

Pengembangan Media Pembelajaran Daring (Kesadaran Lingkungan) Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas 4 SD

Muhammad Andri Hapni¹, Bukman Lian¹, Kiki Aryaningrum¹

¹Universitas PGRI Palembang Sumatera Selatan, Indonesia

Corresponding author e-mail: andrihapni29@gmail.com

Article History: Received on 1 November 2024, Revised on 10 February 2025,

Published on 28 March 2025

Abstrak: Kebutuhan akan pendidikan senantiasa tumbuh seiring dengan kemajuan teknologi, budaya, dan masyarakat. Pendidikan masyarakat bertujuan untuk membentuk karakter dan peradaban bangsa yang cerdas, percaya diri, inovatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan media digital berbasis flipbook pada mata pelajaran IPA dan IPA tentang tumbuhan sumber kehidupan di bumi untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (R&D). Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil penelitian mengenai penilaian ahli media ditinjau dari aspek desain produk flipbook dan program media pembelajaran mendapat rata-rata 42 dengan presentase 84% (sangat valid), penilaian ahli materi ditinjau dari aspek kurikulum dan materi mendapat rata-rata 44 dengan presentase 88% (sangat valid). Valid), penilaian ahli bahasa ditinjau dari aspek kesesuaian bahasa mendapat rata-rata 40 dengan presentase 80% (valid). Berdasarkan hasil penelitian angket respon siswa memperoleh rata-rata 43,10 dengan presentase 86,21% mendapat kriteria (sangat praktis) dan hasil uji coba keefektifan media pembelajaran daring berbasis flipbook (kesadaran lingkungan) yang dilakukan melalui penyebaran soal-soal latihan kepada responden siswa kelas IV A SD Negeri 25 Palembang. Berdasarkan hasil soal-soal latihan siswa memperoleh total skor rata-rata 84,64 mendapat kriteria (sangat efektif).

Kata Kunci: Flipbook, Kesadaran Lingkungan, Media Pembelajaran, Pengembangan

Abstract: The need for education always grows along with advances in technology, culture and society. Public education aims to form the character and civilization of a nation that is intelligent, confident, innovative, independent, democratic and responsible. The aim of this research is to produce the development of flipbook-based digital media in science and science subjects regarding plants, the source of life on earth for grade 4 elementary school students that is valid, practical and effective. This research uses the development method (R&D). By using the ADDIE development model, analyze, design, development, implementation, and

evaluation. The results of the research regarding the assessment of media experts in terms of design aspects of flipbook products and learning media programs got an average of 42 with a percentage of 84% (very valid), the assessment of material experts in terms of curriculum and material aspects got an average of 44 with a percentage of 88% (very valid). valid), the linguist's assessment in terms of language appropriateness aspects got an average of 40 with a percentage of 80% (valid). Based on the results of questionnaire research, student responses obtained an average of 43.10 with a percentage of 86.21% getting the criteria (very practical) and the results of trials on the effectiveness of flipbook-based daring learning media (environmental awareness) which were carried out through distributing practice questions with class student respondents. IV A SD Negeri 25 Palembang. Based on the results of the practice questions, students obtained a total average score of 84.64 to get the criteria (very effective).

Keywords: *Development, Environmental Awareness, Flipbook, Learning Media*

A. Pendahuluan

Pendidikan didefinisikan menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk memiliki kekuatan, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diharapkan dari masyarakat, bangsa, dan negara mereka (Rahmawati, Dorahman, Nurul, Puspita, & Latifah, 2022). Karena dunia digital berkembang dengan sangat cepat terutama dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), sistem pendidikan di Indonesia terkena dampak dari kemajuan ini. Sumber daya manusia (SDM) harus membantu pendidikan berkembang. Literasi adalah salah satu cara untuk mengatasi masalah ini (Irsan, 2021, p. 5632).

Kurikulum merdeka berfokus pada kebebasan pemikiran kreatif siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan bakat alaminya dengan cara yang santai, menyenangkan, dan bebas tekanan. Program yang ditampilkan dalam peluncuran merdeka belajar (Rahayu, Rosita, Rahayuningsih, Hermawan, & Prihantini, 2022, p. 6314) Kemendikbud memulai program sekolah penggerak, Program sekolah ini bertujuan untuk membantu setiap lembaga pendidikan menghasilkan generasi siswa yang berkepribadian sebagai siswa Pancasila sepanjang hayat, Semua itu akan berhasil jika ada peran seorang guru. Kurikulum merdeka melakukan penataan ulang sistem pendidikan nasional di Indonesia, yang "mengusulkan" kurikulum yang lebih baik (Yamin & Syahrir, 2020).

Pembelajaran IPAS memiliki fitur khusus yang mempelajari fenomena alam yang nyata. Akibatnya, prosedur Pembelajaran IPAS akan sangat menarik jika guru dapat menghubungkan materi yang diajarkan dengan fenomena alam secara langsung.

Oleh karena itu, pembelajaran IPAS dapat dilakukan di dalam maupun diluar kelas, karena itu sangat penting untuk perkembangan siswa dan dapat memberikan siswa pengalaman langsung yang memuaskan (Santika, Suastra, & Arnyana, 2022, p. 210). Selain model dan teknik pembelajaran, ada beberapa komponen yang mempengaruhi pembentukan karakter peduli lingkungan melalui pembelajaran IPAS. Dengan mempertimbangkan perkembangan, karakteristik, dan minat siswa, bahan ajar IPAS harus disesuaikan dengan karakteristik, potensi, dan kondisi masyarakat suatu wilayah. Oleh karena itu, pembelajaran harus 3 Nama Penulis Cuplikan Judul Artikel... mencakup materi dan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi lingkungannya secara aktif (Santika, Suastra, & Arnyana, 2022, p. 210).

Siswa mendeskripsikan media atau alat informasi sehingga pesan yang disampaikan mudah dipahami. melalui media pembelajaran untuk membantu guru menjelaskan konsep kepada siswa (Maemunawati & Alif, 2020). Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru biasanya menggunakan media. Menurut (Suprihatiningrum, 2021), ada tiga fungsi media pembelajaran di SD: 1) Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan aspek yang menarik dari media tersebut; 2) fungsi motivasi, mendorong siswa untuk berusaha lebih keras untuk belajar; 3) fungsi afektif, meningkatkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi yang sedang dipelajari serta terhadap orang lain; 4) fungsi kompensatoris, memahami pelajaran yang disajikan secara verbal dan teks; 5) fungsi psikomotorik, mendorong siswa untuk melakukan kegiatan yang melibatkan psikomotorik (Puspita , Rustini, & Dewi, 2021, p. 66).

Menurut Warista (dalam Kodi et al., 2019) bahwa flipbook, memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya karena mereka tidak hanya menyajikan gabungan teks tetapi juga mencoba memasukkan animasi, video, suara, dan elemen lainnya. Flipbook, menurut Sanaky, dapat mengkategorikan media slide sound, yang merupakan kategori media audio-visual (Amanullah, 2020). Namun, teknologi digital mencakup teknologi yang tidak memerlukan penggunaan manusia atau proses manual. Digital merupakan konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai semua yang manual menjadi otomatis dan dari semua yang rumit menjadi ringkas, karena sangat fleksibel dan rumit (Aji, 2021). Dengan demikian, flipbook digital dapat didefinisikan sebagai media yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks (Sari & Ahmad, 2021, p. 2821).

Bahan ajar berupa media pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) dapat menjadikan siswa menjadi lebih mandiri dalam proses belajar. Daring (kesadaran lingkungan) diharapkan siswa mampu meningkatkan pengetahuan pada materi kesadaran lingkungan. Dengan demikian materi pembelajaran yang di sampaikan mudah di pahami oleh siswa. Hal ini juga dapat membantu siswa aktif dalam proses

pembelajaran dan menjadikan siswa menjadi lebih mandiri. Contoh-contoh dari kesadaran lingkungan yang ada di dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk media gambar atau flipbook. Berdasarkan observasi sebelum penelitian peneliti mengamati mata pelajaran IPAS belum begitu menggunakan media flipbook. Peneliti mendengarkan penjelasan dari guru tentang adanya media pembelajaran yang masih belum menggunakan media flipbook.

Dengan demikian materi pembelajaran yang disampaikan belum begitu di pahami siswa. Maka dari itu peneliti ingin untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Daring (kesadaran lingkungan) Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas 4 SD".

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur Pengembangan Media pembelajaran digital berbasis Flipbook yang dikembangkan oleh ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data pada penelitian yang digunakan adalah angket, tes, dan dokumentasi. Teknik validasi prototype menggunakan Teknik uji ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk menilai apakah rancangan media digital flipbook layak atau tidak untuk digunakan. Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan media digital berbasis flipbook sesuai dengan kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Setelah memperoleh data, maka dilakukan pengelolaan terhadap data tersebut. Pada penelitian ini Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan modul digital berbasis flipbook pada siswa kelas IV di SD Negeri 25 Palembang diperoleh melalui berapa tahapan, yang terdiri dari tahap analisis (analysis), perancangan (desain), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar 25 Palembang yang beralamat di Jl. Inspektur Marzuki No.769, siring Agung,Kec.ilir barat.I ,kota Palembang, Sumatera selatan 30138. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024.

Tahap Analyze Analisis Kebutuhan Guru Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV A, kendala guru ialah tidak adanya sumber belajar lain yang menunjang belajar mengajar, guru masih menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar sehingga guru kesulitan dalam upaya peningkatan pemahaman materi oleh siswa. Guru berharap dengan adanya media pembelajaran yang lebih inovatif seperti media pembelajaran

daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook dapat membantu untuk pemahaman materi kepada siswa.

Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelas IV A yakni masih banyak siswa kurang semangat pada saat proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial) hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih kurang, di buktikan dengan terdapat beberapa nilai siswa masih di bawah KKM. Dari 28 orang siswa hanya 10 siswa yang nilainya mencapai KKM, sedangkan 18 siswa tidak mencapai nilai KKM.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa peneliti mengembangkan media pembelajaran digital berbasis flipbook pada materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja di butuhkan yang dalamnya terdapat gambar dan materi pembelajaran yang menunjang gaya belajar siswa. Sehingga produk yang di hasilkan nantinya dapat di manfaatkan oleh siswa dan digunakan oleh guru sebagai sumber belajar yang praktis dan efektif.

Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun media pembelajaran yang akan di kembangkan. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis karakteristik siswa peneliti mengembangkan media pembelajaran digital berbasis flipbook didalamnya terdapat gambar dan materi pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dan lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari guru.

Tahap Design

Media Pembelajaran digital berbasis flipbook

Tahapan desain media pembelajaran berbasis flipbook yaitu membuat dokumen menggunakan canva dengan bantuan aplikasi canva untuk gambar animasi dan tampilan materi pembelajaran, kemudian media pembelajaran yang sudah di edit di aplikasi canva dan selanjutnya di konvensi kedalam aplikasi heyzone, agar dapat menyusun dan melengkapi gambar, audio dan link ke dalam file heyzone agar dapat menjadi media pembelajaran berbasis flipbook. Pada pengembangan media digital berbasis flipbook ini menggunakan bantuan dari aplikasi canva dalam mendesain tampilan media pembelajaran.

Tahap *Development*

Instrumen yang disusun yaitu penilaian dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi kemudian divalidasi oleh validator agar instrumen penelitian layak digunakan dalam penelitian. Setelah media divalidasi oleh para ahli, selanjutnya penelitian melakukan tahap revisi produk. Pada tahap ini dilakukan perbaikan modul digital berbasis flipbook sesuai komentar atau saran dari ahli materi, media dan bahasa. Revisi dari ahli materi sudah layak untuk di uji coba tanpa revisi, revisi dari ahli bahasa yaitu Sesuai dengan materi dan media, dan revisi dari ahli media Layak di uji coba tanpa revisi.

Tahap *Implementation*

Tahap keempat penelitian adalah tahap *implementation* (implementasi). Pada tahap ini penelitian melakukan implementasi penggunaan produk media pembelajaran IPAS digital berbasis *flipbook* yang telah divalidasi pada tahap selanjutnya. *Implementasi* dilakukan dengan uji coba penggunaan produk media digital berbasis flipbook pembelajaran IPAS pada pengguna yang merupakan siswa kelas IV A SD Negeri 25 Palembang.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media Pengembangan Media Pembelajaran Daring (Kesadaran Lingkungan)

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1.	Desain Produk Flipbook	1. Kemerarikan cover flipbook	√				
		2. Pemilihan warna menarik dan bervariasi	√				
		3. Tampilan layar jelas	√				
		4. Kualitas tampilan gambar jelas	√				
		5. Tampilan video yang menarik	√				
		6. Kesesuaian jenis dengan ukuran dalam media digital flipbook	√				
		7. Kemudahan dalam membaca tulisan pada media digital flipbook		√			
2.	Program media pembelajaran	1. Materi lengkap dan jelas	√				
		2. Flipbook digunakan	√				
		3. Tampilan soal evaluasi siswa	√				
Jumlah			42				
Rata-rata			84%				

Sumber: Data Diolah Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel 1 diatas diketahui jumlah yang didapat dari ahli media Bapak Aan Suriadi, S.Pd.,M.Pd mendapatkan nilai 42 dengan nilai rata-rata 84% dan tergolong "sangat valid".

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa Pengembangan Media Pembelajaran Daring (Kesadaran Lingkungan)

No.	Aspek	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1.	Kelayakan Bahasa	1. Lugas	√				
		2. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh siswa	√				
		3. Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca		√			
		4. Ejaan media digital flipbook sesuai dengan EYD		√			
		5. Keefektifan kalimat			√		
		6. Ketepatan struktur kalimat		√			
		7. Sesuai dengan perkembangan siswa		√			
		8. Ketepatan penggunaan bahasa (bahasa yang digunakan tidak mengandung kata/ungkapan yang dapat menyinggung perasaan guru/siswa)				√	
		9. Mendorong kreativitas siswa			√		
		10. Kemampuan memotivasi siswa		√			
Jumlah			40				
Rata-rata			80%				

Sumber: Data Diolah Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel 2 diatas diketahui jumlah yang didapat dari ahli bahasa Bapak Sunedi,M.Pd mendapatkan nilai 40 dengan nilai rata-rata 80% dan tergolong “valid.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi Pengembangan Media Pembelajaran Daring (Kesadaran Lingkungan)

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1.	Kurikulum	1. Kesesuaian dengan CP	√				
		2. Kesesuaian dengan indikator pembelajaran	√				
		3. Media digital flipbook sesuai dengan kurikulum		√			
		4. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan CP		√			
		5. Keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran		√			
		6. Kelengkapan materi yang sesuai dengan perkembangan siswa	√				
2.	Materi	1. Materi lengkap	√				
		2. Materi jelas		√			
		3. Materi yang disajikan tepat		√			
		4. Soal evaluasi		√			
Jumlah			44				
Rata-rata			88%				

Sumber: Data Diolah Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel 3 diatas diketahui jumlah yang didapat dari ahli materi Ibu Anita Putri Oktariani, S.Pd.,Gr. mendapatkan nilai 44 dengan nilai rata-rata 88% dan tergolong “sangat valid”.

Tahap Evaluation

Analisis Ahli Media

Ahli media merupakan seseorang yang mempunyai pengetahuan yang cukup luas mengenai media pembelajaran serta validator yang dipilih untuk menilai media pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook yang dikembangkan dari aspek media. Penilaian oleh ahli media dilakukan dengan cara mengisi lembar penilaian media pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook oleh ahli media.

Analisis Validasi Ahli Materi

Ahli materi merupakan validator yang dipilih untuk menilai media pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook yang dikembangkan dari aspek materi. Penilaian oleh ahli materi di lakukan dengan cara mengisi lembar penilaian media pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook oleh ahli materi.

Analisis Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa merupakan seseorang yang mempunyai pengetahuan yang cukup luas mengenai bahasa indonesia serta validator yang dipilih untuk menilai media pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook yang dikembangkan dari aspek bahasa. Penilaian oleh ahli bahasa dilakukan dengan cara mengisi lembar penilaian bahasa pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook oleh ahli bahasa.

Berdasarkan data hasil validasi media pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook oleh ahli media dinyatakan “sangat valid” dan bisa di uji coba untuk menilai ke validannya di dalam proses pembelajaran dengan rentang skor nilai 1-5. Pada 9 Nama Penulis Cuplikan Judul Artikel... penilaian ahli media dari segi aspek desain produk flipbook dan program media pembelajaran mendapatkan skor sebesar 42 presentase 84% dengan kreteria “sangat valid”.

Berdasarkan data hasil vaidasi media pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook oleh ahli materi dinyatakan “sangat valid” dan bisa di uji coba untuk menilai ke validannya di dalam proses pembelajaran dengan rentang skor nilai 1-5. Pada

penilaian ahli materi dari segi aspek kurikulum dan materi mendapatkan skor rata-rata sebesar 44 presentase 88% dengan kreteria "sangat valid".

Berdasarkan data hasil validasi media pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook oleh ahli bahasa dinyatakan "valid" dan bisa di uji coba untuk menilai kevalidanya di dalam proses pembelajaran dengan rentang skor nilai 1-5. Pada penilaian ahli bahasa dari segi aspek kelayakan bahasa mendapatkan skor rata-rata sebesar 40 presentase 80% dengan kriteria "valid".

Setelah melakukan penelitian di SD Negeri 25 Palembang tentang pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook didapatkan hasil kelebihan dari flipbook yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat, gambar dan dilengkapi dengan warna-warna yang menarik sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran berbasis flipbook mudah dan simple, media pembelajaran berbasis flipbook ini dapat digunakan dimana saja dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Adapun kekurangan dari media pembelajaran berbasis flipbook yang didapatkan dari penelitian ini yaitu perlu kesetabilan jaringan internet yang cukup baik ketika mengakses aplikasi ini, selain itu juga membutuhkan perangkat lain seperti LCD proyektor dan laptop.

Berdasarkan hasil uji coba kepraktisan media pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook yang dilakukan melalui penyebaran angket respon siswa dan angket soal latihan dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas IV A SD Negeri 25 Palembang dengan kategori yang di nilai berdasarkan aspek media pembelajaran dan manfaat media pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook kepada siswa dengan rentang skor 1-5. Berdasarkan hasil angket siswa di peroleh total skor rata-rata 43,10 dengan presentase 86,21% mendapatkan kreteria "sangat praktis".

Berdasarkan hasil uji coba keefektifan media pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook yang dilakukan melalui penyebaran soal latihan dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas IV A SD Negeri 25 Palembang dengan 10 soal latihan 1 soal latihan diberi nilai 10 jika siswa tersebut benar semua siswa akan mendapatkan nilai skor 100. Berdasarkan hasil soal latihan siswa di peroleh total skor rata-rata 84,64 mendapatkan kreteria "Sangat Efektif".

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian maka peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook dinyatakan "sangat valid" berdasarkan hasil penilaian kevalidan menurut ahli media sebesar skor rata-rata sebesar 42 presentase 84% ahli bahasa sebesar skor rata-rata sebesar 40

presentase 80% dan ahli materi sebesar skor rata-rata sebesar 44 presentase 88%. pengembangan media pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook dinyatakan “sangat praktis” berdasarkan hasil penilaian kepraktisan menurut angket respon siswa mendapatkan skor rata-rata 43,10 dengan presentase 86,21. Sedangkan pengembangan media pembelajaran daring (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook dinyatakan “sangat efektif” berdasarkan hasil penilaian keefektifan menurut soal latihan siswa mendapatkan skor rata-rata 84,64%.

Referensi

- Irsan. (2021). Implementasi Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5631-5639.
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). Rancang Bangun Media E-BOOK Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational learning and Innovation*, 65-84.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hermawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar disekolah penggerak. *Jurnal basicedu*, 6313- 6319.
- Rahmawati, N., Dorahman, B., Nurul, Puspita, D. R., & Latifah, N. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4581-4586.
- Santika, I. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. P. (2022). Membentuk karakteristik peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran IPAS. *Jurnal education and development*, 207-212.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2819-2826.