

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS V

Diah Tri Utami¹, Isa Ansori²

^{1,2} Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia

Diterima : 20 April 2025

Disetujui : 15 Mei 2025

Dipublikasikan : Juli 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan keefektifan media *Flipbook* Digital berbasis model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*, dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Media *Flipbook* Digital berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan memperoleh kelayakan oleh ahli media dengan skor 92,17% dan ahli materi serta bahasa dengan skor 98,40%. Hasil angket respons guru sebesar 98% dan respons siswa sebesar 90,33% dengan kriteria “Sangat Valid”. Keefektifan media *Flipbook* Digital dilihat dari hasil uji *Paired Sample T-Test* dan uji N-Gain. Hasil uji *Paired Sample T-Test* pada skala kecil dan skala besar menunjukkan nilai 0,00. Sedangkan hasil uji N-Gain pada skala kecil menunjukkan nilai 0,80 dan pada skala besar menunjukkan nilai 0,76 yang keduanya termasuk dalam kategori “Tinggi”. Jadi, media *Flipbook* Digital berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Flipbook* Digital, *Problem Based Learning*, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to develop Digital Flipbook media based on the Problem Based Learning model to improve the learning outcomes of grade V students. This is a Research and Development (R&D), with ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The Digital Flipbook based on Problem Based Learning developed obtained feasibility by media experts with a score of 92.17% and material experts as well as linguists with a score of 98.40%. The results of teacher response questionnaire were 98% and student response was 90.33% with “Very Valid” criteria. The effectiveness of Digital Flipbook is seen from the results of the paired sample T-Test test and N-Gain test. The Paired Sample T-Test results on a small-scale and large-scale show a value of 0.00. Meanwhile, the N-Gain test results on small-scale showed value of 0.80 and large-scale showed value of 0.76, both of which were included in the “High” category. So, the Digital Flipbook media based on Problem Based Learning developed is declared feasible and effective for improving student learning outcomes.

Keywords: Digital Flipbook, Problem Based Learning, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan seluruh pengetahuan yang diperoleh sepanjang hayat, terjadi di berbagai tempat dan situasi, serta memberikan dampak positif bagi perkembangan setiap individu. Setiap

individu membutuhkan pendidikan untuk mengoptimalkan potensi yang ada dalam dirinya, dan diharapkan pendidikan dapat memberikan jawaban atas berbagai permasalahan yang terjadi di masyarakat (Wardani, Dewi dan Kusumawati, 2023). Pendidikan yang baik adalah pendidikan

yang selalu berubah mengikuti perkembangan zaman (Yulianti, Retno dan Kusumawati, 2023).

Dunia saat ini telah memasuki abad ke-21 yang ditandai dengan era digital, virtual, kecerdasan buatan, dan peningkatan konektivitas. Menurut Marta (2019) dalam (Sari dan Atmojo, 2021)), pendidikan di era digital saat ini harus beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang berpotensi menciptakan ruang belajar baru yang dapat mendukung dan memudahkan proses dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar pada abad ke-21 juga harus mengikuti perkembangan zaman. Pelaksanaan pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi akan mampu menciptakan lulusan yang siap menghadapi dunia kerja yang semakin berkembang.

Terlepas dari potensi media digital yang sangat besar, penggunaannya di sekolah dasar masih belum optimal. Masih banyak guru yang belum mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Qomah dan Khosiyono, 2022) bahwa dalam proses belajar mengajar di kelas di sekolah dasar masih mengandalkan metode sederhana, seperti menggunakan kartu, buku siswa, dan buku guru sebagai sarana utama. Pendekatan ini cenderung membatasi variasi dalam penyampaian materi, yang pada akhirnya dapat menghambat pemahaman siswa secara maksimal. Akibatnya, siswa tidak dapat menyerap pelajaran secara maksimal, terutama pada pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif dan pemahaman yang mendalam terhadap materi. Kurangnya variasi media pembelajaran membuat siswa kurang termotivasi, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak sesuai dengan potensi yang seharusnya digali.

Permasalahan yang dipaparkan di atas serupa dengan permasalahan yang ditemukan peneliti di SDN Jatisari. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti secara

langsung dengan guru kelas V SDN Jatisari, teridentifikasi permasalahan terkait pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru kelas V saat ini masih mengandalkan media fisik berupa buku bacaan sebagai sarana utama. Menurut pengamatan di lapangan, kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mengandalkan buku paket utama yang tersedia di sekolah. Hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dan bosan ketika pembelajaran berlangsung. Buku yang hanya berisi teks tanpa gambar, bahan bacaan yang kurang variatif, serta desain buku yang monoton dan kurang menarik, memberikan kontribusi terhadap rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Permasalahan rendahnya hasil belajar yang dihadapi di kelas V didukung dengan perolehan nilai semester ganjil tahun 2024/2025 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menunjukkan angka yang lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran IPAS, matematika, seni rupa terpadu, dan Bahasa Inggris. Perbedaan hasil ini mengindikasikan adanya kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Hal ini juga terlihat dari rendahnya tingkat ketuntasan siswa terhadap standar pencapaian yang telah ditetapkan. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 83, namun pada kenyataannya hanya ada 10 siswa yang berhasil mencapai atau melampaui nilai tersebut. Sebaliknya, 18 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKTP, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan untuk mencapai standar minimal yang diharapkan.

Kemudian, masalah rendahnya hasil belajar siswa kelas V juga didukung oleh rendahnya literasi siswa. Sarana dan prasarana membaca di SDN Jatisari dapat

dikategorikan baik, dengan adanya perpustakaan dan pojok baca. Namun, buku-buku bacaan yang tersedia kurang bervariasi. Permasalahan rendahnya literasi siswa kelas V SDN Jatisari berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini menunjukkan perlunya perhatian lebih terhadap peningkatan kualitas belajar mengajar dalam bahasa Indonesia agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Apabila mengacu pada teori behavioristik, belajar dikatakan sebagai proses perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara stimulus dan respons (Kurnia, 2024). Dengan demikian, diperlukan stimulus yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media sebagai stimulus yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Jatisari. Pemanfaatan media pembelajaran dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai (Wardhani, 2024). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media yang tepat, siswa tidak hanya akan lebih tertarik untuk belajar, tetapi juga lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang optimal (Chandra *et al.*, 2024). Selain itu, media pembelajaran sangat berperan penting pada saat proses pembelajaran langsung, karena dapat memudahkan guru saat menyampaikan materi kepada siswa (Aliyah dan Istiqfaroh, 2022). Dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Bayat, Nusantara dan Suciptaningsih, 2023) menunjukkan bahwa media *Flipbook* Digital yang dikembangkan dapat dengan mudah digunakan dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar sekolah. Kemudian, media ini dinilai mampu mempermudah siswa dalam memahami

materi secara individu. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *Flipbook* Digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Jatisari. Menurut Hamzah (2011) dalam (Purba dan Saragih, 2023), dengan menggunakan platform digital, pendidik dapat menyesuaikan jalur pembelajaran, yang pada akhirnya memperkuat hubungan antara siswa dengan mata pelajaran bahasa Indonesia

Flipbook merupakan rangkaian gambar yang beragam dari satu halaman ke halaman berikutnya dimana ketika halaman tersebut dibuka dengan cepat maka gambar yang muncul dianimasikan oleh beberapa gambar lainnya (Purba dan Saragih, 2023). Media *flipbook* mempunyai banyak kelebihan, yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran berbentuk teks atau kalimat dan gambar, yang dilengkapi pilihan warna yang beragam, mudah dibuat, tidak membutuhkan biaya yang mahal, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Purnamadewi dan Wiyasa, 2022). Media *flipbook* dapat menjadi pengganti buku cetak karena *flipbook* merupakan buku digital.

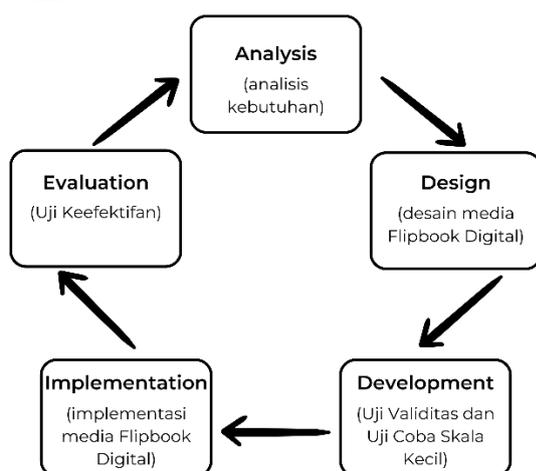
Inovasi yang akan peneliti lakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan media *Flipbook Digital* berbasis model *Problem Based Learning* menggunakan *Heyzine Flipbook Maker* mengingat penelitian sebelumnya oleh (Prasasti dan Anas, 2023) menggunakan *software Flipbook HTML Maker*, berfokus pada kemampuan berpikir kritis, dan tidak dipadukan dengan model pembelajaran yang relevan. Menurut Sanjaya (2009) dalam (Octavia, 2020)), *Problem Based Learning* didefinisikan sebagai rangkaian aktivitas dalam pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah secara ilmiah. *Problem Based Learning* terdiri dari lima langkah, yaitu (1) mengorientasikan siswa pada masalah yang relevan; (2) mempersiapkan siswa untuk siap belajar; (3) guru membimbing siswa dalam

penyelidikan, baik kelompok maupun individu; (4) mengembangkan temuan dan mempresentasikannya; dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Novelni dan Sukma, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan keefektifan media *Flipbook* Digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD dengan bantuan model *Problem Based Learning*.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan melalui lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Sugiyono, 2021). Subjek penelitian ini adalah 28 siswa dan 1 guru kelas V SDN Jatisari. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan *pretest-posttest* dalam penelitian ini.

Prosedur pengembangan media *flipbook* digital dengan menggunakan model ADDIE disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan
Sumber: (Sugiyono, 2021)

Pada tahap *analysis* (analisis), dilakukan kajian mengenai urgensi pengembangan media, kelayakan, dan

berbagai persyaratan yang dibutuhkan untuk pengembangan media pembelajaran baru. Hal ini dilakukan agar produk yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan dan sesuai dengan target yang ditentukan. Analisis ini dilakukan melalui wawancara dan penyebaran angket kebutuhan guru dan siswa. Analisis yang diperlukan adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis siswa.

Pada tahap *design* (desain), dilakukan perancangan konsep produk berupa *layout/storyboard* media *Flipbook* Digital. Desain ini disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa (Putra, Sidiq dan Mahlianurrahman, 2023). Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen penelitian, yaitu angket validasi untuk ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selain itu, peneliti juga menyiapkan angket respons guru dan siswa.

Pada tahap *development* (pengembangan), peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut: 1) Membuat media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dibuat, dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan website *Heyzine Flipbook Maker* untuk mengubah *layout* menjadi *Flipbook* Digital; 2) Melakukan validasi ahli untuk menilai produk awal berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, dengan melibatkan ahli bahasa, materi, dan media pembelajaran; dan 3) Melakukan revisi berdasarkan masukan dan arahan dari validator ahli. Tujuan utama dari proses validasi produk ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana produk yang telah dikembangkan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba (Pramestya dan Witanto, 2024).

Pada tahap *implementation* (implementasi), dilakukan uji coba produk skala kecil pada 6 orang siswa. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kendala atau kekurangan produk sebelum melakukan uji coba skala besar. Selanjutnya dilakukan pengisian angket respons. Setelah merevisi produk, uji coba skala besar dilakukan pada 22 siswa. Pada uji coba dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk melihat peningkatan

nilai siswa yang akan menentukan keefektifan media *Flipbook* Digital berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi Teks Eksposisi.

Pada tahap *evaluation* (evaluasi), peneliti melakukan penilaian secara menyeluruh terhadap keberhasilan produk yang telah dikembangkan untuk memastikan bahwa produk tersebut telah memenuhi standar dan harapan yang telah ditetapkan di awal. Evaluasi ini dilakukan dengan mengacu pada hasil uji coba yang dilakukan dalam dua skala, yaitu skala kecil dan skala besar. Hasil evaluasi dilihat dari perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa, yang memberikan gambaran mengenai dampak dari pembelajaran yang dilakukan. Dengan demikian, hasil evaluasi ini akan menjadi dasar untuk menentukan tingkat keefektifan produk yang dikembangkan, sekaligus memberikan informasi penting untuk perbaikan atau pengembangan lebih lanjut jika diperlukan.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif (Samiati *et al.*, 2022). Teknik analisis deskriptif kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan hasil lembar validasi ahli dan angket respon yang berisi saran dan komentar terkait dengan perbaikan media *Flipbook* Digital menggunakan model *Problem Based Learning* yang dikembangkan (Ningsih, Mulia dan Lubis, 2023). Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Data diperoleh dari pengisian dan pemberian skor pada lembar validasi ahli dan angket respons.

Uji kelayakan produk dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Memberikan skor jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

| Kriteria Penilaian | Skor |
|--------------------|------|
| Sangat Setuju | 5 |

| | |
|---------------------|---|
| Setuju | 4 |
| Ragu-Ragu | 3 |
| Tidak Setuju | 2 |
| Sangat Tidak Setuju | 1 |

Sumber: (Sugiyono, 2021)

- 2) Analisis data yang diperoleh dari angket dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Arikunto (2010) dalam (Susanti dan Sholihah, 2021))

- 3) Hasil presentase data tersebut diorganisasikan menjadi kategori-kategori berikut:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan

| No. | Interval | Kriteria |
|-----|----------|--------------|
| 1. | 81-100 | Sangat Valid |
| 2. | 61-80 | Valid |
| 3. | 41-60 | Cukup Valid |
| 4. | 21-40 | Kurang Valid |
| 5. | 0-20 | Tidak Valid |

Sumber: (Riduwan, 2018)

Media *Flipbook* Digital yang dikembangkan dapat dikatakan layak apabila setidaknya berada pada kriteria valid dengan persentase keidealan 61-80.

Uji keefektifan produk dilakukan melalui uji normalitas, uji T, dan N-Gain menggunakan SPSS (*Statistic Package for Sosial Science*) 21. Data diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*.

- 1) Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena sampel kurang dari 50 data. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Taraf signifikansi yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a) Sig. > 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
- b) Sig. < 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

- 2) Uji T

Setelah data berdistribusi normal, peneliti menggunakan *Paired Sample T-Test*. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 adalah sebagai berikut:

- a) Jika Sig. < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

b) Jika $Sig. > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hipotesis yang ditentukan dalam pengujian *Paired Sample T-Test* ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan pada peningkatan hasil belajar pada materi teks eksposisi kelas V SDN Jatisari.

H_a : Terdapat perbedaan signifikan pada peningkatan hasil belajar pada materi teks eksposisi kelas V SDN Jatisari.

3) Uji N-gain

Uji N-gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran (Sumiati, Dewi dan Mubarak, 2023). Uji N-gain dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Sumber: (Sukarelawan, Indratno dan Ayu, 2024)

Selanjutnya, hasil N-Gain akan diklasifikasikan ke salah satu dari tiga kategori yang ada pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Kategori Hasil N-Gain

| N-Gain | Kategori |
|--------------------|----------|
| $0,7 < g \leq 1$ | Tinggi |
| $0,3 < g \leq 0,7$ | Sedang |
| $g < 0,3$ | Rendah |

Sumber: Melzer (2007) dalam (Ratimah, Suriyana dan Nurdiana, 2024)

Tabel 4. Interpretasi efektivitas N-Gain Score

| Persentase (%) | Interpretasi |
|----------------|----------------|
| <40 | Tidak Efektif |
| 40 - 55 | Kurang Efektif |
| 56 - 75 | Cukup Efektif |
| >76 | Efektif |

Sumber: (Sukarelawan, Indratno dan Ayu, 2024)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media *Flipbook* Digital

Hasil akhir dari proses pengembangan ini adalah media *Flipbook*

Digital yang berupa media yang dapat dikunjungi dan digunakan melalui sebuah tautan. Baik siswa maupun guru dapat dengan mudah mengakses tautan tersebut dengan menggunakan *smartphone*, laptop, maupun komputer. Media *Flipbook* Digital menampilkan materi Teks Eksposisi yang disertai dengan gambar, animasi, dan *backsound* (suara latar) yang dapat menarik minat siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Prasasti dan Anas, 2023) bahwa penambahan unsur gambar yang menarik pada media *Flipbook* yang dikembangkan bertujuan agar siswa tertarik dengan media tersebut. Materi Teks Eksposisi pada media *Flipbook* Digital ini disajikan secara sederhana dengan urutan yang runtut dan berisi contoh-contoh yang dapat memudahkan pemahaman siswa.

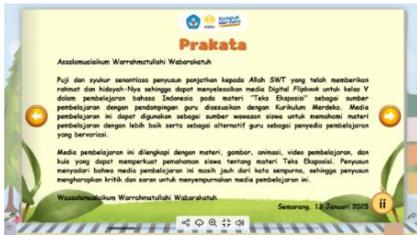
Tampilan media *Flipbook* Digital materi Teks Eksposisi dibuat agar terlihat menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa, sehingga dapat menarik minat mereka untuk belajar menggunakan media ini. Tampilan media *Flipbook* Digital disesuaikan dengan tema pada BAB VII: Sayangi Bumi. Oleh karena itu, peneliti menggunakan tema kebersihan bumi untuk tampilan media *Flipbook* Digital. Media ini terdiri dari 3 bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.

a) Bagian Awal

Bagian awal dari media *Flipbook* Digital adalah sampul dan prakata. Pada bagian sampul menampilkan judul media *Flipbook* Digital dengan rincian materi, mata pelajaran, fase, kelas, bab, dan tombol ‘mulai’. Prakata berisi salam pembuka, ucapan terima kasih peneliti, tujuan, fungsi media, harapan peneliti, salam penutup, dan tanggal.



Gambar 2. Tampilan Sampul (Cover)



Gambar 3. Tampilan Prakata



Gambar 8. Tampilan Materi

b) Bagian Isi

Isi dari media *Flipbook* Digital adalah menu utama, petunjuk, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, dan kuis. Menu utama berisi tombol-tombol untuk membuka menu petunjuk, CP dan TP, materi, kuis, dan profil pengembang. Petunjuk berisi fungsi dari setiap tombol yang ada pada media *Flipbook* Digital. Bagian materi berisi penjelasan mengenai teks eksposisi dan komponen-komponen paragraf eksposisi. Materi disajikan secara ringkas dan jelas disertai dengan contoh, gambar, dan animasi yang menarik. Bagian kuis terdiri dari 2 kuis dimana masing-masing kuis berisi 5 soal.



Gambar 9. Tampilan Kuis

c) Bagian akhir

Bagian akhir dari media *Flipbook* Digital adalah glosarium, daftar pustaka, dan profil pengembang. Glosarium berisi istilah-istilah yang ada di dalam media *Flipbook* Digital. Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan. Profil pengembang berisi foto dan identitas pengembang media.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama



Gambar 10. Tampilan Glosarium



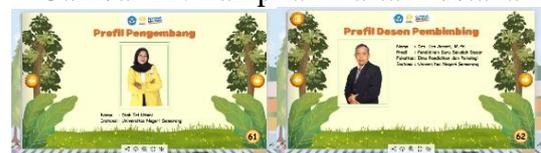
Gambar 5. Tampilan Petunjuk



Gambar 11. Tampilan Daftar Pustaka



Gambar 6. Tampilan CP



Gambar 12. Tampilan Profil Pengembang



Gambar 7. Tampilan TP

Kelayakan Media *Flipbook* Digital

Kelayakan media *Flipbook* Digital ditentukan berdasarkan penilaian validator ahli di bidang media, materi, dan bahasa, serta hasil angket respon guru dan siswa (Opidianto *et al.*, 2023). Tujuan dari proses ini adalah untuk mengetahui kekurangan

dari media yang dikembangkan, sehingga apabila ditemukan kelemahan dapat dilakukan perbaikan setelah mendapatkan masukan dan saran yang diberikan oleh para validator.

Media *Flipbook* Digital yang peneliti kembangkan divalidasi oleh ahli

Tabel 5. Hasil Validasi Media

| Aspek yang diamati | No. Item | Skor |
|-----------------------|----------|--------------|
| A. Desain | 1 | 5 |
| | 2 | 4 |
| | 3 | 4 |
| B. Teknis | 4 | 5 |
| | 5 | 5 |
| | 6 | 4 |
| | 7 | 4 |
| | 8 | 5 |
| C. Ilustrasi | 9 | 5 |
| | 10 | 4 |
| | 11 | 5 |
| | 12 | 5 |
| | 13 | 4 |
| D. Lingkungan Belajar | 14 | 5 |
| | 15 | 5 |
| | 16 | 5 |
| | 17 | 5 |
| E. Tipografi | 18 | 5 |
| | 19 | 4 |
| | 20 | 4 |
| | 21 | 5 |
| | 22 | 4 |
| | 23 | 5 |
| Jumlah | | 106 |
| Persentase | | 92,17% |
| Kriteris | | Sangat Valid |

Dalam angket yang diberikan kepada ahli media digunakan skala penilaian 5 dan skor maksimum 115 digunakan untuk menghitung persentase total. Pada tahap penilaian oleh ahli media ini, peneliti menghitung skor untuk setiap aspek serta persentase secara keseluruhan. Skor yang diperoleh dari angket validasi ahli media adalah 106 dengan persentase 92,17% dengan kategori "Sangat Valid". Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa

Tabel 6. Hasil Validasi Materi dan Bahasa

| No. | Aspek yang diamati | No. Item | Skor |
|------------------------|--------------------|----------|------|
| A. Desain Pembelajaran | | 1 | 5 |
| | | 2 | 5 |
| | | 3 | 5 |
| | | 4 | 5 |
| | | 5 | 5 |

media yang merupakan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Negeri Semarang, yaitu Bapak Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum. Setelah dilakukan validasi media pada ahli media, diperoleh hasil sebagai berikut:

media *Flipbook* Digital layak untuk digunakan.

Selanjutnya, media *Flipbook* Digital yang peneliti kembangkan divalidasi oleh ahli materi sekaligus bahasa yang merupakan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Negeri Semarang, yaitu Ibu Dr. Panca Dewi Purwati, M.Pd.. Hasilnya ditunjukkan pada tabel berikut:

| | | | |
|----|-----------------------|----|--------------|
| | | 6 | 5 |
| | | 7 | 5 |
| B. | Isi Materi | 8 | 4 |
| | | 9 | 5 |
| | | 10 | 5 |
| | | 11 | 5 |
| | | 12 | 5 |
| | | 13 | 5 |
| | | 14 | 5 |
| | | 15 | 5 |
| | | 16 | 4 |
| C. | Bahasa dan Komunikasi | 17 | 5 |
| | | 18 | 5 |
| | | 19 | 5 |
| | | 20 | 5 |
| | | 21 | 5 |
| | | 22 | 5 |
| | | 23 | 5 |
| | | 24 | 5 |
| | | 25 | 5 |
| | Jumlah | | 123 |
| | Persentase | | 98,40% |
| | Kriteria | | Sangat Valid |

Pada angket yang diberikan kepada ahli materi dan bahasa digunakan skala penilaian 5 dan skor maksimal 125 untuk menghitung persentase total. Pada tahap penilaian ini, peneliti menghitung skor untuk setiap aspek serta persentase secara keseluruhan. Skor yang diperoleh dari angket validasi ahli materi dan bahasa adalah 123 dengan persentase 98,40% dengan kategori “Sangat Valid”. Dengan

demikian, dapat dikatakan bahwa media *Flipbook* Digital layak untuk digunakan.

Media *Flipbook* Digital diujicobakan di SDN Jatisari melalui uji coba skala kecil yang melibatkan 6 siswa kelas V. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media *Flipbook* Digital yang telah digunakan, siswa diberikan angket respons untuk mengukur tanggapan mereka. Hasilnya pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Angket Respon Siswa

| No. | Nama | Skor yang Diperoleh |
|-----|------------|---------------------|
| 1. | SR | 48 |
| 2. | SNAY | 44 |
| 3. | SRH | 48 |
| 4. | SDW | 42 |
| 5. | SKS | 46 |
| 6. | SBAK | 43 |
| | Jumlah | 45,16667 |
| | Persentase | 90,33% |
| | Kriteria | Sangat Valid |

Mengacu pada hasil angket respon siswa yang ditunjukkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa skor rata-rata sebesar 45,16667 dengan persentase 90,33% dan kriteria “Sangat Valid”. Jadi, media *Flipbook* Digital yang dikembangkan dapat dikatakan layak.

Selain diujicobakan kepada siswa, media *Flipbook* Digital juga diujicobakan kepada guru kelas V. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon guru terhadap media *Flipbook* Digital. Data yang diperoleh dari angket respon guru melalui uji coba tersebut kemudian dianalisis dalam

bentuk persentase. Hasilnya angket respons guru disajikan di bawah ini:

Tabel 8. Hasil Angket Respons Guru

| | Aspek yang Diamati | Nomor Butir Pernyataan | Skor |
|------------|-----------------------|------------------------|--------------|
| A. | Isi Media | 1 | 5 |
| | | 2 | 5 |
| | | 3 | 4 |
| | | 4 | 5 |
| | | 5 | 5 |
| | | 6 | 5 |
| | | 7 | 5 |
| | | 8 | 5 |
| | | 9 | 5 |
| | | 10 | 5 |
| B. | Materi | 11 | 5 |
| | | 12 | 5 |
| | | 13 | 5 |
| | | 14 | 5 |
| | | 15 | 5 |
| | | 16 | 5 |
| C. | Bahasa dan Komunikasi | 17 | 4 |
| | | 18 | 5 |
| | | 19 | 5 |
| | | 20 | 5 |
| Jumlah | | | 98 |
| Persentase | | | 98% |
| Kriteria | | | Sangat Valid |

Berdasarkan hasil angket respons guru yang ditunjukkan pada Tabel 8, diketahui bahwa hasil penilaian dari guru kelas V memperoleh total skor 98 dari skor maksimal 100, dengan persentase 98% dan kriteria “Sangat Valid”. Setelah melihat hasil keseluruhan dari angket validasi ahli dan angket respons, maka media *Flipbook* Digital yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Keefektifan Media *Flipbook* Digital

Keefektifan media *Flipbook* Digital dilihat dari hasil belajar siswa berupa peningkatan nilai rata-rata dari sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan. Hasil belajar mengacu pada kemampuan yang dimiliki

siswa setelah ia mengalami serangkaian proses belajar (Dzakiyah, Shidiq dan Permana, 2023). Setelah melakukan uji coba skala kecil pada 6 siswa kelas V SDN Jatisari, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan saat siswa belum menggunakan media *Flipbook* Digital berbasis *Problem Based Learning* dan setelah menggunakan media tersebut. Rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 35,33333 dengan tingkat ketuntasan siswa 0% dimana tidak ada siswa yang tuntas dari 6 siswa. Kemudian, rata-rata nilai *posttest* siswa adalah 86,66667 dengan tingkat ketuntasan siswa sebesar 83% dimana sebanyak 5 siswa tuntas dan 1 siswa tidak tuntas. Hasil dari uji coba skala kecil disajikan di bawah ini:

Tabel 9. Hasil Uji Coba Skala Kecil

| Perlakuan | Skor Terendah | Skor Tertinggi | Jumlah Siswa yang tuntas | Jumlah Siswa Tidak Tuntas | Rata-Rata | Ketuntasan Siswa (%) |
|-----------------|---------------|----------------|--------------------------|---------------------------|-----------|----------------------|
| <i>Pretest</i> | 16 | 56 | 0 | 6 | 35,33333 | 0% |
| <i>Posttest</i> | 76 | 100 | 5 | 1 | 86,66667 | 83% |

Setelah itu, dilakukan uji coba skala besar pada 22 siswa kelas V SDN Jatisari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan saat siswa belum menggunakan media *Flipbook* Digital berbasis *Problem Based Learning* dan setelah menggunakan media tersebut. Rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 35,90909

dengan tingkat ketuntasan 0% tidak ada siswa yang tuntas dari 22 siswa. Kemudian, rata-rata nilai *posttest* siswa adalah 85,81818 dengan tingkat ketuntasan 86,3% dimana sebanyak 19 siswa tuntas dan sebanyak 3 siswa tidak tuntas. Hasil uji coba skala besar disajikan di bawah ini:

Tabel 10. Uji Coba Skala Besar

| Perlakuan | Skor Terendah | Skor Tertinggi | Jumlah Siswa yang tuntas | Jumlah Siswa Tidak Tuntas | Rata-Rata | Ketuntasan Siswa (%) |
|-----------------|---------------|----------------|--------------------------|---------------------------|-----------|----------------------|
| <i>Pretest</i> | 16 | 60 | 0 | 22 | 35,90909 | 0% |
| <i>Posttest</i> | 72 | 100 | 19 | 3 | 85,81818 | 86.3% |

Data skor yang diperoleh siswa setelah melakukan *pretest* dan *posttest* akan diuji menggunakan uji normalitas. Uji ini dilakukan peneliti untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak (Sutrisno, Yulia dan Putri,

2024). Pada uji ini, peneliti menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan SPSS 21 karena sampel berjumlah kurang dari 50 data. Hasil uji normalitas disajikan di bawah ini:

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas

| Test of Normality | | | | | | |
|-------------------|-------------|-----------|----|------|-------------|-----------|
| Shapiro-Wilk | | | | | | |
| Data | Kelas | Statistic | df | Sig. | Kondisi | Deskripsi |
| <i>Pretest</i> | Skala Kecil | .992 | 6 | .994 | Sig. > 0,05 | Normal |
| | Skala Besar | .956 | 22 | .404 | | |
| <i>Posttest</i> | Skala Kecil | .983 | 6 | .964 | Sig. > 0,05 | Normal |
| | Skala Besar | .966 | 22 | .611 | | |

Merujuk pada hasil uji normalitas *Saphiro-Wilk* di atas, terlihat bahwa nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada skala kecil dan skala besar memiliki nilai Sig. > 0,05. Nilai Sig. *pretest* pada skala kecil sebesar 0,994, *pretest* pada skala besar sebesar 0,404, *posttest* pada skala kecil sebesar 0,964, dan *posttest* pada skala besar sebesar 0,611. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas *Saphiro-Wilk*, selanjutnya peneliti akan melakukan uji T. Peneliti menggunakan uji *Paired Sample T-Test* pada penelitian ini

Tabel 12. Hasil *Paired Sample T-Test*

| Paired Differences | | | | |
|--------------------|-----------------|-----------------|-------------|------------------------|
| Kelas | Data | Sig. (2-tailed) | Kondisi | Deskripsi |
| Skala Kecil | <i>Pretest</i> | .000 | Sig. < 0,05 | H ₀ Ditolak |
| | <i>Posttest</i> | .000 | | |
| Skala Besar | <i>Pretest</i> | .000 | Sig. < 0,05 | H ₀ Ditolak |
| | <i>Posttest</i> | .000 | | |

karena data berdistribusi normal. Media *Flipbook* Digital yang dikembangkan dapat dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka dapat dikatakan terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil *Paired Sample T-Test* disajikan pada tabel di bawah ini:

Berdasarkan Tabel 12, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) *pretest* dan *posttest* pada skala kecil dan skala besar adalah 0,00. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya, media *Flipbook* Digital dinyatakan efektif.

Dari hasil tersebut, dilanjutkan pada uji N-gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Flipbook* Digital. Hasilnya disajikan di bawah ini:

Tabel 13. Hasil Uji N-Gain

| Kelas | N-Gain Score | Descriptive Statistic | | |
|-------------|--------------|-----------------------|------------|--------------|
| | | Kriteria | N-Gain (%) | Interpretasi |
| Skala Kecil | .8066 | Tinggi | 80.6587 | Efektif |
| Skala Besar | .7662 | Tinggi | 76.6240 | Efektif |

Mengacu pada Tabel 13 di atas, skor N-Gain pada uji coba skala kecil sebesar 0,80 dan skor N-Gain pada uji coba skala besar sebesar 0,76. Kedua uji coba tersebut memperoleh nilai N-Gain lebih dari 0,7, sehingga hasil uji coba pada skala kecil dan skala besar termasuk dalam kategori “Tinggi”. Kesimpulannya, media *Flipbook* Digital dinyatakan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan keseluruhan hasil uji di atas, maka dapat dikatakan bahwa media *Flipbook* Digital berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan oleh peneliti di kelas V SDN Jatisari dapat dikatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Teks Eksposisi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh (Ayuningsih dan Ansori, 2025) dimana media *flipbook* yang dikembangkan dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Proses pengembangan media *Flipbook* Digital yang dilakukan oleh peneliti didasarkan pada 5 tahapan dalam model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan website *Heyzine Flipbook Maker* melalui yang menghasilkan media *Flipbook* Digital yang terdiri dari 3 bagian, yaitu: 1) Bagian awal

berisi sampul dan prakata; 2) Bagian isi berisi menu utama, petunjuk, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, dan kuis; dan 3) Bagian akhir berisi glosarium, profil pengembang, dan daftar pustaka).

Kebaruan penelitian ini adalah media *Flipbook Digital* dikembangkan menggunakan *Heyzine Flipbook Maker* dengan materi Teks Eksposisi pada kelas V berbasis model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Prasasti dan Anas, 2023), mengembangkan *flipbook* menggunakan *software Flipbook HTML Maker*, berfokus pada kemampuan berpikir kritis, dan tidak dipadukan dengan model pembelajaran yang relevan.

Kelayakan media *Flipbook* Digital divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta angket respons guru dan siswa. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan skor persentase keseluruhan sebesar 92,17% dengan kriteria “Sangat Valid”. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi sekaligus bahasa mendapatkan nilai persentase keseluruhan sebesar 98,40% dengan kriteria “Sangat Valid”. Dengan hasil persentase nilai yang diperoleh, maka media *Flipbook* Digital berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan ini didukung oleh hasil angket respons guru dan siswa. Berdasarkan hasil angket respons guru diperoleh persentase sebesar 98% dan kriteria “Sangat Valid”,

sedangkan respons siswa diperoleh persentase sebesar 90,33% dan kriteria “Sangat Valid”.

Keefektifan media *Flipbook* Digital berbasis *Problem Based Learning* dilihat dari hasil nilai rata-rata siswa yang mengalami peningkatan setelah menggunakan media tersebut. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji *Paired Sample T-Test* dengan nilai signifikansi (Sig.) *pretest* dan *posttest* pada skala kecil dan besar adalah 0,00. Berdasarkan hasil tersebut, H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian, hasil uji N-Gain pada skala kecil diperoleh skor 0,80 dan uji skala besar 0,76. Kedua uji tersebut memperoleh nilai N-Gain lebih dari 0,7, sehingga hasil uji pada skala kecil dan skala besar termasuk dalam kategori “Tinggi”. Dengan demikian, media *Flipbook* Digital berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan efektif. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh (Ayuningsih dan Ansori, 2025) dimana media *flipbook* yang dikembangkan dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan media *Flipbook* Digital berbasis model pembelajaran dan materi lain di kelas V sekolah dasar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, terutama pada sekolah yang belum pernah menggunakan media pembelajaran seperti *Flipbook* Digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, A. dan Istiqfaroh, N. (2022) “Pengembangan Media *Flipbook* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), hal. 1–9.
- Ayuningsih, M.T. dan Ansori, I. (2025) “Pengembangan Media *Flipbook* dengan Model PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kalisegoro Kota Semarang,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), hal. 331–342.
- Bayat, P.A., Nusantara, T. dan Suciptaningsih, O.A. (2023) “DEVELOPMENT OF GAMIFICATION-BASED DIGITAL FLIPBOOK MEDIA ON IPAS MATERIAL (STUDY ON GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL) Palgunadi,” *International Education Trend Issues*, 1(2), hal. 262–275.
- Chandra, L.D. *et al.* (2024) “Development of Animation Learning Media Based on PBL to Improve Thematic Learning Outcomes Students,” *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 5(3), hal. 702–714. Tersedia pada: <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i3.600>.
- Dzakiyah, M., Shidiq, G.A. dan Permana, R. (2023) “Development of *Flipbook*-Based Thematic Learning to Improve Elementary School Students Learning Outcomes,” *IJCAR: Indonesian Journal of Classroom Action Research*, 1(1), hal. 22–16. Tersedia pada: <https://doi.org/10.53866/ijcar.v1i1.300>.
- Kurnia, D. (2024) *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Ningsih, Y.S., Mulia, M. dan Lubis, A.H. (2023) “Development of Picture Storybooks with TheoAnthropoEco Centric Approach for Elementary School Students,” *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), hal. 1888–1903. Tersedia pada: <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.2817>.
- Novelni, D. dan Sukma, E. (2021) “Analisis Langkah-Langkah model *Problem Based Learning* dalam Analisis Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli,” *Journal of Basic*

- Education Studies*, 4(1), hal. 3869–3888.
- Octavia, S.A. (2020) *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Opidianto, M. *et al.* (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran ‘Buria’ Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar,” *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), hal. 136–145. Tersedia pada: <https://doi.org/10.30605/cjpe.622023.2570>.
- Pramestya, D. dan Witanto, Y. (2024) “Digenesis : Flipbook-Based Teaching Materials on Civics Education for Grade IV Elementary School,” 7(2), hal. 240–249.
- Prasasti, R.D. dan Anas, N. (2023) “Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik,” *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), hal. 694–705. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>.
- Purba, A. dan Saragih, A. (2023) “Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital,” *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), hal. 43–52. Tersedia pada: <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>.
- Purnamadewi, D.U. dan Wiyasa, I.K.N. (2022) “Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar,” 4, hal. 490–495.
- Putra, A., Sidiq, F. dan Mahlianurrahman, M. (2023) “Development of Flipbook-Based Teaching Materials for Learning in Elementary School’s,” *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), hal. 7651–7657. Tersedia pada: <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.5141>.
- Qomah, I. dan Khosiyono, B.H.C. (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sd Pada Pembelajaran Tematik,” *Tuladha : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), hal. 48–59. Tersedia pada: <https://doi.org/10.30738/tuladha.v1i1.12511>.
- Ratimah, Suriyana dan Nurdiana, R. (2024) “EFEKTIVITAS STRATEGI STUDENT TEAM HEROIC LEADERSHIP TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI BILANGAN BERPANGKAT DI SMP DARUDDA’WAH PUNGGUR,” *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4. Tersedia pada: <https://doi.org/10.8734/Trigo.v1i2.365>.
- Riduwan (2018) *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Samiati, I. *et al.* (2022) “Development of a Digital Flipbook based on the Teachings of Ki Hajar Dewantara Tri N in Thematic Learning in Elementary School,” *International Seminar Commemorating The 100 th Anniversary of Tamansiswa*, hal. 283–291. Tersedia pada: <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/ISECN/article/view/127%0Ahttps://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/ISECN/article/download/127/61>.
- Sari, F.F.K. dan Atmojo, I.R.W. (2021) “Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, 5(6), hal. 6079–

6085. Tersedia pada: <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>.
- Sugiyono (2021) *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan), Metode Penelitian Pendidikan*. Diedit oleh A. Nuryanto. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukarelawan, M.I., Indratno, T.K. dan Ayu, S.M. (2024) *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahaya.
- Sumiati, M., Dewi, A.S. dan Mubarok, M.K. (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran KARTIKRU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar,” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), hal. 4692–4698. Tersedia pada: <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2334>.
- Susanti, E.D. dan Sholihah, U. (2021) “Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola,” *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), hal. 37–46. Tersedia pada: <https://doi.org/10.32938/jpm.v3i1.1275>.
- Sutrisno, Yulia, N.M. dan Putri, D.D.L. (2024) “Pengembangan Media Intraktif Assemblr EDU Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 6,” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), hal. 410–419.
- Wardani, S.D.K., Dewi, C. dan Kusumawati, N. (2023) “Development of Flipbook Media Based on ‘Indonesian Culture’ as an Effort to Strengthen the Character Education of Elementary School Students,” 8(1).
- Wardhani, I.S.K. (2024) “Development of Fun Flipbook Activity Media in Improving Numeracy Skills of Grade IV in Elementary Schools,” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), hal. 77–87. Tersedia pada: <https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i1.22844>.
- Yulianti, M., Retno, R.S. dan Kusumawati, N. (2023) “Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Materi Mengubah Bentuk Energi pada Siswa Kelas IV SDN 02 Pandean,” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), hal. 1432. Tersedia pada: <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2559>.