INOVASI MEDIA FLIPBOOK 'MEFOSIS' UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOGNITIF SISWA TENTANG METAMORFOSIS DI SDN 2 PADOKAN KASIHAN BANTUL

Nadia Wahyu Umi Kholifah[1], Arip Febrianto[2]
[1, 2] PGSD Universitas PGRI Yogyakarta)
[1]arip@upy.ac.id,

ABSTRACT

The investigation into the creation of educational media Grade IV primary school students can benefit from MEFOSIS (Metamorphosis Flipbook Media) by developing their cognitive thinking skills. Research and Development (R&D) of the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate) is the methodology employed. With the use of field tests and limited tests, experts in theory and learning tools verify the accuracy of the tool to enhance learning. With a score of 87.50% from material experts and 95.00% from media experts, the validation results demonstrate that MEFOSIS is very practicable to use.The results of students (96% in limited tests and 97% in field tests) and teachers (86%) indicate that the medium is very practical. The average value of the pretest to posttest increased from 56 to 76 (restricted test) and from 60 to 83 (field test), demonstrating the media's effectiveness. The findings of the paired sample t-test were significant (p = 0.000 <0.05), suggesting that pupils' cognitive abilities had significantly increased. In conclusion, MEFOSIS has been shown to be workable, useful, and efficient when used in fundamental science teaching and learning activities.

Keywords: MEFOSIS, flipbook media, cognitive skills, science education, instructional development.

ABSTRAK

Penelitian pengembangan media kegiatan belajar mengajar MEFOSIS (Media *Flipbook* Metamorfosis) berguna menaikkan daya berpikir kognitif anak-anak sekolah adasar kelas IV. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) pengembangan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Pengecekkan ketepatan alat untuk pendukung pembelajaran dilakukan oleh ahli paham teori serta ahli paham alat pembelajaran, pengujian menggunakan uji terbatas dan uji lapangan. Hasil validasi menunjukkan MEFOSIS sangat layak digunakan, dengan skor 87,50% dari ahli paham materi serta 95,00% dari ahli paham media. Kepraktisan media dinilai sangat baik berdasarkan respon guru (86%) dan siswa (96% pada uji terbatas dan 97% pada uji lapangan). Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata *pretest* ke *posttest*, dari 56 menjadi 76 (uji terbatas) dan dari 60 menjadi 83 (uji lapangan). Uji *paired*

sample t-test menunjukkan hasil signifikan (p = 0,000 < 0,05), menandakan adanya peningkatan kemampuan kognitif siswa secara signifikan. Kesimpulan, MEFOSIS terbukti layak, praktis, dan efektif diterapkan pada kegiatan belajar mengajar materi IPA seolah dasar.

Kata kunci: MEFOSIS, flipbook, kemampuan kognitif, IPA, media pembelajaran.

A. Pendahuluan

Menurut Dini et al. (2024), pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan, salah satunya melalui pembaruan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidik. Pendidikan merupakan proses pengembangan seluruh aspek manusia melalui metode pembelajaran yang menarik dan memotivasi. Tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi anak agar mereka dapat mencapai kesejahteraan diri maupun sosial, dengan kemampuan berpikir kognitif sebagai aspek penting dalam memahami, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan.

Menurut Rusdiana & Febrianto (2024) Pembelajaran adalah proses terencana antara guru dan siswa untuk mencapai pemahaman pengetahuan dan keterampilan. Motivasi belajar memegang peran penting karena mendorong partisipasi dan minat peserta didik. Maka dari itu, pendidik harus meningkatkan motivasi agar proses pembelajaran berjalan efektif dan tujuan tercapai. Menurut Moh. Suardi dalam Yestiani & Zahwa (2020:42), pembelajaran merupakan interkasi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung.

Media pembelajaran juga berperan penting dalam mendukung proses belajar mengajar (Mediana et al., 2024). Media ini berfungsi sebagai sarana penyampai informasi untuk memudahkan pemahaman siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seiring perkembangan teknologi, media digital seperti ponsel, laptop, dan internet menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan efektivitas serta memperluas akses terhadap materi pembelajaran. Menurut Zahwa & Syafi'I (2022), media pembelajaran adalah sarana untuk menyampikan informasi dan pesan dalam proses pembelajaran. Media memiliki beragam manfaat dalam mendukung proses belajar mengajar antara

pendidik serta peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran (Fadilah et al., 2023).

Kemampuan berpikir kognitif menjadi dasar utama dalam proses belajar, khususnya di tingkat sekolah dasar, karena menopang pembelajaran di jenjang berikutnya. Dalam pembelajaran IPA, pemahaman pemikiran serta teknik mengatasi permasalahan sangat bergantung terhadap kemampuan ini (Greennita, 2022). Menurut (Arfiani, 2021) Perkembangan kognitif pada anak membuat anak menjadi lebih paham dalam mempelajari berbagai macam pengetahuan umum dan berinteraksi dengan masyarakat serta lingkungan.

Perolehan hasil data pengamatan serta kegiatan tanyajawab yang dilakukan peneliti tanggal 13 Maret 2025 di kelas IV SD Negeri 2 Padokan, ditemukan berbagai hambatan dalam pembelajaran IPA. Guru cenderung hanya bertindak sebagai fasilitator dan lebih fokus pada metode pembelajaran, tanpa variasi media. Media yang digunakan terbatas pada buku bacaan, tidak dengan dukungan alat bantu visual atau interaktif. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan memahami materi dan cenderung pasif selama proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan berpikir kognitif siswa tergolong rendah. Dengan banyaknya oengamatan, siswa mengalami kesulitan memahami materi IPA, terutama yang membutuhkan daya nalar tinggi, yang tercermin dari hasil evaluasi belajar yang rendah.

Peningkatan hasil belajar peserta didik bisa dilakukan dengan memperbaiki kegiatan pembelajaran melalui penggunaan alat/media (Kodi et al., 2019). Kurang digunakannya alat/media untuk kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan inovatif menyebabkan permasalahan utama. Maka dari itu, dibutuhkannya inovasi alat/media untuk kegiatan pembelajaran yang tepat pada karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan MEFOSIS (Media Flipbook Metamorfosis). Media ini dirancang untuk menyampaikan materi metamorfosis melalui gambar dan elemen visual yang menarik, sehingga peserta didik lebih mudah mendalami teori pembelajaran serta tidak cepat

merasa jenuh dan bosan. MEFOSIS memuat materi tentang metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, dilengkapi dengan gambar berwarna serta penjelasan yang mudah dipahami.

Penggunaan media ini diharapkan dapat menaikkan semangat, mendorong keinginan belajar serta daya berpikir kritis peserta didik, karena mereka tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat visualisasi yang konkret. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran MEFOSIS sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA kelas IV.

Peneliti melaksanakan penelitian yang judul: "Pengembangan MEFOSIS (Media *Flipbook* Metamorfosis) menaikkan Daya Berpikir Kognitif pada anak sekolah dasar Kelas IV SD Negeri 2 Padokan." Diharapkan pengembangan media ini dapat meningkatkan pemahaman kognitif dan keinginan mengikuti kegiatan pembelajaran pada diri peserta didik dalam kegiatan belajar materi IPA.

B. Metode Penelitian

Peneliti pada bagian metode ini tentunya mengembangkan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D) tentunya menyebarkan alat/media guna sebagai pendukung kegiatan pembelajaran bernama MEFOSIS. Metode pengembangan ini umumnya suatu produk baru yang dirancang serta digunakan untuk mengetes keefektifannya (Sati et al., 2023). Selain menciptakan inovasi, pendekatan ini juga dapat digunakan untuk menyempurnakan produk yang telah ada. Menurut Sugiyono (2011) dalam Oktapiani (2024), R&D bertujuan menghasilkan produk baru dengan pengujian efektivitasnya. Sukmadinata (2017) dalam Rusdiyana (2020) menambahkan bahwa produk yang dikembangkan bukan hanya perangkat pembelajaran yang berupa kerta, akan tetapi harus menyesukaikan perkembangan teknologi dengan perangkat lunak seperti media digital.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa R&D adalah metode untuk merancang atau menguji efektivitas produk secara bertanggung jawab. Penelitian ini tentunya menggunakan model pengembangan 4D yaitu:

a. Define/definisi – mengidentifikasi serta merumuskan masalah,
b. Design – merancang produk dan menghasilkan prototipe awal,
c. Development – memvalidasi dan merevisi produk berdasarkan penilaian,
d. Dissemination – menyebarluaskan produk setelah memenuhi kriteria kelayakan

Produk yang dikembangkan berupa media digital bertujuan menaikkan daya berpikir kognitif anak-anak sekolah dasar kelas IV SD N 2 Padokan. Sebelumnya dilakukan analisis kebutuhan untuk memastikan kelayakan dan efektivitas media tersebut.

Perolehan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

a. Data kualitatif, dihasilkan dengan dilakukannya sesi tanyajawab guru dan saran para ahli terkait pengembangan MEFOSIS.
b. Data kuantitatif, berasal dari hasil validasi ahli, pretest-posttest, serta angket respon guru dan siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan pencarian data sudah dilaksanakan oleh peneliti di SD N 2 Padokan Kasihan Bantul melalui wawancara bersama guru kelas IV dan obsevasi lengsung kepada peserta didik kelas IV. Tahap tanyajawab sudah dilakukan peneliti pada salah satu anak kelas IV SD N 2 Padokan tanggal 13 Maret 2025, Ditemukan berbagai hambatan dalam pembelajaran IPA, seperti peran guru yang hanya sebagai fasilitator dan kurangnya variasi media pembelajaran. Penggunaan media terbatas pada buku bacaan tidak dengan alat bantu visual atau interaktif, sehingga siswa kesulitan memahami materi dan menjadi pasif. Selain itu, kemampuan berpikir kognitif siswa masih rendah, terutama dalam memahami materi yang membutuhkan penalaran tinggi, yang tercermin dari hasil evaluasi belajar yang rendah.

Salah satu penyebab utama adalah kurangnya alat/media guna kegiatan pembelajaran yang interaktif serta kreatif. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi media yang tepat

dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar. Salah satu solusinya adalah pengembangan MEFOSIS (Media Flipbook Metamorfosis) yang menyajikan materi metamorfosis secara visual dan menarik. Media ini memuat materi metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, dilengkapi gambar berwarna serta penjelasan yang mudah dipahami, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan mengurangi kebosanan siswa.

Penggunaan MEFOSIS diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kognitif siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media ini relevan diterapkan dalam pembelajaran IPA kelas IV, dan melakukan penelitian berjudul: "Pengembangan MEFOSIS (Media Flipbook Metamorfosis) berguna Menaikkan Kemampuan Berpikir Kognitif pada anak-anak sekolah dasar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Padokan."

Melalui media ini, diharapkan pemahaman kognitif dan minat belajar siswa dalam IPA dapat meningkat.

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pembelajaran di SD Negeri 2 Padokan melalui lima langkah:

a. Analisis Awal-Akhir

   Dari observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan siswa kesulitan memahami materi IPA, terutama metamorfosis, karena media pembelajaran kurang menarik. Guru menilai MEFOSIS efektif untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif.

b. Analisis Siswa

   Siswa kelas IV terdiri dari 20 orang dengan kemampuan beragam. Sebagian kurang fokus dan belum mencapai KKM. MEFOSIS dikembangkan untuk meningkatkan fokus dan kemampuan berpikir kognitif siswa.

c. Analisis Tugas

   Materi yang diajarkan adalah "Metamorfosis", dirancang sesuai silabus dan diajarkan dalam dua pertemuan (2 x 35 menit).

d. Analisis Konsep

Konsep pembelajaran difokuskan pada aspek kognitif dan akan diukur melalui pretest dan posttest.

e. Analisis Tujuan

Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan kompetensi dasar, hasil belajar yang diharapkan, dan penguatan karakter siswa.

2. Tahap Design/ Perancangan

Bagian langkah ini, sudah dirancang peneliti media pembelajaran MEFOSIS serta perangkat pendukungnya. Proses ini mencakup penetapan tujuan pembelajaran, penyusunan instrumen penilaian, perencanaan media, pengumpulan materi, dan pembuatan draf awal yang nantinya divalidasi oleh ahli.

a. Penyusunan Standar Tes

Peneliti menyusun instrumen evaluasi berupa *pretest* dan *posttest* berguna sebagai pengukur peningkatan berfikir yang jauh lebih kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan MEFOSIS. Soal-soal disusun berdasarkan kisi-kisi, indikator, serta pedoman penskoran, mengacu pada analisis tugas dan konsep.

b. Pemilihan Media

Media dipilih berdasarkan hasil analisis pembelajaran, karakter siswa, dan fasilitas sekolah. MEFOSIS dipilih karena dinilai sesuai dan efektif dalam menyampaikan materi metamorfosis secara visual dan interaktif.

c. Pemilihan Format

Peneliti menyusun format modul ajar yang meliputi identitas, alokasi waktu, tujuan, capaian pembelajaran, materi pokok, pendekatan, aktivitas, dan penilaian. Perancangan ini disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

d. Rancangan Awal

Disusun draf awal perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media flipbook, dan instrumen penelitian. Komponen dalam media mencakup petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, indikator, materi, video, dan kuis.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan mencakup validasi oleh ahli serta uji coba produk. Draft media yang sudah divalidasi oleh ahli alat pembelajaran atau media, ahli teori atau materi, dan validator instrumen, lalu direvisi berdasarkan masukan sebelum diuji coba di sekolah.

a) Penilaian oleh Ahli

Media dan instrumen penelitian divalidasi untuk menjamin kelayakan penggunaannya. Validasi melibatkan:

- Instrumen Penelitian divalidasi oleh Dr. Wahyu Kurniawati, dengan hasil sangat valid (97,92%). Masukan meliputi penambahan sumber dan penyesuaian indikator soal.
- Media Pembelajaran (MEFOSIS) divalidasi oleh Urip Muhayat Wiji Wahyudi, M.Pd., mencakup aspek perangkat lunak, penyajian, dan tampilan. Hasil total 95%, kategori "Sangat Layak". Saran perbaikan mencakup desain cover, ukuran font, dan elemen visual 3D.
- Materi Media divalidasi oleh Sri Handayani, S.Pd., dengan hasil 87,5% (kategori sangat layak). Saran termasuk penambahan materi sesuai kurikulum dan penegasan kesesuaian media untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

b) Uji Coba Pengembangan

Setelah validasi, dilakukan dua tahap uji percoba:

- Uji Coba Terbatas: Mengikut sertakan 10 peserta didik kelas IV B SD Negeri 2 Padokan, dipilih berdasarkan variasi kemampuan akademik (purposive sampling), untuk menilai kelayakan awal media.
- Uji Luas atau skala besar: Diterapkan kepada peserta didik kelas IV B (20 siswa) untuk mengukur efektivitas MEFOSIS dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran IPA.

4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap disseminasi merupakan fase akhir dalam model pengembangan 4D. Pada penelitian ini, penyebaran media MEFOSIS dilakukan secara

terbatas pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Padokan. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi efektivitas media secara lebih terfokus. Proses ini mencakup distribusi media kepada guru dan siswa, serta pemberian panduan penggunaan. Penyebaran terbatas memungkinkan analisis mendalam sebelum media dikembangkan lebih luas ke kelas atau sekolah lain.

Hasil Uji Tes Produk

1. Respon Peserta Didik

Uji coba kecil atau terbatas bertujuan menilai tanggapan siswa terhadap media MEFOSIS dalam pembelajaran IPA materi metamorfosis. Kegiatan ini dilaksanakan secara langsung pada 25 Februari 2025 dengan melibatkan 10 siswa kelas IV SD Negeri 2 Padokan. Data dikumpulkan melalui angket berskala Likert (1–5), yang mengukur aspek ketertarikan, isi, dan bahasa.

No	Aspek Pertanyaan	Skor Perolehan	P	K
1.	Ketertarikan	238	94%	SB
2.	Materi	143	95%	SB
3.	Bahasa	98	98%	SB
Total		**479**	**96%**	**SP**

Hasil ini menunjukkan media MEFOSIS dinilai sangat praktis dan mendapat tanggapan positif dari siswa, serta layak digunakan dalam uji coba lebih luas.

2. Keefektifan Media

a. Hasil Pretest dan Posttest

Evaluasi awal dan akhir dilakukan menggunakan soal bentuk Two-Tier Diagnostic. Hasil rata-rata pretest siswa adalah 56, dan meningkat menjadi 76 pada posttest.

Soal	Rata-Rata	Nilai Tinggi	Nilai Rendah
Pretest	56	70	43
posttest	76	84	61

Peningkatan ini menunjukkan media MEFOSIS mampu membantu pemahaman kognitif siswa secara signifikan.

b. Uji Normalitas

Pengujian distribusi data dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk melalui SPSS. Perolehan hasil mengarah berdistribusi normal serta nilai bersignifikansi > 0,05.

No	Data Siswa	Sig	Keterangan
1.	*Pretest*	.790	Normal
2.	*posttest*	.186	Normal

c. Uji Data *Paired Sample t-Test*

Pengujian dilakukan berguna melihat terdapatnya suatu perbedaan signifikan *pretest* dan *posttest*. Perolehan data mengarah Sig. 0,000 < 0,05, mengalami peningkatan begitu signifikan.

Data	Df	Sig	Keterangan
Pretest & Posttest	9	0.000	H0 ditolak H1 diterima

Dengan demikian, penggunaan MEFOSIS terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Uji Coba Lapangan

a) Respon Siswa

Penilaian kepraktisan media MEFOSIS dilakukan melalui angket respon siswa kelas IV SD Negeri 2 Padokan pada 13–14 Maret 2025. Sebanyak 20 siswa memberikan tanggapan terhadap tiga aspek: ketertarikan, isi, dan bahasa, menggunakan skala Likert.

Hasil menunjukkan total skor 969 dengan persentase 97%, masuk tergolong sangat praktis. Perolehan data mencerminkan bahwa media MEFOSIS sangat berbeda, praktis bila dikenakan, serta mendukung pembelajaran secara efektif.

b) Respon Guru

Tanggapan guru terhadap penggunaan MEFOSIS dikumpulkan dalam uji lapangan pada waktu yang sama. Penilaian meliputi tiga aspek utama dan dilakukan oleh guru kelas IV.

Total skor yang diperoleh adalah 85 (86%) dapat dikatakan sangat praktis. Hal tersebut megarah pada guru menilai alat pembelajaran ini efektif, menarik, dan sesuai digunakan untuk mendukung pemahaman kognitif siswa, khususnya materi metamorfosis.

Keefektifan Media

a) Hasil Pretest dan Posttest

Pengukuran kemampuan kognitif dilakukan melalui pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah penggunaan MEFOSIS. Keduanya diberikan kepada 20 siswa kelas IV pada 14 Maret 2025.

Soal	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Pretest	60	69	47
posttest	83	91	70

Hasil mengarah penaikkan signifikan perolehan data hasil peserta didik, yang mencerminkan efektivitas media MEFOSIS dalam meningkatkan pemahaman kognitif.

b) Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan sesuai dengan data subjek yang telah dipaparkan dan teori Shapiro-Wilk via SPSS. Hasil menunjukkan data pretest (Sig. = 0,167) dan posttest (Sig. = 0,182) berdistribusi normal (p > 0,05).

No	Data Siswa	Sig	Keterangan
1.	*Pretest*	.167	Normal
2.	*posttest*	.182	Normal

Ini menunjukkan data layak untuk analisis statistik lanjut dan memperkuat validitas hasil yang diperoleh dari peningkatan nilai siswa.

c) Uji Data *Paired Sample t-Test*

Analisis uji data *paired sample t-test* menunjukkan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, memperlihatkan adanya perubahan signifikan antara data hasil *pretest* dan *posttest*.

Data	Df	Sig	Keterangan
Pretest & Posttest	19	0.000	H0 ditolak H1 diterima

Data diatas disimpulkan penggunaan MEFOSIS terbukti memberikan dampak baik serta menaikkan keahlian dan keterampilan berpikir kognitif siswa.

E. Kesimpulan

1. Kelayakan Media

Media pembelajaran MEFOSIS dinilai layak berdasarkan validasi ahli. Ahli teori memberikan skor kelayakan sebesar 87,50% dan ahli media 95,00%, keduanya masuk kategori sangat layak. Ini menunjukkan bahwa MEFOSIS memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Efektivitas Media

Efektivitas MEFOSIS dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar kognitif. Uji coba terbatas, data tengah-tengah meningkat dari 56 menjadi 76; sedangkan pada uji lapangan dari 60 menjadi 83. Uji *paired sample t-test* memperoleh hasil bersignifikan (p: 0,000 < 0,05), menandakan bahwa MEFOSIS efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

3. Kepraktisan Media

Kepraktisan dinilai dari respon siswa dan guru. Respon guru mencapai 86%, dan respon siswa 96% (uji terbatas) serta 97% (uji lapangan), seluruhnya masuk kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa MEFOSIS

praktis dan mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel in Press :

Greennita, V. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tunarungu dalam Masalah Operasi Bilangan Bulat Ditinjau dari Gaya Kognitif. 5, 202–213.

Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran guru dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Fondatia, 4(1), 41-47.

Amalia Yunia Rahmawati. (2020). BAB II Hakikat IPA. July, 1–23.

Batubara, H. H. (2021). Media Pembelajaran Digital. In Jurnal Literasi Pendidikan

Arfiani, F. F. N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri Maguwoharjo 1 Depok Sleman. Tafhim Al-'Ilmi, 13(1), 38–57. https://doi.org/10.37459/tafhim.v13i1.4643

Putri, D. F. S. (2022). KONSEP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA SEKOLAH DASAR DALAM IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MENURUT TEORI JEAN PIAGET (Telaah Buku Teori perkembangan Kognitif Jean Piaget). (Doctoral Dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG)

Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di Sd Bakung Iii. 8, 76–80.

Jurnal :

Dini, L., Nurlinda, S., & Miraati, M. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva Subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 10, 2128–2136.

Rusdiana, B., & Febrianto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Wuza (Wujud Zat dan Perubahannya) Berbasis Pixton untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. Journal of Education Research, 5(3), 3187–3198. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1414

Sati, A. T., Tri Aditya, D., Azzahra, N. L., & Djutalov, R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Keuangan Peninggaran Raya (OPERA) Berbasis Dekstop Dengan Java SE & Mysql menggunakan Metode Research and Development (RND). JORAPI : Journal of Research and Publication Innovation, 1(2), 196–200. https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/JORAPI/index.

Oktapiani, P., Yektyastuti, R., Utami, I. I. S., & Erlangga, S. Y. (2024). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi IPA Sekolah Dasar Materi Manusia dan Lingkungan. Supernova Science Education

Journal, 2(1), 64–75. https://doi.org/10.61291/supernova.v2i1.20.

Rusdiyana, R., & Joharudin, M. (2020). Pengembangan Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Berbasis Proyek (Bazar) Pada Mata Kuliah Kewirausahaan. Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 8(1), 31-42.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi, 19(01), 61–78. https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. Journal of Student Research (JSR), 1(2), 1–17.

Kodi, A. I., Hudha, M. N., & Ayu, H. D. (2019). Pengembangan Media Flipbook Fisika Berbasis Android untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor. Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015, 1–8.