



Pengembangan Media *Flip Book* Digital Berbasis *Discovery Learning* Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar

Diah Utami Purnamadewi^{1*}, I Komang Ngurah Wiyasa²

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Ganesha
Email: diahupd@gmail.com^{1*}

Abstrak

Kurangnya variasi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang semangat dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun media *flip book* digital berbasis *discovery learning* dengan materi sistem pencernaan manusia, (2) mengetahui kelayakan media *flip book* digital berbasis *discovery learning* dengan materi sistem pencernaan manusia. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket/kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil uji coba produk, diperoleh hasil uji ahli materi pembelajaran sebesar 93,33% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli desain pembelajaran sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli media pembelajaran sebesar 96,66% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan sebesar 91,66% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil sebesar 91,38% dengan kualifikasi sangat baik. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa media *flip book* digital berbasis *discovery learning* materi sistem pencernaan manusia layak digunakan dalam proses pembelajaran kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Flip Book, Discovery Learning, IPA.*

Abstract

The lack of variety of creative and innovative learning media in the learning process causes students to feel bored and lack enthusiasm in learning. This study aims to (1) describe the design of digital flip book media based on discovery learning with the human digestive system material, (2) determine the feasibility of digital flip book media based on discovery learning with the human digestive system material. This research is a development research with reference to the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis (*analyze*), design (*design*), development (*development*), implementation (*implementation*), and evaluation (*evaluation*). Data collection methods used in this study were observation, interviews, and questionnaires/questionnaires. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis. Based on the results of product trials, the results of the learning material expert test are 93.33% with very good qualifications, 95% learning design expert test with very good qualifications, 96.66% learning media expert test with very good qualifications, trial individuals by 91.66% with very good qualifications, and small group trials of 91.38% with very good qualifications. From the test results, it can be concluded that the digital flip book media based on discovery learning of the human digestive system material is suitable for use in the learning process for the fifth grade of elementary school. learning design expert test is 95% with very good qualification, learning media expert test is 96.66% with very good qualification, individual trial is 91.66% with very good qualification, and small group trial is 91.38% with very good qualification. From the test results, it can be concluded that the digital flip book media based on discovery learning of the human digestive system material is suitable for use in the learning process for the fifth grade of elementary school.

Keywords: *Flip Book, Discovery Learning, Science.*

PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang berkesinambungan dalam kegiatan edukatif sebagai interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini terjadi antara guru dengan siswa yang sengaja diciptakan guna meningkatkan kemampuan peserta didik baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor (Rohmah, 2017; Zaifullah et al., 2021). Pandemi *covid-19* membuat pola kehidupan masyarakat berubah termasuk dalam proses pembelajaran. Kebijakan pembelajaran pada masa pandemi menyebabkan terjadinya perubahan cara pandang dan praktik pembelajaran (Hadiyanti, 2021). Pendidikan yang semula dilaksanakan secara tatap muka menuju pembelajaran daring (dalam jaringan) menjadi suatu keadaan yang tidak dapat dihindari. Pembelajaran daring tentu membutuhkan yang namanya teknologi. Teknologi sebagai salah satu bidang yang memberikan dampak positif bagi manusia untuk berkreasi dan berinovasi serta memberikan kemudahan dalam menjalankan aktivitasnya. Perubahan pendidikan di era digital tentu menjadi suatu tantangan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran (Ramadhani et al., 2020). Dengan perubahan praktik pembelajaran, tenaga pendidik dituntut untuk menguasai perkembangan ilmu dan teknologi yang ada serta menyediakan media pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan bermakna (Nuryani & Abadi, 2021). Pesatnya perkembangan teknologi tentu mendorong guru untuk berupaya melakukan pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar terutama pada penggunaan media pembelajaran. Media sangat penting untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik dimana penyajiannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan tentu sangat membantu peserta didik di dalam memahami materi pembelajaran (Miftah, 2020). Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (N et al., 2019; Nirmala & Istianah, 2020). IPA sebagai ilmu yang mempelajari tentang alam yaitu segala yang ada di alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya (Kusumaningrum, 2018; Samatowa, 2016).

Namun kenyataannya, kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa merasa bosan dan pembelajaran terkesan monoton sehingga pada akhirnya siswa tidak fokus dalam belajar. Siswa tentu memiliki rasa keingintahuan yang besar, maka dari itu diperlukan perubahan kearah yang lebih baik. Untuk menunjang hal tersebut diperlukan suatu dorongan agar siswa tertarik dalam belajar di tengah pembelajaran daring saat ini. Pembelajaran IPA dirasa membosankan sebab media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Pembelajaran IPA sering dirasa sulit karena mempelajari tentang kehidupan alam (Nuryani & Abadi, 2021). Terlebih lagi, pada materi sistem pencernaan manusia yang membahas mengenai kehidupan manusia. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 28 Dangin Puri diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring siswa banyak yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, cenderung bosan karena pembelajaran tidak menarik, dan berkurangnya semangat belajar siswa karena kegiatan pembelajaran yang bermakna tidak dapat tercapai karena tidak adanya aktivitas lain dalam proses pembentukan pengetahuan. Siswa akan lebih tertarik apabila guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan model pembelajaran yang tepat. Dengan menggunakan media dan model pembelajaran dalam suatu pembelajaran baik pembelajaran langsung maupun daring akan membuat proses pembelajaran menarik dan tidak membosankan (Tafonao, 2018). Pemilihan model yang sesuai juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang baik dan benar apabila peserta didik dapat berinteraksi secara maksimal untuk menggali dan mengidentifikasi informasi, sehingga dapat menemukan pengetahuannya sendiri (Fajri, 2019). Model pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai seluruh rangkaian konsep yang digunakan dalam menyajikan suatu materi untuk menciptakan proses pembelajaran yang berjalan dengan baik, menarik, dengan urutan yang sistematis dan mudah dipahami.

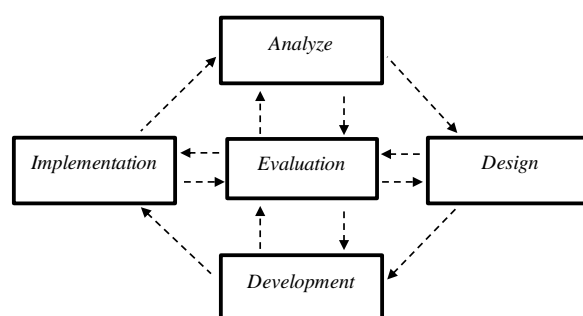
Berdasarkan pemaparan tersebut, diperlukan sebuah inovasi baru dalam menumbuhkan ketertarikan dan menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Bahan ajar yang dapat digunakan dalam memperlancar proses pembelajaran, diantaranya buku, gambar, rekaman suara, yang dapat diakses melalui internet. Hal ini tentu menyebabkan dunia pendidikan memerlukan inovasi-inovasi yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengabaikan nilai-nilai kemanusiaan (Wibowo & Pratiwi, 2018). Perlu adanya variasi media dan model pembelajaran yang dapat

menarik perhatian siswa, memberikan kegiatan pembelajaran bermakna, menyenangkan dan pemakaiannya dapat digunakan secara berulang-ulang. Kegiatan pembelajaran hendaknya melibatkan siswa sehingga tidak hanya terfokus pada guru. Artinya pembelajaran harus melibatkan kemampuan siswa secara maksimal untuk menggali dan mengidentifikasi informasi, sehingga mereka dapat menemukan pengetahuan dengan sendiri. Pembelajaran yang ini disebut pembelajaran penemuan atau *discovery learning* (Fajri, 2019; Ustanti, 2020). Model pembelajaran *discovery learning* ini dalam penerapannya tentu mengarahkan siswa untuk berpikir kritis, lebih aktif dalam mengidentifikasi sendiri pemahaman tentang suatu masalah yang dibahas dalam suatu pembelajaran. Dengan arti lain, model *discovery learning* ini siswa akan mampu menyimpan lebih lama pengetahuan dalam memorinya karena siswa menemukan sendiri jawabannya. Sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA yaitu melibatkan siswa dalam proses penemuan gejala alam yang ada disekitarnya serta memberikan pengalaman belajar secara langsung, maka model *discovery learning* cocok diterapkan pada proses pembelajaran. Sehingga media yang dikembangkan yaitu media *flip book* digital berbasis *discovery learning*.

Media *flip book* digital merupakan buku menyerupai album dalam bentuk virtual yang memuat materi pembelajaran berpadukan dengan kalimat berisikan kolom warna warni (Haryanto et al., 2019). Istilah *flip book* diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar yang berbeda-beda, apabila dibuka dari halaman satu ke halaman lain sehingga memberikan kesan *flipping experience* (Sudarsono et al., 2018). *Flip book* biasanya berbentuk buku yang dicetak secara fisik dalam media kertas. Namun seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, *flip book* dapat disajikan ke dalam format digital yang di dalamnya terdapat unsur teks, gambar, audio, animasi, dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan media. *Flip book* digital merupakan bentuk penyajian media belajar buku yang disusun secara sistematis dalam bentuk virtual. *Flip book* digital memiliki kelebihan diantaranya dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, gambar, dilengkapi dengan warna-warna, fleksibel, efisien, memadukan audio, animasi. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan *flip book* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan penguasaan siswa terhadap hal abstrak yang tidak dapat dihadirkan di dalam kelas (Haryanto et al., 2019; Saputra & Musafanah, 2017). Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media *flip book* digital berbasis *discovery learning* materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA. *Flip book* digital disajikan sesuai dengan karakteristik siswa. Diharapkan pengembangan media *flip book* digital dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa merasa termotivasi untuk belajar dan dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Tegeh et al., 2014). Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian pengembangan ini, pengembangan media *flip book* digital berbasis *discovery learning* hanya sampai tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*)



dan evaluasi (*evaluation*).

Gambar 1. Tahap-Tahap Model Pengembangan ADDIE
(Sumber: Tegeh dkk., 2014)

Subjek uji coba penelitian ini meliputi ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta 12 orang siswa kelas V B SD Negeri 28 Dangin Puri dengan hasil belajar tinggi, sedang dan

rendah sebagai uji perorangan dan uji kelompok kecil. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah metode observasi, wawancara dan angket/kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif adalah teknik yang digunakan untuk mengolah data berupa skor dari hasil penilaian para ahli dan subjek uji coba melalui angket atau kuesioner. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan tabel 1.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75 – 89	Baik	Sedikit direvisi
65 – 74	Cukup	Direvisi secukupnya
55 - 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1 – 54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini memaparkan rancang bangun dan hasil uji kelayakan media *flip book* digital berbasis *discovery learning* materi sistem pencernaan manusia. Sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, maka rancang bangun pengembangan media *flip book* digital berbasis *discovery learning* sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu tahap analisis (*analyze*), pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pengembangan media yang meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, analisis karakter peserta didik, analisis materi, menentukan kompetensi dasar dan indikator. Hasil analisis yang dilakukan dengan wawancara dan observasi sehingga diketahui bahwa siswa kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran yang berlangsung secara daring. Media pembelajaran yang tidak bervariasi tentu membuat siswa jenuh dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia muatan pelajaran IPA. Untuk itu diperlukan adanya variasi media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami seperti media *flip book* digital berbasis *discovery learning*.

Tahap kedua adalah tahap perancangan (*design*). Perancangan produk dilakukan berdasarkan informasi yang didapatkan dari tahap analisis. Tahap perancangan terdiri dari beberapa langkah yaitu menentukan *software* dan *hardware*, pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, merancang komponen media, menyusun garis besar isi materi, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, serta menyusun instrument penilaian media. Media pembelajaran tentu dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa sama halnya pada rancangan media *flip book* digital, materi pembelajaran dipadukan dengan gambar-gambar, huruf yang sesuai dengan karakteristik siswa. Relevan dengan pernyataan Mukarromah et al., (2021) media *flip book* memiliki unsur teks serta gambar untuk mendukung materi yang disampaikan.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan yang terdiri dari tiga langkah yaitu pembuatan produk, uji kelayakan produk, dan uji coba produk. Langkah pertama yaitu tahap pembuatan produk. Pembuatan produk ini dilakukan dengan berbantuan aplikasi seperti *Microsoft Word 2016*, *Canva*, *CorelDraw X7*, dan *Fliphtml5*. Setelah produk selesai diproduksi dan dipublikasi ke dalam bentuk *link/html*, produk tersebut kemudian divalidasi. Proses penilaian tentang produk yang dikembangkan secara rasional bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan suatu produk (Sugiyono, 2018). Sehingga pada



Gambar 2. Tampilan *Flip Book* Digital

tahap uji kelayakan produk akan diketahui kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan dengan

melibatkan subjek ahli materi pembelajaran oleh dosen pengampu mata pelajaran IPA, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran oleh dosen yang berkompeten dibidangnya di Universitas Pendidikan Ganesha. Tahap terakhir adalah tahap uji coba produk. Setelah tahap uji kelayakan, dilaksanakan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari subjek ahli pada tahap uji kelayakan produk. Selanjutnya produk hasil perbaikan diuji cobakan kepada siswa melalui uji perorangan dan uji kelompok kecil.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap implementasi adalah tahapan yang dilaksanakan untuk menerapkan produk dalam proses pembelajaran. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif, yaitu mengukur atau menilai produk melalui validasi ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran serta dilaksanakan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Dengan adanya evaluasi produk, dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Setelah dilaksanakannya pengembangan media, langkah selanjutnya adalah penilaian para ahli yang terdiri dari ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validitas Para Ahli dan Uji Coba Peserta Didik

No	Subjek Uji Coba	Skor (%)	Kualifikasi
1	Ahli Materi Pembelajaran	93,33%	Sangat Baik
2	Ahli Desain Pembelajaran	95%	Sangat Baik
3	Ahli Media Pembelajaran	96,66%	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	91,66%	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	91,38%	Sangat Baik

Berdasarkan rangkuman hasil uji validitas produk pada tabel 2 menunjukkan bahwa validasi media *flip book* digital berbasis *discovery learning* materi sistem pencernaan manusia yang diperoleh dengan angket/kuesioner. Uji ahli materi pembelajaran IPA diperoleh persentase 93,33% dengan kualifikasi sangat baik. Uji ahli desain pembelajaran diperoleh persentase 95% dengan kualifikasi sangat baik. Uji ahli media pembelajaran diperoleh 96,66% dengan kualifikasi sangat baik. Produk yang telah divalidasi selanjutnya diujicobakan kepada siswa melalui uji perorangan diperoleh persentase 91,66% dengan kualifikasi sangat baik dan uji kelompok kecil diperoleh persentase 91,38% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk, media *flip book* digital berbasis *discovery learning* materi sistem pencernaan manusia kelas V Sekolah Dasar layak digunakan dalam pembelajaran dengan respon positif siswa yang menyukai *flip book* digital, menarik, mudah digunakan dan mudah dipahami oleh siswa serta mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa dengan model pembelajaran *discovery learning*.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini memperoleh produk *flip book* digital berbasis *discovery learning* materi sistem pencernaan manusia muatan pelajaran IPA. Pengembangan *flip book* digital menggunakan model ADDIE. Rancang bangun dari pengembangan media ini menghasilkan produk digital berbasis *discovery learning*. *Flip book* digital berbasis *discovery learning* dapat diakses melalui *link/html* pada *smartphone* maupun laptop. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji coba siswa, produk berupa *flip book* digital berbasis *discovery learning* materi sistem pencernaan manusia muatan pelajaran IPA layak digunakan dalam proses pembelajaran karena desain yang menarik, efektif, dan memberikan kesempatan bagi siswa belajar secara mandiri, memberikan pengalaman yang menyenangkan serta mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa dengan model pembelajaran *discovery learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajri, Z. (2019). Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v7i2.478>
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284–291. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3344>

- Haryanto, Asrial, Ernawati, M. D. W., Syahri, W., & Sanova, A. (2019). E-Worksheet Using Kvisoft Flipbook: Science Process Skills And Student Attitudes. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(12), 1073–1079. <https://doi.org/10.21154/insecta/v2il.2555>.
- Kusumaningrum, D. (2018). Literasi Lingkungan Dalam Kurikulum 2013 dan Pembelajaran IPA di SD. *Indonesian Journal of Natural Science Education*, 01, 57–64. <https://doi.org/10.31002/nse.v1i2.255>
- Miftah, M. (2020). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Mukarromah, J. Z., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 7, 1–10. <https://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat/article/view/59>
- N, A. S., Bayu, Rani, & S, M. (2019). Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship*, 1(1), 1–5.
- Nirmala, N. S., & Istianah, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Sebagai Media Belajar Pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08, 79–88.
- Nuryani, N. L., & Abadi, I. B. G. S. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Ramadhani, S. P., Zulela, & MS. (2020). Profesional Pedagogy Guru Terhadap Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2), 384–397. <https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2538>
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 09(02), 193–210. <https://journal.stitaf.ac.id/index.php/cendekia/article/download/106/243>
- Samatowa, U. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: www.indeks-penerbit.com.
- Saputra, H. J., & Musafanah, Q. (2017). Pengembangan Media Koran Melalui Flipbook Berupa E-book Pada Materi IPA. 4, 205–211. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v4i2.179>
- Sudarsono, S., Zukhaira, & Busri, H. (2018). Flistabik (Flip Story Arabic Book) Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas V MI di Kabupaten Demak. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 7(1), 69–78. <https://doi.org/10.15294/la.v7i1.26081>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ustanti, D. (2020). Discovery Learning dalam Pembelajaran PPKn. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 322–328. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53352>
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147–156. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>
- Zaifullah, Z., Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka di Masa Pandemi Covid 19. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 9–18. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i2.70>