan otot berbasis flipbook pada siswa kelas IV SDN Bareng 1 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu menjadi alternatif pembelajaran pendidikan jasmani yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam aktivitas kebugaran jasmani, khususnya pada komponen kekuatan otot.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Siswa lebih antusias mengikuti kegiatan karena penyajian materi dikemas dalam bentuk visual, gambar gerak, petunjuk permainan, serta langkah-langkah aktivitas yang mudah dipahami. Karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain menjadikan variasi permainan sebagai pendekatan yang efektif dalam pembelajaran kebugaran jasmani. Melalui permainan, siswa tidak hanya melakukan aktivitas fisik,

tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Fisik & Alternatif, 2022).

Pengembangan variasi permainan ini juga dinilai mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas permainan yang bervariasi membuat siswa tidak mudah bosan dibandingkan dengan metode latihan konvensional. Selain itu, permainan yang dirancang berfokus pada komponen kekuatan otot seperti otot lengan, perut, dan tungkai sehingga siswa dapat melatih kemampuan fisiknya secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan usia sekolah dasar. Dengan adanya variasi gerakan dan aturan permainan, siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai (Amelia et al., 2026).

Media flipbook yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kelebihan dari segi aksesibilitas dan tampilan. Guru dapat menampilkan materi secara digital melalui laptop maupun telepon genggam sehingga memudahkan proses penyampaian materi. Tampilan flipbook yang menarik, dilengkapi gambar dan petunjuk gerakan, membantu siswa

memahami tata cara permainan dengan lebih jelas. Selain itu, media ini dapat digunakan kembali oleh siswa sebagai bahan belajar mandiri di luar jam pelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat mendukung efektivitas pembelajaran apabila disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Inovasi, 2026).

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba kepada siswa, produk pengembangan memperoleh kategori layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani, sedangkan tampilan media dinilai menarik dan mudah digunakan. Respon siswa terhadap penggunaan flipbook juga menunjukkan kategori baik karena siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan demikian, produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi materi maupun media pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa media

pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani juga sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang belajar melalui aktivitas langsung dan pengalaman konkret. Oleh karena itu, pengembangan variasi permainan berbasis *flipbook* dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kebugaran jasmani di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pengembangan media hanya difokuskan pada komponen kekuatan otot dan diterapkan pada satu sekolah sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penggunaan flipbook memerlukan perangkat elektronik dan dukungan fasilitas teknologi yang memadai. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media serupa pada komponen kebugaran jasmani lainnya serta menguji efektivitasnya pada cakupan sekolah yang lebih luas.

Secara keseluruhan, pengembangan variasi permainan kebugaran jasmani komponen kekuatan otot berbasis *flipbook* pada

siswa kelas IV SDN Bareng 1 terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Media ini mampu meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi siswa dalam mengikuti aktivitas kebugaran jasmani sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan variasi permainan kebugaran jasmani komponen kekuatan otot berbasis *flipbook* pada siswa kelas IV SDN Bareng 1 dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Media *flipbook* yang dikembangkan mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar melalui kombinasi gambar, petunjuk permainan, dan langkah-langkah aktivitas kebugaran jasmani.

Penggunaan variasi permainan berbasis *flipbook* terbukti dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran kebugaran jasmani, khususnya pada komponen kekuatan

otot. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih antusias dan tidak mudah bosan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Hasil validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba kepada siswa menunjukkan bahwa produk pengembangan memperoleh kategori sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran. Selain membantu guru dalam menyampaikan materi, media *flipbook* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih inovatif bagi siswa sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Dengan demikian, pengembangan variasi permainan kebugaran jasmani komponen kekuatan otot berbasis *flipbook* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel in Press :

Akbar, S., & Sriwiyana, H. (2011). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial*. Cipta Media.

- Amelia, T. F., Sonjaya, A. R., & Permadi, A. A. (2026). *Analisis Tingkat Aktivitas Fisik Siswa Melalui Modifikasi Permainan dalam Pembelajaran PJOK*. 9(2), 608–623.
<https://doi.org/10.29408/porkes.v9i2.34173>
- Belajar, M., Smp, S., & Cahaya, T. (2021). *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*. 04, 516–523.
- Benda, G., & Smp, D. I. (n.d.). *Pengembangan media pembelajaran*. 326–332.
- Fisik, A., & Alternatif, S. (2022). *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*. m, 191–208.
- Inovasi, P. (2026). *Jurnal Pendidikan Indonesia : Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga dan Kesehatan (PJOK)*. 6(1).
<https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2573>
- Kebugaran, S., Terhadap, J., Belajar, P., & Dasar, S. (2022). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 18(2), 185–193.
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). *Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik*. 4, 694–705.
- Sd, D. I., & Sampali, P. A. B. (2024). 1 2 3 4. 10.
- Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Mataram, U., & No, J. M. (2025). *Deep Learning : Bagaimana Implementasinya Pada Pendidikan Jasmani , Olahraga dan Kesehatan (PJOK)? Pembelajaran*. 10, 1373–1391.
- Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G., & Usman, M. (2022). *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman*
- Pesan Moral pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*. 6(5), 8314–8330.