



## Pengembangan Media E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD

Silva Nur Ikroma<sup>1</sup>, Fitria Dwi Prasetyaningtyas<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: [silvaikroma8d@gmail.com](mailto:silvaikroma8d@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-01	This study aims to develop flipbook-based interactive e-module learning media. In addition, it is also to determine the feasibility and effectiveness of flipbook-based e-modules on the content of IPAS lessons for grade IV elementary school students. This development research was conducted using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The validation results showed that the flipbook-based e-module learning media developed obtained very feasible criteria. The t test on a small scale group resulted in sig. (2-tailed) of 0.022 < 0.05 with the conclusion that H <sub>0</sub> is rejected and H <sub>a</sub> is accepted. The t test on the large-scale group resulted in sig. (2-tailed) of 0.000 < 0.05 with the conclusion that H <sub>0</sub> is rejected and H <sub>a</sub> is accepted, namely there is a significant difference. From the results of the N-gain test, the small-scale group got a score of 0.62 and on a large scale got a score of 0.59, both of which obtained moderate criteria. Thus, this flipbook-based e-module is declared feasible, valid and effective for improving learning outcomes in class IV IPAS subject matter, especially on the material of Indonesian Cultural Wealth.
<b>Keywords:</b> <i>Learning Outcomes;</i> <i>Flipbooks;</i> <i>E-Modules;</i> <i>Learning Media;</i> <i>Science And Science.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-01	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran e-modul interaktif berbasis flipbook. Selain itu juga untuk mengetahui kelayakan serta keefektifan e-modul berbasis flipbook pada muatan Pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SD. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Dari hasil validasi menunjukkan media pembelajaran e-modul berbasis flipbook yang dikembangkan memperoleh kriteria yang sangat layak. Uji t pada kelompok skala kecil menghasilkan sig. (2-tailed) sebesar 0,022 < 0,05 dengan kesimpulan H <sub>0</sub> ditolak dan H <sub>a</sub> diterima. Uji t pada kelompok skala besar menghasilkan sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 dengan kesimpulan H <sub>0</sub> ditolak dan H <sub>a</sub> diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan. Dari hasil uji N-gain kelompok skala kecil mendapatkan skor 0,62 dan pada skala besar mendapatkan skor 0,59 yang keduanya memperoleh kriteria sedang. Dengan demikian, e-modul berbasis flipbook ini dinyatakan layak, valid dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan pelajaran IPAS kelas IV terkhusus pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.
<b>Kata kunci:</b> <i>Hasil Belajar;</i> <i>Flipbook;</i> <i>E-Modul;</i> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>IPAS.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini memberikan dampak signifikan terhadap bidang pendidikan, salah satunya dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pendidikan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal (Mira & Putri, 2022). Peran guru sangat penting dalam menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran serta menghasilkan generasi bangsa yang unggul. Salah satu strategi yang dapat mendukung hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, karena media berfungsi untuk memperjelas

pesan dan memperlancar proses belajar mengajar (Cecep Kustandi, 2020).

Namun, di Indonesia masih banyak pendidik yang kurang memanfaatkan media pembelajaran secara optimal akibat keterbatasan kreativitas dan waktu. Dalam konteks kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPS yang digabungkan dengan IPA disebut sebagai IPAS (Ilmu Pengetahuan dan Sosial). Menurut Keputusan KBSKAP Kemdikbudristek No. 033/H/KR/2022, IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksi manusia dengan lingkungannya.

Di SDN Dekoro Kota Pekalongan, proses pembelajaran IPAS masih dilakukan dengan metode konvensional yang kurang variatif dan jarang menggunakan media pembelajaran. Guru

lebih mengandalkan buku teks dan cenderung menempatkan siswa dalam posisi pasif (teacher-centered), sehingga siswa kurang aktif berpikir, berinteraksi, dan akhirnya merasa bosan. Akibatnya, hasil belajar siswa masih di bawah standar kompetensi minimum, dengan sekitar 40% siswa membutuhkan remedi setelah asesmen sumatif semester pertama.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan (Suprijono, 2012). Pencapaian hasil belajar yang optimal sangat dipengaruhi oleh keefektifan proses pembelajaran dan penggunaan media yang menarik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang efisien dan sesuai perkembangan teknologi, seperti media berbasis Flipbook. Flipbook merupakan media digital yang memudahkan proses belajar mengajar, dapat diakses kapan saja dan di mana saja menggunakan perangkat seperti komputer, laptop, maupun ponsel.

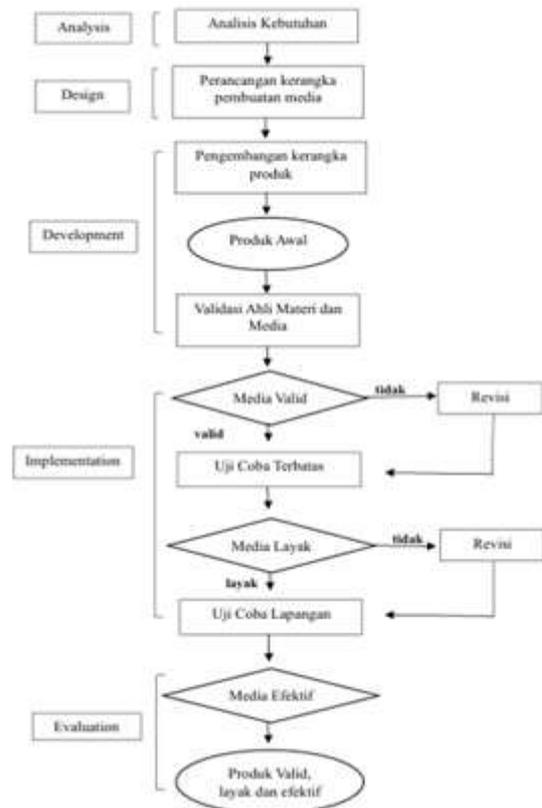
Media berbasis flipbook merupakan media sebagai alat bantu peraga penjelas materi pelajaran yang ada pada suatu tema mata pelajaran. Media berbasis flipbook diharapkan bisa mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang sedang diajarkan yang akan berdampak pada hasil belajar terkait materi tertentu. Selain itu, pengembangan berbasis flipbook dirasa sangat cocok dengan jiwa siswa kelas IV yang masih senang dengan pembelajaran berbasis gambar dan tentunya membuat siswa tertarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar". Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk media pembelajaran interaktif yang valid, layak, dan efektif melalui proses desain dan pengujian sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi.

## II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development (R&D). Dalam pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (dalam Tegeh & Kirna, 2010). Tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu Analisis (Analysis), Desain/perancangan (Design), Pengembangan

(Development), Implementasi/eksekusi (Implementation), dan Evaluasi/umpan balik (Evaluation). Berikut merupakan gambar dari alur pengembangan menggunakan model ADDIE.



Gambar 1. Alur Pengembangan Model ADDIE

Sample yang digunakan oleh peneliti yaitu 20 siswa dari kelas IV SDN Dekoro Kota Pekalongan yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa Perempuan, serta 1 guru kelas IV SDN Dekoro Kota Pekalongan.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Tahap analisis yang diperoleh berdasarkan wawancara, observasi, dan dokumen penting berupa nilai ulangan harian maupun ulangan akhir di semester ganjil mengemukakan bahwa peneliti perlu mengembangkan materi Kekayaan budaya Indonesia dengan media pembelajaran flipbook yang dilengkapi dengan rancangan pembelajaran atau modul yang dijadikan elektronik modul (e-modul). Melalui media pembelajaran e-modul berbasis flipbook ini guru dan siswa mendapatkan media pembelajaran inovatif dan interaktif yang disertai lengkap dengan rencana pembelajaran yang menarik dan dikemas agar

tidak terasa membosankan saat menggunakannya.

Tahap kedua yaitu desain atau perancangan ini merupakan sebuah tahap perencanaan dalam pembuatan media pembelajaran e-modul berbasis flipbook yang didasarkan pada tahap analisis yang telah dilakukan sebelumnya dengan menyiapkan bahan seperti peralatan elektronik, aplikasi canva, aplikasi heyzine flipbook, website wordwall, buku siswa dan guru kelas IV, dan modul ajar kelas IV materi kekayaan budaya Indonesia. Serta menyusun kerangka e-modul flipbook yang berisi komponen-komponen dalam modul ajar yaitu informasi umum, komponen inti, dan lampiran.

Dalam tahap pengembangan pembuatan e-modul berbasis flipbook ini yaitu mengubah kerangka e-modul menjadi produk prototype e-modul yang telah didesain menggunakan aplikasi canva yang telah dijelaskan pada tahap desain. Berikut tampilan halaman pertama yang berupa cover yang menyebutkan judul topik materi, jenjang, kelas, nama penulis dan nama pembimbing serta instansi. Peneliti juga telah menambahkan gambar-gambar yang relevan dengan judul materi yaitu mengenai bermacam-macam budaya yang ada Indonesia.



**Gambar 2.** Desain Media E-modul

Setelah desain produk media selesai dan telah menjadi e-modul berbasis flipbook dan dapat dilihat pada link berikut (<https://heyzine.com/flipbook/6261662df6.html>). Langkah selanjutnya yaitu produk media akan divalidasi oleh validator yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil dari penilaian uji kevalidan dan kelayakan serta saran-saran dari validator media dan materi akan

dijadikan sebagai bahan pertimbangan produk agar valid dan layak digunakan.

**Tabel 1.** Tabel Hasil Validasi Ahli

Ahli Validasi	Skor	Simpulan Penilaian
Ahli Materi	88	Sangat Layak (Media layak untuk diuji cobakan dilapangan dengan revisi)
Ahli Media	86	Sangat Layak (Media layak untuk diuji cobakan dilapangan dengan revisi)

Setelah media telah dinyatakan layak, maka media akan diimplementasikan atau diuji cobakan kepada para sampel yang telah dipilih oleh peneliti yaitu guru kelas IV dan siswa dari SDN Dekoro Pekalongan. Dengan siswa dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok uji coba produk (skala kecil) sebanyak 6 siswa dan uji coba pemakaian (skala besar) sebanyak 12 siswa. Implementasi penggunaan media secara langsung dalam kegiatan pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia pada mapel IPAS dilakukan oleh mahasiswa.



**Gambar 3.** Implementasi Media E-modul pada pembelajaran

Tahap terakhir yaitu evaluasi, ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS khususnya materi kekayaan budaya Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran e-modul berbasis flipbook. Pengukuran hasil belajar tersebut dilakukan dengan melakukan analisis hasil angket tanggapan siswa dan guru, hasil nilai pretest dan hasil nilai posttest dari para siswa baik pada skala kecil maupun skala besar yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya agar mendapatkan media yang layak, valid serta efektif.

Berdasarkan hasil instrumen angket tanggapan siswa dan guru, media pembelajaran e-modul berbasis flipbook ini telah layak digunakan dalam pembelajaran dengan memperoleh presentase 60% untuk sangat

layak sedangkan untuk yang layak mendapatkan presentase 40%. Dan pada angket tanggapan milik guru bernilai 98,3% dengan kriteria yang sangat layak.

Pada pemberian soal pretest sebelum diberikannya perlakuan, sebanyak 20 siswa belum tuntas dalam mendapat nilai diatas KKTP yaitu dengan nilai dibawah 70. Namun setelah dilakukannya implementasi media kemudian diberi soal yang sama atau posttest mengalami peningkatan yaitu sebanyak 17 orang siswa telah tuntas mendapat nilai diatas KKTP dengan presentase 85%, sementara yang belum tuntas yaitu sebanyak 3 siswa dengan presentase 15%.

**Tabel 2.** Rata-rata Preetest-Posttest

Kelompok	Preetest	Posttest
Skala Kecil	43,9	77,1

Berdasarkan hasil uji normalitas dari pretest posttest, diperoleh nilai signifikansi menunjukkan angka 0,249 untuk pretest skala kecil dan menunjukkan angka 0,506 untuk pretest skala besar. Hal tersebut berarti data tersebut berdistribusi normal karena Sig > 0,05. Sedangkan untuk posttest skala kecil memperoleh angka 0,506 dan posttest besar memperoleh angka 0,284 yang dimana dapat dikatakan bahwa data tersebut juga berdistribusi normal karena memperoleh angka Sig > 0,05.

Selanjutnya uji beda rerata dilakukan dengan menggunakan uji t berpasangan (Paired Sample T- Test) dengan menggunakan statistik parametrik. Hasil dari uji t tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Tabel Uji T Skala Kecil

Kelompok	n	Std.	Paired t-test		
			t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest Skala Kecil	6	23.594	-3.288	5	.022
Posttest Skala Kecil	6				

**Tabel 4.** Tabel Uji T Skala Besar

Kelompok	n	Std.	Paired t-test		
			t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest Skala Besar	14	25.630	6.413	13	.000
Posttest Skala Besar	14				

Berdasarkan hasil uji t berpasangan tersebut diketahui bahwa nilai signifikan pada skala kecil menunjukkan angka 0,022 dan pada skala besar menunjukkan angka 0,000. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest karena angka tersebut <0,05. Sehingga dengan demikian media E-modul berbasis Flipbook pada materi kekayaan budaya Indonesia layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV.

Langkah yang terakhir yaitu melakukan uji peningkatan rata-rata atau N-Gain untuk mengetahui adanya peningkatan dari hasil belajar peserta didik saat sebelum dan sesudah pengimplementasian media. Berikut merupakan hasil dari uji N-gain baik skala kecil maupun skala besar.

**Tabel 5.** Tabel N-Gain

Kelompok	Rata-rata nilai Pretest	Rata-rata nilai Posttest	Selisih rata-rata	N-Gain	Kategori
Skala Kecil	49.17	80.83	31.66	0.62	Sedang
Skala Besar	43.93	77.14	33.21	0.59	Sedang

Berdasarkan tabel hasil uji peningkatan rata-rata (N-Gain) pada uji pemakaian dari skala kecil yaitu 0,62 dan dari skala besar yaitu 0,59 dengan masing-masing berkategori sedang. Sehingga dari tabel tersebut dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest oleh kelompok skala kecil sebesar 31.66 dan kelompok skala besar sebesar 33.21.

## B. Pembahasan

Dari hasil pengembangan media e-modul berbasis flipbook ini dapat dikatakan bahwa untuk mencapai pembuatan media pembelajaran interaktif ini, perlunya penggunaan model yang membuat pendekatan pembelajaran yang aktif, multi-fungsional dan inspiratif.

Pada langkah pertama peneliti menganalisis pembelajaran yang diikuti oleh siswa dan melihat hasil akhir nilai belajar siswa sehingga membantu peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran. Kedua yaitu peneliti merencanakan desain media dari komponen-komponen modul ajar. Langkah ketiga, dalam pengembangannya peneliti telah membuat desain dan divalidasi

oleh para ahli dengan nilai dari ahli materi sebanyak 88% dan ahli media sebanyak 86% yang artinya media tersebut dikatakan valid dan layak untuk di uji cobakan.

Selain tahap validasi yang memperoleh kelayakan, media tersebut diimplementasikan kepada 20 siswa kelas IV untuk mendapatkan keefektifan media yang dikembangkan yang dapat diketahui dari peningkatan hasil belajar para peserta didik melalui nilai dari pretest dan posttest.

Uji produk dilakukan dengan 2 kelompok yaitu uji coba produk (skala kecil) dan uji coba pemakaian (skala besar). Pada kelompok uji coba produk (skala kecil) dilakukan oleh 6 dari 20 peserta didik kelas IV SD Dekoro Pekalongan yang memperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 49,17 dan memperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 80,83. Lalu pada uji coba pemakaian (skala besar) dilakukan pada peserta didik kelas IV Sd Dekoro Pekalongan yang berjumlah 12 peserta didik memperoleh nilai rata-rata pretest 43,93 dan rata-rata nilai posttest sebesar 77,14.

Dari hasil tersebut kemudian dilakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 26.0 untuk uji normalitas dari nilai pretest dan posttest. Diperoleh skala kecil pada pretest sebesar Sig. = 0,249 dan posttest Sig. = 0,830, dan pada skala besar nilai pretest memperoleh Sig. = 0,506 dan posttest Sig. = 0,284. Nilai tersebut berdistribusi normal karena jika Sig > 0,05 maka  $H_0$  diterima atau data berdistribusi normal begitupun sebaliknya. Jadi untuk data pretest yaitu Sig. = 0,249 dan Sig. = 0,506 yaitu > 0,05 dan posttest Sig. = 0,830 dan Sig. = 0,284 yaitu > 0,05 yang dapat dikatakan bahwa uji normalitas keempat data tersebut adalah berdistribusi normal.

Uji t berpasangan pada nilai pretest dan posttest uji coba produk (skala kecil) menunjukkan bahwa sig.(2-tailed) sebesar 0,022. Dan pada uji coba pemakaian (skala besar) hasil uji t menunjukkan bahwa sig.(2-tailed) sebesar 0,000 pada nilai pretest dan posttest. Uji t berpasangan memiliki kriteria yaitu jika sig.(2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  diterima atau terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik atau sebaliknya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $0,022 < 0,05$  dan  $0,000 < 0,05$  menandakan bahwa  $H_0$  diterima atau terdapat perbedaan signifikan antara nilai

pretest dan posttest pada kedua kelompok. Kesimpulannya adalah dari perhitungan tersebut media e-modul berbasis flipbook efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam muatan pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV.

Berdasarkan hasil uji N-gain yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil pretest dan posttest pada uji coba produk (skala kecil) memperoleh nilai sebesar 0,62 dengan kategori sedang. Sedangkan pada uji coba pemakaian (skala besar) memperoleh nilai 0,59 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil perolehan nilai tersebut, skor N-gain pada uji skala kecil dan besar memperoleh kriteria sedang. Dalam kategori sedang ini meskipun terdapat peningkatan, namun tingkat keberhasilan pembelajaran belum optimal.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian, dapat disimpulkan :

1. Desain media E-modul berbasis Flipbook pada Muatan Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SDN Dekoro Kota Pekalongan berhasil dikembangkan dengan menggunakan tools Aplikasi Canva yang kemudian diunggah menjadi flipbook yang memuat komponen-komponen modul ajar dan dilengkapi video, teks, gambar, animasi, musik, serta kuis dan hyperlink yang dikembangkan untuk menarik minat para peserta didik.
2. Media E-modul berbasis Flipbook ini dinyatakan layak untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV SDN Dekoro Kota Pekalongan. Dengan memperoleh kategori validasi yang sangat layak dari ahli materi dan ahli media. Pada uji coba produk (skala kecil) dan pada uji coba pemakaian (skala besar) guru dan peserta didik memberikan tanggapan dengan kategori yang sangat layak dengan memperoleh skor 98,3%.
3. Media E-modul berbasis Flipbook ini dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV SDN Dekoro Kota Pekalongan. Berdasarkan hasil uji t berpasangan dan N-gain. Uji t pada kelompok skala kecil menghasilkan

sig.(2- tailed) sebesar  $0,022 < 0,05$  dengan kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Uji t pada kelompok skala besar menghasilkan sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kemudian pada uji N-gain kelompok skala kecil mendapatkan skor 0,62 dan pada skala besar mendapatkan skor 0,59 yang keduanya memperoleh kriteria sedang.

Sehingga dapat disimpulkan Media E-modul berbasis Flipbook ini berhasil dikembangkan, layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Dekoro Kota Pekalongan pada muatan pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia.

## B. Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya, perlu penelitian lanjutan untuk menguji peningkatan hasil belajar dengan subyek penelitian lebih banyak sehingga hasil yang didapatkan semakin valid.
2. Bagi siswa, perbanyak mencari materi tambahan baik dirumah maupun di sekolah untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya agar lebih memuaskan lagi.
3. Bagi guru semua mata pelajaran dapat memperelajari teknologi di masa sekarang maupun yang akan datang agar dapat menciptakan berbagai pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik para peserta didik agar menarik minat belajar dan pembelajaran yang kondusif.
4. Bagi sekolah, sebaiknya mendukung dan memfasilitasi peningkatan profesionalitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan mengikuti kegiatan seperti seminar maupun workshop pendidikan serta memberikan fasilitas teknologi yang lebih baik lagi kepada para peserta didik.

## DAFTAR RUJUKAN

Ainy, H. Q., & Ahmad, N. (2024). Pengembangan E- Modul Berbantuan Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Siswa Smp Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 102-115.  
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.3090>

Anandari, Q. S., Kurniawati, E. F., Piyana, S. O., Melinda, L. G., Meidiawati, R., & Fajar, M. R. (2019). Development Of Electronic Module: Student Learning Motivation Using The Application Of Ethnoconstructivism-Based Flipbook Kvisoft. *Jurnal Pedagogik*, 06(02), 416-436.

<https://doi.org/10.33650/pjp.v6i2.584>

Annisa, L. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).

Febriyanti, E., & Mayarni, M. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 10(4), 816-832.  
<https://dx.doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26281>

KURIKULUM BERBASIS UNDERSTANDING by DESIGN (UbD) Untuk Membangun Kemandirian Siswa Sekolah Dasar - Damera Press. (2024). (n.p.): Damera Press.

Laksana, D. N. L., Dolo, F. X., & Qondias, D. (2023). Buku Ajar Mata Kuliah Terintegrasi Bahasa Ibu: Pengembangan Media Pembelajaran SD. Penerbit NEM Pekalongan.  
<https://books.google.co.id/books?id=usDbEAAAQBAJ&lpg=PP1&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

Maharcika, A. A. M., Suarni, N. K., & Gunamantha, I. M. (2021). Pengembangan modul elektronik (E- Modul) berbasis flipbook maker untuk subtema pekerjaan di sekitarku kelas IV SD/MI. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165-174.  
[https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i2.240](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240)

Mahsun, A., Hadiyani, V. P., Musa'adatul Fithriyah, Y., Bela, L. N. A., Luqman, T. T. S., & Naila, I. (2023). *IPS Kependidikan Dasar*. Nawa Litera Publishing. Lamongan.

Ningsi, W. A., Ahmal, A., & Asril, A. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMAS Handayani Pekanbaru. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 306-318.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6764>
- Nurfadhillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.  
<https://ejournal.iiq.ac.id/index.php/misykat/article/view/2229>
- Peningkatan, U., Belajar, H., Jauh, L., Pendekatan, M., Lompat, B., pada, T., siswakelas, I., Dasar, S.D., & Warsiyanti, Y. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain Lompat Tali pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*.  
<https://doi.org/10.20961/jpiuns.v5i3.46478>
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(4).  
<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Siska, Yulia. (2023). Pengembangan Pembelajaran IPS di SD. Garudhawaca. Yogyakarta.
- Standar, B. (2022). Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Sugiyono. (2021). *Meode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.  
<https://pdfs.semanticscholar.org/68d6/35863b33308a01c04f8eac75f6063ab5788f.pdf>
- Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Holistika*, 3(2), 111-126.  
<https://doi.org/10.24853/holistika.3.2.111-126>