

## **Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Materi Shadow Puppet Pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas IV di Sekolah Dasar**

**Istiyati Mahmudah\*<sup>1</sup>, Murti Fatikha Dewi<sup>2</sup>, Anisa Rahmasari<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

E-mail: [istiyati.mahmudah@uin-palangkaraya.ac.id](mailto:istiyati.mahmudah@uin-palangkaraya.ac.id)<sup>1</sup>, [murtifatikhadewii@gmail.com](mailto:murtifatikhadewii@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[anisarahmasar21@gmail.com](mailto:anisarahmasar21@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstract**

Pembelajaran di sekolah masih dominan menggunakan buku cetak dan ceramah tanpa media visual menarik sehingga siswa mudah bosan, kurang fokus, serta sulit memahami materi secara mandiri. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar flipbook pada mata pelajaran Seni Budaya kelas IV serta menguji kelayakan dan efektivitasnya. Penelitian dilakukan pada 14 siswa kelas IV SDIT Darul Istiqomah Palangka Raya. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil validasi ahli materi (98,07%), ahli desain (98%), dan penilaian guru (86%) menunjukkan bahan ajar berada pada kategori sangat layak. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari 73,57% pada pre-test menjadi 80,07% pada post-test. Dengan demikian, bahan ajar flipbook dinilai layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan siswa pada pembelajaran Seni Budaya kelas IV.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar; Flipbook; Seni Budaya

### **Abstrak**

*Learning in schools is still dominated by using printed books and lectures without interesting visual media so that students are easily bored, lack focus, and have difficulty understanding the material independently. This study aims to develop flipbook teaching materials for the fourth grade Arts and Culture subject and test its feasibility and effectiveness. The study was conducted on 14 fourth grade students of SDIT Darul Istiqomah Palangka Raya. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The results of validation by material experts (98.07%), design experts (98%), and teacher assessments (86%) show that the teaching materials are in the very feasible category. In addition, there was an increase in student learning outcomes from 73.57% in the pre-test to 80.07% in the post-test. Thus, flipbook teaching materials are considered feasible and effective in improving learning outcomes and student engagement in fourth grade Arts and Culture learning.*

**Keywords:** Arts and Culture; Flipbook; Teaching Materials

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah elemen krusial dalam kemajuan suatu bangsa. Pendidikan bertujuan untuk memperluas dan meningkatkan keterampilan serta memperbaiki kualitas hidup dan harga diri individu (Sukmana, 2018). Pendidikan ialah cara yang dilakukan secara sadar dan terstruktur, bukan sekadar kegiatan yang dilaksanakan secara biasa tanpa tujuan yang jelas,

rencana yang matang, dan syarat untuk menjalani kehidupan di negara tempat tinggal, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah, yang diatur melalui sistem peraturan yang ditetapkan (Nasution & Siregar, 2019). Peningkatan proses pembelajaran memiliki dampak langsung dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, yang selanjutnya berdampak pada perbaikan hasil belajar. (Darpindo & Yahya, 2024).

Perkembangan teknologi di masa revolusi industri 4.0 saat ini mempermudah akses kita terhadap berbagai data yang tersedia tanpa batasan waktu dan tempat. Pastinya, hal tersebut memberikan dampak yang positif di berbagai bidang, termasuk dalam sektor pendidikan. Misalnya, saat ini ada banyak platform daring yang menawarkan kemudahan untuk mendukung keperluan para siswa. Proses belajar seharusnya dilaksanakan dengan lingkungan yang komunikatif, memotivasi, mengasyikkan, penuh tantangan dan mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif. Anak-anak belajar untuk menyampaikan ide, perasaan, dan pengalaman mereka melalui karya seni, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan komunikasi mereka (Dinna Aulia & Istiyati Mahmudah, 2024). Untuk itu setiap guru harus paham betul tentang media, bahan, alat, teknologi, dan proses untuk menciptakan visualisasi sebuah karya seni rupa (Mahmudah, 2024).

Pelaksanaan proses belajar mengajar dapat tercapai apabila taktik pembelajaran yang disusun memiliki kualitas yang baik. Hal ini dilaksanakan oleh pendidik guna meraih tujuan pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan teknologi dan menyediakan berbagai sumber belajar dari materi pembelajaran agar dapat menambah pengalaman serta memperluas wawasan siswa (Silalahi & Budiono, n.d.). Pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mendorong siswa untuk belajar dengan semangat yang tinggi karena minat mereka terhadap platform multimedia yang mampu menyajikan kombinasi teks, gambar, audio, video, serta animasi (Amanullah, 2020).

Pembelajaran di kelas IV SDIT Darul Istiqomah Palangka Raya masih didominasi penggunaan buku cetak dan metode ceramah tanpa dukungan media visual yang menarik, sehingga siswa cepat bosan, kurang fokus, dan sulit memahami materi secara mandiri di rumah. Selain itu, buku fisik sering rusak atau hilang, menyebabkan siswa kesulitan mengulang pelajaran dan berdampak pada rendahnya motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mudah diakses, menarik, dan interaktif untuk membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah bahan ajar digital berbasis flipbook, karena media ini memadukan teks, gambar, serta tampilan seperti buku nyata sehingga dapat memperjelas materi, memudahkan akses belajar, dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa kelas IV.

Seiring dengan perubahan zaman, produk dan penggunaan teknologi informasi juga mengalami kemajuan yang cepat, sehingga cara pelaksanaan pembelajaran beralih kepada metode yang lebih modern. Penting untuk menyesuaikan serta memanfaatkan perkembangan teknologi informasi, khususnya dalam sektor pendidikan, karena pendidikan merupakan salah satu aspek paling penting untuk kemajuan suatu negara (Dwi Yani, Herawati Susilo, 2022). Tentunya ini akan memunculkan kefleksibelan pembelajaran yang dilaksanakan oleh tenaga pendidik dan peserta didik (Mahmudah et al., 2023). Penggunaan bahan ajar mampu

menstimulus motivasi belajar siswa, sementara bahan ajar yang interaktif dapat berdampak positif pada hasil belajar mereka. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran merupakan langkah untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran. Salah satu contoh bahan ajar berbasis teknologi adalah penggunaan *flipbook* (Damanik et al., 2025)

Flipbook merupakan halaman digital yang memuat konten pembelajaran disertai dengan video edukasi yang relevan dengan kehidupan pelajar. Flipbook dirancang agar menarik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyaman, baik di rumah maupun di kelas (Aprilutfi, 2022). Flipbook merupakan buku berbasis digital yang memberikan kemudahan bagi pengguna untuk menelusuri setiap halaman dengan animasi dan menyediakan fitur interaktif seperti video, audio, tautan, dan animasi. Buku flip ini dapat dengan mudah dibuat menggunakan software gratis seperti Heyzine, Flipsnack, dan Joomag. Aplikasi ini juga dapat diakses di ponsel atau tablet, membuatnya praktis digunakan di mana saja (Talitha et al., 2023). Flipbook menawarkan tampilan visual interaktif yang menarik dan mudah diakses kapan saja, sehingga membantu siswa memahami materi secara mandiri serta mengatasi kendala buku fisik yang mudah rusak atau hilang. Dengan demikian, flipbook menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di sekolah ini.

Dengan memperhatikan berbagai keuntungan dari *Flipbook* dalam materi wayang shadow puppet sebagai kebutuhan akses belajar yang lebih efisien. Maka peneliti bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar dengan materi shadow puppet yang menggunakan *Flipbook* untuk siswa kelas IV di SDIT Darul Istiqamah Palangka Raya. Inovasi ini diharapkan dapat menciptakan bahan ajar yang berguna untuk pencapaian belajar serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Riset dan Pengembangan/R&D). yang dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2025 di SDIT Darul Istiqamah Palangka Raya. Metode R&D digunakan untuk mengkaji proses pengembangan bahan ajar berbasis Flipbook serta menilai kelayakan produk yang dirancang.

Penelitian ini berlandaskan pada model ADDIE dalam proses pengembangannya meliputi lima tahapan, yaitu pada tahap analisis, peneliti mengkaji kebutuhan pembelajaran Shadow Puppet, seperti kekurangan media, kondisi siswa, guru, dan tuntutan kurikulum sebagai dasar pengembangan Flipbook. Pada tahap perancangan peneliti menyusun struktur Flipbook berisi konten visual Shadow Puppet dari sejarah hingga langkah pembuatannya. Rancangan dibuat agar tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung tujuan pembelajaran., pada tahap pengembangan, peneliti menyusun Flipbook dengan memadukan unsur multimedia dan melakukan uji kelayakan melalui ahli materi serta ahli media untuk memastikan isi dan tampilannya valid. Pada tahap pelaksanaan, Flipbook diterapkan dalam pembelajaran untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan hasil praktik Shadow Puppet siswa. Dan pada tahap penilaian Flipbook diterapkan dalam pembelajaran untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan hasil

praktik Shadow Puppet siswa (Sulistyowati et al., 2024), yang dilaksanakan secara berurutan dan sistematis (Hutauruk et al., 2022).

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, salah satunya adalah dengan menyebarkan angket. Data kuantitatif berupa skor diperoleh dari hasil uji validasi oleh para pakar ahli, yakni pakar materi dan pakar desain, dan dari tanggapan guru dan siswa melalui lembar respons. Validasi dari para ahli mencakup saran dan kritik terhadap bahan ajar Flipbook yang dikembangkan pada pembelajaran seni budaya. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini meliputi kuesioner dan instrument angket, yaitu angket validasi ahli materi, angket validasi ahli desain, angket penilaian guru mata pelajaran seni budaya di SDIT Darul Istiqomah, serta angket evaluasi dari siswa saat uji coba lapangan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah bahan ajar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil pengelompokkan rentang kategori kelayakan media dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kategori Kelayakan (Sumber: Suharsimi Arikunto, 2013: 35)

Interval Persentase	Nilai
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

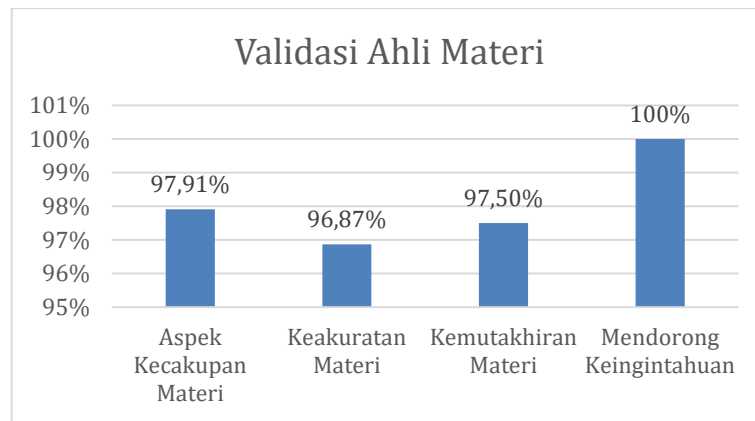
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Eksperimen dalam penelitian ini meliputi pelaksanaan uji lapangan serta validasi oleh para ahli. Penelitian ini dilakukan melalui satu tahap uji lapangan dan penilaian dari pakar materi maupun desain. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana kesesuaian bahan ajar dalam menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks lingkungan belajar. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, setiap materi yang dikembangkan harus terlebih dahulu melalui proses validasi agar dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Ernawati, 2017).

### Ahli Materi

Pertama yang dilakukan adalah proses validasi terhadap materi. Hasil dari proses validasi ini ditampilkan dalam diagram berikut, yang menggambarkan penilaian dari ahli materi terhadap bahan ajar Flipbook.

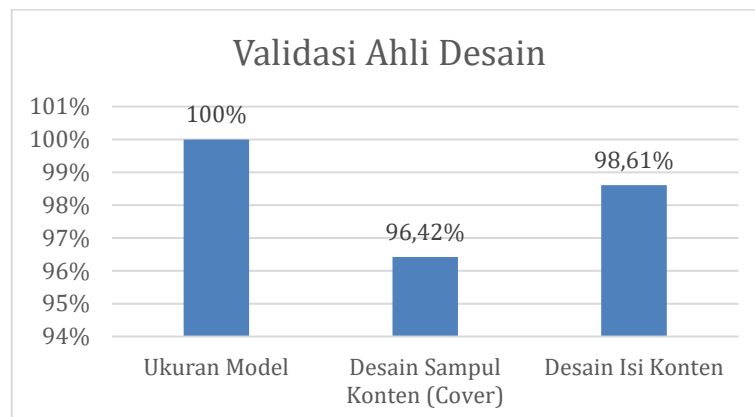


**Gambar 1.** Grafik Penilaian Ahli Materi

Penilaian terhadap isi materi menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Aspek kecakupan materi memperoleh skor 97,91%, keakuratan 96,87%, dan kemutakhiran 97,50%, yang menegaskan bahwa flipbook telah memenuhi kurikulum, menyajikan informasi akurat, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Skor sempurna 100% pada indikator rasa ingin tahu siswa menunjukkan bahwa flipbook mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa melalui penyajian visual yang menarik dan materi yang mudah dipahami. Hasil ini mengindikasikan bahwa isi flipbook tidak hanya layak secara akademik, tetapi juga efektif mendukung peningkatan minat dan pemahaman belajar siswa.

#### Ahli Desain

Selanjutnya validasi dari ahli desain, pada diagram berikut menunjukkan penilaian yang diberikan oleh ahli pakar desain terhadap bahan ajar.

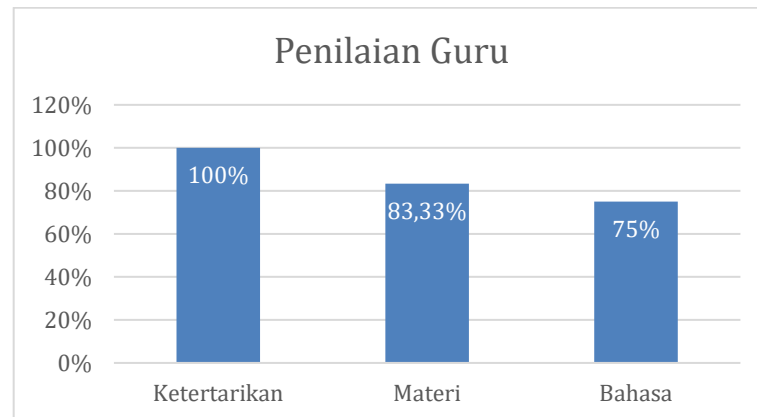


**Gambar 2.** Grafik Penilaian Ahli Desain

Hasil penilaian aspek perancangan menunjukkan kualitas desain yang sangat baik. Skor 100% pada ukuran model menandakan flipbook dirancang proporsional dan nyaman digunakan siswa. Desain sampul memperoleh nilai 96,42% dan desain isi 98,61%, yang mengindikasikan tampilan visual flipbook menarik, jelas, serta selaras dengan kebutuhan pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa desain flipbook mampu meningkatkan ketertarikan dan fokus siswa dalam memahami materi.

### Hasil Penilaian Guru

Guru sebagai pelaku memberikan evaluasi terhadap materi pembelajaran yang dirancang seperti pada gambar. Dari Hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini.

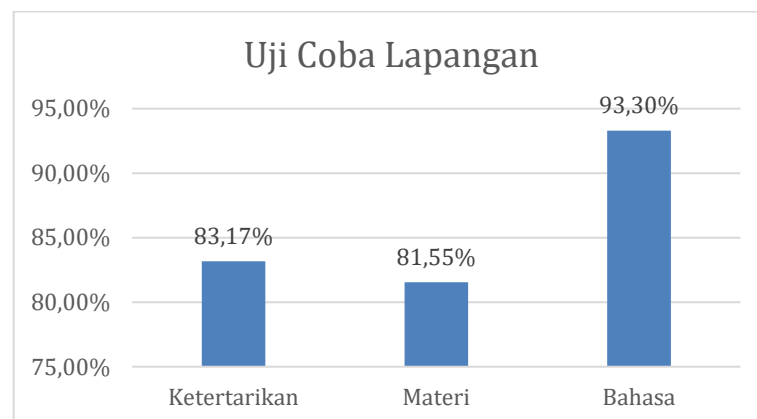


**Gambar 3.** Grafik Penilaian Guru

Hasil evaluasi menunjukkan respon sangat positif terhadap ketertarikan flipbook dengan nilai sempurna 100%, yang menegaskan kekuatan visual media dalam menarik minat siswa. Aspek materi memperoleh skor 83,33%, menandakan isi materi dianggap sesuai dan mendukung pembelajaran. Namun, nilai 75% pada aspek bahasa menunjukkan bahwa bahasa dalam flipbook perlu penyederhanaan agar lebih mudah dipahami siswa.

### Hasil Uji Coba Lapangan

Evaluasi yang dilakukan pada peserta didik kelas IV sebanyak 14 siswa. Dari hasil uji lapangan dapat ditampilkan dalam grafik dibawah ini.



**Gambar 4.** Grafik Penilaian Uji Coba Lapangan

Hasil evaluasi menunjukkan respon positif siswa terhadap flipbook. Aspek ketertarikan memperoleh nilai 83,17%, menandakan media cukup menarik dan memotivasi siswa. Aspek materi sebesar 81,55% menunjukkan isi flipbook sesuai dengan kebutuhan belajar. Sementara itu, skor bahasa 93,30% mengindikasikan bahwa bahasa sangat mudah dipahami siswa. Hasil ini menegaskan bahwa flipbook efektif mendukung pemahaman dan minat belajar.

## Pembahasan

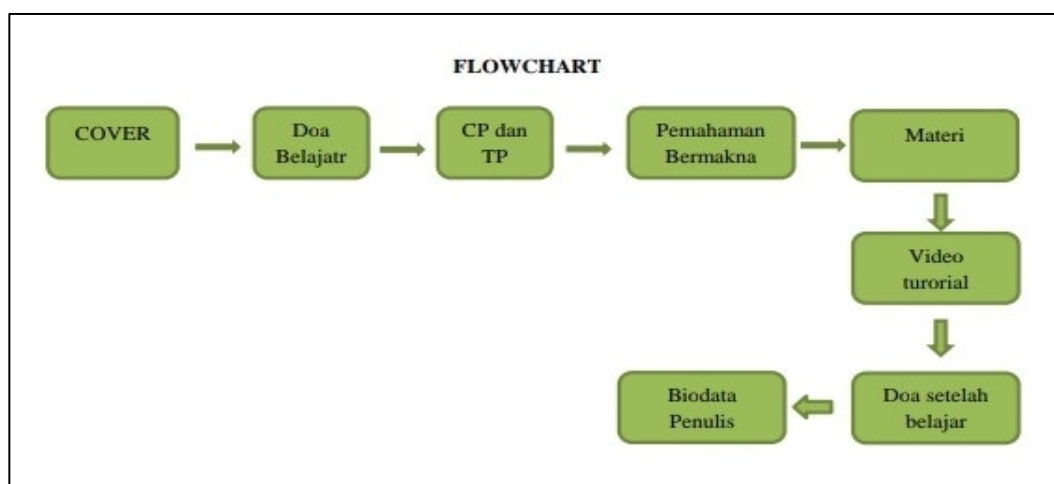
### Analisis

Tahap awal pada penelitian ini ialah melakukan analisis kebutuhan, yang hasilnya dijadikan dasar dalam pengembangan bahan ajar flipbook. Salah satu keunggulan flipbook terletak pada fitur interaktifnya seperti teks, gambar, audio, dan video, yang tidak hanya membantu dalam memahami materi, tetapi juga mendorong peningkatan kreativitas serta keterampilan digital siswa. Selain itu, platform ini memberikan kemudahan akses yang fleksibel, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar di waktu dan tempat mana pun sesuai dengan keperluan mereka (Rahman, 2021).

### Desain

Dalam tahap perancangan, peneliti mulai menyusun produk yang akan dikembangkan berupa bahan ajar digital dalam bentuk bahan ajar flipbook. Proses perancangan bahan ajar dilakukan dengan membuat flowchart dan storyboard. Flowchart berfungsi sebagai panduan untuk memastikan pengembangan bahan ajar berjalan secara sistematis dan sesuai tujuan (Syabrina & Sulistyowati, 2020).

#### Flowchart



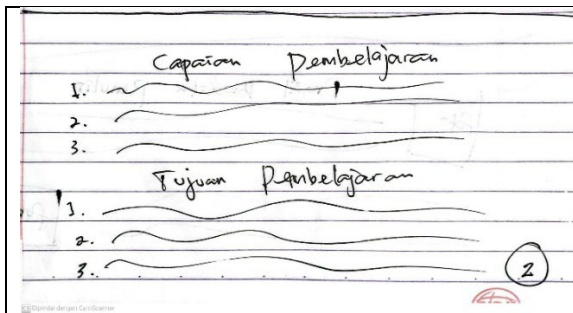
Gambar 5. Flowchart

#### Storyboard

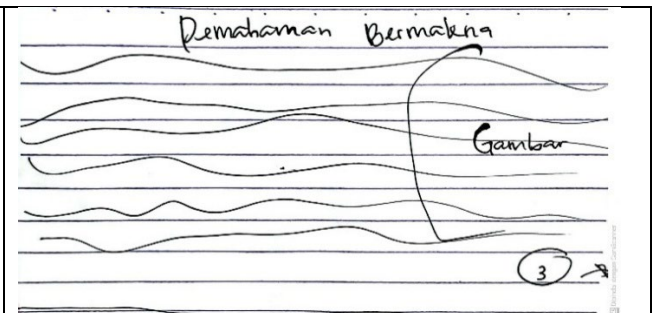
Tabel 1. Storyboard

<p>Membuat shadow puppet (Wayang) yang Menakutkan</p> <p>gmr.</p>	<p>Do'a Belajar</p> <p>1</p>
Cover berisi judul, logo IAIN, logo Merdeka Belajar, dan logo prodi PGMI.	Do'a sebelum belajar beserta artinya.

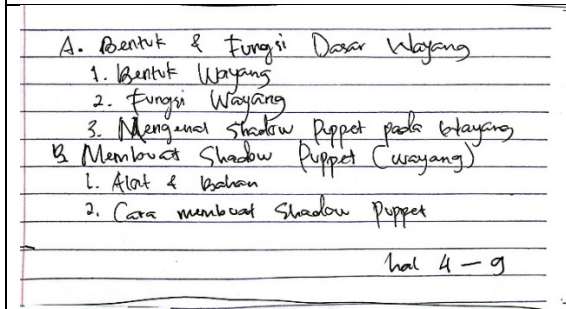




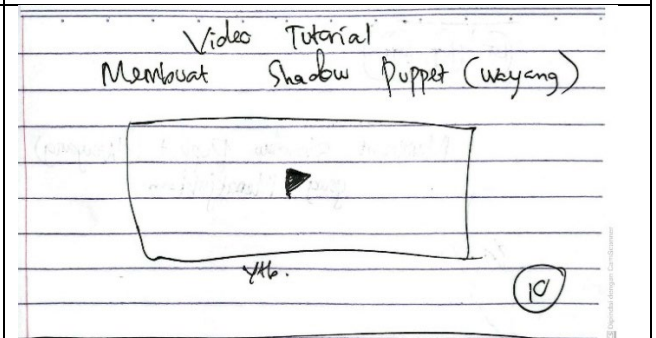
Halaman berikutnya berisi CP dan TP.



Selanjutnya dihalaman 3 ada pemahaman bermakna tentang Puppet Shadow.



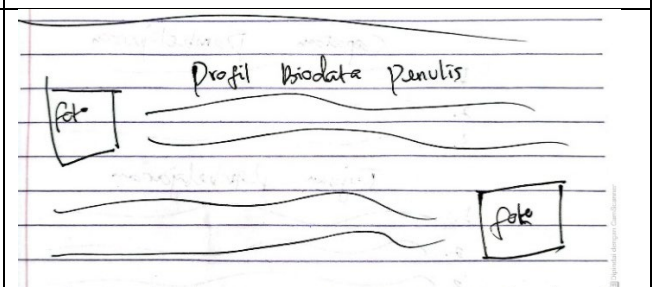
Halaman berikutnya terdapat materi pelajaran serta contoh gambar sesuai materi.



Terdapat video tutorial membuat shadow puppet (wayang).



Halaman berikutnya terdapat do'a setelah belajar.

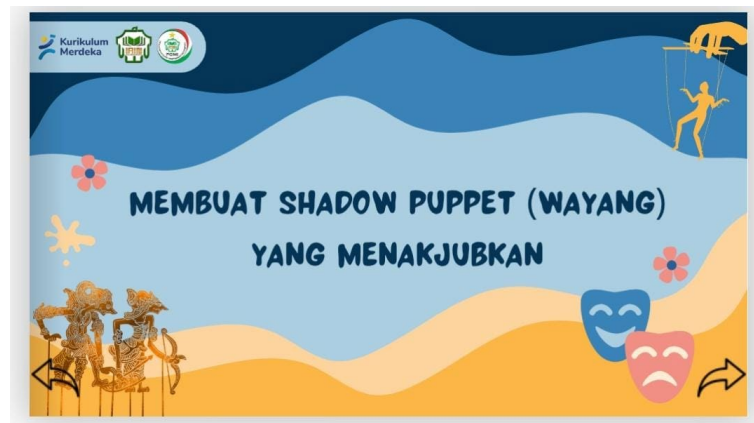


Halaman selanjutnya ada profil penulis berisi biodata disertai dengan foto.

## Pengembangan

Pada tahap awal pengembangan, dibuat sebuah produk berupa bahan ajar flipbook untuk mata pelajaran seni budaya kelas IV. bahan ajar yang efektif seharusnya mampu menarik minat siswa dan menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Proses pengembangan bahan ajar flipbook ini diawali dengan menyusun materi, yang mencakup ilustrasi gambar, video, serta latihan soal soal latihan (Sakti & Purwowidodo, 2024).

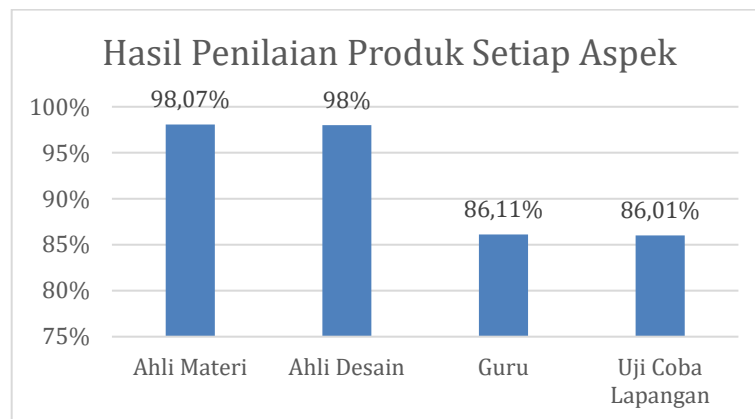




**Gambar 6.** *Flipbook*

## Implementasi

Tahap implementasi melibatkan penggunaan bahan ajar yang telah dikembangkan dan divalidasi pakar media serta pakar materi. Selain itu, bahan ajar diuji coba kepada siswa melalui uji coba lapangan yang melibatkan 14 siswa. Tahap implementasi dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



**Gambar 7.** Grafik Penilaian Keseluruhan

Kelayakan tinggi dari ahli dan guru menunjukkan bahwa flipbook tidak hanya baik secara konsep, tetapi juga praktis digunakan di kelas. Hasil uji coba lapangan menegaskan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa selama pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa implementasi flipbook berpotensi memperbaiki kualitas belajar dibandingkan metode konvensional.

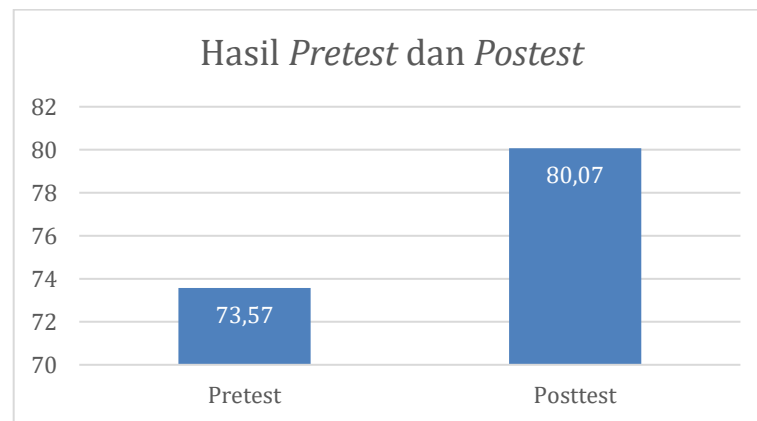


**Gambar 8.** Uji coba di kelas IV

## Evaluasi

Langkah terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi, yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana Hasil pembelajaran siswa setelah memanfaatkan materi ajar yang telah dirancang (Ardhani et al., 2021). Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Yulaika dkk., yang membuktikan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik berbasis flipbook mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena menyajikan teks, gambar, dan video secara interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik.

Secara teoretis, flipbook bekerja efektif karena mendukung proses belajar visual, di mana penyajian informasi melalui kombinasi teks dan gambar dapat memperkuat pemahaman konsep serta menurunkan kejenuhan belajar dibandingkan buku cetak biasa. Fitur flipbook yang menyerupai buku nyata namun lebih fleksibel membantu siswa mengakses materi kapan saja, mengulang informasi, dan memahami langkah pembelajaran tanpa harus bergantung sepenuhnya pada penjelasan guru. Oleh karena itu, peningkatan nilai post-test siswa dalam penelitian ini dapat dijelaskan secara konseptual: media flipbook tidak hanya menarik, tetapi juga memfasilitasi pemahaman dan ingatan jangka panjang, sehingga berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar siswa.



**Gambar 9.** Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan bahan ajar. Nilai rata-rata pretest sebesar 73,57% meningkat menjadi 80,87% pada posttest, menunjukkan efektivitas bahan ajar dalam mendukung pemahaman materi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan, bahwa bahan ajar Flipbook sangat layak digunakan berdasarkan validasi ahli dengan skor tinggi, serta memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Implikasinya, Flipbook dapat dimanfaatkan guru sebagai media digital yang menarik, interaktif, dan membantu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa, sekaligus menjadi referensi pengembangan media pembelajaran lain di sekolah. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas Flipbook secara eksperimen, memperluas subjek penelitian, serta mengembangkan fitur tambahan agar hasil produk lebih optimal.

## REFERENSI

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Aulia, D & Mahmudah, I. (2024). Pengalaman Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Seni Rupa untuk Anak Kelas I di MIN 2 Palangka Raya. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 148–159. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.392>
- Damanik, C. H., Purnomo, T. W., Gandamana, A., Pandimun, D. F., Tambunan, H. P., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Flipbook Sebagai Optimalisasi Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *PRIMED: Primary Education Journal Atau Jurnal Kedsan*, 5(1), 378–387.
- Darpindo, W., & Yahya, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Seni Rupa Kelas X Berbasis Flipbook di SMA Adabiah 1 Padang. ... *Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 4.
- Dwi Yani, Herawati Susilo, R. E. (2022). Keywords: learning media, flipbook, living in harmony, thematic, profile of Pancasila students. *Sains Dan Teknologi (SAINTEK)*, 1(2), 7–23.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Mahmudah, I. (2024). Pendampingan Proses Pembuatan Karya Seni Rupa Bagi Calon Guru MI. *Jurnal Gembira (Pengabdian Kepada Masyarakat)* 15(1), 37–48. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/433>
- Mahmudah, I., Sari, Y., Putri, & Istiqamah. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Dan Kearifan Lokal Pada Materi Seni Musik SD. *Prosiding SEMAI 2: Seminar Nasional PGMI 2023*, 73–83.
- Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 205–221. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>
- Rahman, D. (2021). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar dan Informasi. *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1), 9–14.
- Sakti, A. B., & Purwowidodo, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Book Creator dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1395. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3574>
- Silalahi, R. B., & Budiono, H. (n.d.). *Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Web pada Muatan IPA di Sekolah Dasar*. 4(3), 1341–1349.
- Sukmana, S. F. (2018). Efektivitas penggunaan media pembelajaran flipbook pada mata pelajaran sbdp di sekolah dasar. *Elementary*, 1.
- Syabrina, M., & Sulistyowati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Flash Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta'lim : Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7(1), 25–36.