

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK MATERI EKOSISTEM

Elfira Rosa Pulungan¹, Ratih Purnamasari², Rukmini Handayani³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹elfirarosap23@gmail.com, ²ratihpurnamasari@unpak.ac.id,

³rukminihandayani@unpak.ac.id

ABSTRACT

In school education has an important task in developing and growing knowledge on cognitive, affective, and psychomotor aspects. The success or failure of the educational process is not only due to the students, but also depends on the teacher is accuracy in choosing models that are appropriate to learning material. Therefore, it is necessary to develop learning media so that students get appropriate and varied learning media, this development research uses the ADDIE method which consists of five stages, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. The place of observation was carried out at SDN Sukasari, Bogor City. Information collection was carried out by means of interviews and questionnaire assessments from media experts, linguists, material experts, and questionnaire responses from students. The result of product development is a flipbook learning media for ecosystem material. The results of expert validation research obtained an percentage 100% with the "very feasible" category. In the limited test stage as many as 29 students received a very good response with a percentage of 92% in the "very feasible" category. Based on the results of the study, it can be concluded that the flipbook learning media in this study proved to be valid, interesting, easy to use, and very feasible to be applied as a learning tool.

Keywords: Media, Flipbook, Ecosystem

ABSTRAK

Dalam pendidikan sekolah memiliki tugas penting dalam mengembangkan dan menumbuhkan pengetahuan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berhasil atau tidaknya proses pendidikan bukan hanya karena siswanya, namun juga tergantung pada ketepatan guru dalam memilih media dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran agar siswa mendapatkan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Tempat pengamatan dilakukan di SDN Sukasari Kota Bogor. Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara wawancara dan penilaian angket dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan angket respon dari siswa. Hasil pengembangan produk merupakan media pembelajaran *flipbook* materi ekosistem. Hasil riset validasi ahli didapatkan persentase 100% dengan kategori "sangat layak". Pada tahap uji terbatas sebanyak 29 siswa memperoleh respon yang sangat baik dengan persentase 92% dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* dalam penelitian ini terbukti valid, menarik, mudah digunakan, dan sangat layak diaplikasikan untuk dijadikan sarana pembelajaran.

Kata Kunci: Media, *Flipbook*, Ekosistem

A. Pendahuluan

Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran bukan hanya karena siswanya, namun juga tergantung pada ketepatan guru dalam memilih media dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media atau model mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi cara belajar siswa, sehingga menjadikan siswa kurang bersemangat dan cepat bosan dalam kegiatan belajar. Hal tersebut timbul karena kurangnya kemampuan guru dalam menguasai pelajaran yang diberikan kepada siswa, akibatnya siswa menjadi tidak bersemangat dalam belajar.

Untuk meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Menurut Abi Hamid, dkk (2020:4) media pembelajaran merupakan segala sesuatu untuk menyampaikan informasi dengan berbagai saluran yang dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa, sehingga pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuan. Media mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa, media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik, terpercaya dan dapat

memadatkan informasi. Dengan media pembelajaran juga mampu memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa. Untuk itu, perlu adanya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, karena ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikasi dari tersampainya informasi serta berhasilnya tujuan instruksional dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru, permasalahan ditemukan pada kelas V SD Negeri Sukasari dalam pembelajaran IPA terutama pada materi ekosistem. Guru menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yang mana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru atau pembelajaran cenderung pasif. Bagi sebagian siswa materi ekosistem dianggap sulit untuk dipahami karena memiliki kosakata yang sulit dihafal. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi yakni hanya teks bacaan yang ada pada buku ajar. Penggunaan teks bacaan ini belum mampu meningkatkan ketertarikan siswa. Hal ini dikarenakan materi yang

disajikan berbentuk deskriptif, adapun gambar pada teks bacaan relatif monoton. Dengan adanya hal-hal tersebut, menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih rendah.

Permasalahan tersebut menjadi kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* pada materi ekosistem di kelas V SD. *Flipbook* merupakan buku digital yang dapat digunakan secara mandiri karena mengandung unsur multimedia. Dengan adanya media pembelajaran berbentuk *flipbook* ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta pehafalan kosakata pada materi ekosistem. Pembuatan media pembelajaran *flipbook* ini memanfaatkan aplikasi *wordwall*, *canva*, dan *simplebooklet*. Pentingnya penggunaan media dijelaskan dari jurnal yang ditulis oleh Yuanta (2020) bahwa media pembelajaran sangat membantu guru dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran, karena peran media pembelajaran adalah sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nurhidayati (2018) menemukan

perbedaan pengaruh penggunaan e-modul berbasis *flipbook* dengan penggunaan bahan ajar cetak terhadap hasil belajar siswa. jika dilihat dari hasil uji dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar berbantuan e-modul berbasis *flipbook* dengan hasil belajara siswa dengan berbantuan bahan ajar cetak.

Kemudian jurnal lain yang meneliti tentang media *flipbook* yaitu ditulis oleh Pratiwi (2018) menjelaskan buku ajar tematik berbentuk cerita anak dengan permainan teka teki silang memenuhi kriteria valid, menarik, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Munawaroh (2021) menunjukkan hasil bahwa pengembangan media e-magazine berbasis *flipbook* dengan disisipkan teka teki silang dinyatakan valid dengan mendapatkan persentase sebesar 70% dari segi materi dan 77,3% dari segi media sedangkan respon siswa masuk dalam kategori cukup layak dengan mendapatkan persentase 79,6%.

Dari kedua jurnal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran akan lebih

menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar. Penyajian materi IPA perlu disusun sedemikian rupa dengan memanfaatkan media agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan *flipbook* diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran IPA terutama materi ekosistem sehingga muncul ketertarikan dan minat dalam diri siswa untuk belajar dengan media tersebut.

Berdasarkan penjelasan terkait media pembelajaran oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima pesan sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar, salah satu media tersebut adalah *flipbook*. *Flipbook* yang berisikan materi, contoh, video, audio dan teka teki silang mempermudah siswa dalam memahami dan menghafal kosakata yang ada pada materi ekosistem.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* menggunakan model

ADDIE. Metode riset yang dipakai guna menciptakan suatu produk, serta menguji keefektifan produk. Model ADDIE sebagai model desain pembelajaran dan pengembangan. Sebagai usaha menuntaskan permasalahan belajar yang berhubungan dengan sumber belajarnya sesuai dengan kebutuhan maupun karakteristik siswa. Menurut Rustandi (2021:58) model ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*.

Subjek penelitian yaitu kelas V SDN Sukasari. Pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi ekosistem yang dilakukan uji coba oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara dan angket.

Wawancara dilakukan dengan guru, dan siswa kelas V yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dasar. Angket yang memberikan tanda *check list*, ditujukan untuk menguji validitas perangkat pembelajaran terhadap media *flipbook* yang telah dikembangkan pada angket validasi media, validasi bahasa dan validasi materi dengan

menggunakan skala *guttman*, sedangkan angket respon siswa menggunakan skala *likert*.

Hasil dari uji validitas oleh para ahli menggunakan interpretasi untuk mengetahui kelayakan pengembangan media. Adapun interpretasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1.

Kriteria Interpretasi Skala *Guttman*

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Novianti (2015:4)

Perolehan persentase hasil uji validitas dianalisis dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$P = \frac{f}{N \times 1 \times R} \times 100\%$$

Sumber: Pratama (2018:3)

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Keseluruhan jawaban responden

N = Jumlah indikator

1 = skor tertinggi

R = Jumlah responden

Angket uji terbatas yang ditujukan pada siswa dalam angket respon siswa menggunakan skala *likert* dengan rincian sebagai berikut:

Rumus perhitungan hasil angket dengan skala *likert* adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Sugiyono (2018:137)

Dari hasil analisis data di atas akan diperoleh kesimpulan dengan respon siswa terhadap media pembelajaran flipbook materi ekosistem menggunakan skala *likert* dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2.

Kriteria Interpretasi Skala *Likert*

Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Andriyani (2018:256)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini merupakan hasil penelitian media pembelajaran flipbook materi ekosistem yang telah divalidasi oleh ahli. Validasi merupakan kegiatan mengumpulkan data atau informasi dari para ahli di bidangnya untuk menentukan valid atau tidak valid terhadap media yang dikembangkan. Tujuan validasi yaitu

untuk mengetahui tingkat kelayakan pada media pembelajaran flipbook materi ekosistem. Hasil dari validasi ini adalah untuk mendapatkan masukan dan saran terhadap media pembelajaran *flipbook* yang akan digunakan. Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen Universitas Pakuan sebagai pakar ahli media dan ahli bahasa, dan 1 guru SDN Sukasari sebagai pakar ahli materi. Data validasi diperoleh dari angket penilaian yang diberikan oleh validator. Selain memberikan penilaian validator juga memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan. Validasi produk dilakukan sampai produk dinyatakan sangat layak untuk digunakan dan tanpa revisi. Adapun hasil uji validitas terhadap produk pengembangan media pembelajaran *flipbook*, disajikan sebagai berikut.

Ahli Media

Hasil validasi dari ahli media terhadap media pembelajaran *flipbook* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil validasi ahli media

N o	Hasil penilaian	Skor	Persen- tase	Kriteria kualifikasi

1.	Validasi pertama	11	$\frac{11}{16 \times 1 \times 1} \times 100\% = 69\%$	Layak
2.	Validasi kedua	16	$\frac{16}{16 \times 1 \times 1} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi *flipbook* oleh ahli media pada validasi pertama dengan persentase sebesar 69% dengan kriteria layak digunakan namun masih ada beberapa bagian dalam media yang harus diperbaiki kembali untuk mencapai penilaian yang optimal. Perbaikan media berdasarkan komentar dan saran meliputi: 1) memperjelas warna *style* dengan *background*; 2) memperjelas warna *style* dan memperbesar *style*; 3) memperbesar ukuran teks; 4) memvariasikan warna pada teks; 5) menambahkan visual animasi bergerak pindah; dan 6) menambahkan *backsound* pada *flipbook*. Media pembelajaran *flipbook* yang telah diperbaiki kemudian divalidasi kembali, sehingga validasi kedua memperoleh hasil persentase 100%. Berdasarkan kriteria kevalidan, skor tersebut masuk kedalam kriteria sangat layak untuk diuji cobakan pada siswa kelas V.

Ahli Bahasa

Hasil validasi dari ahli bahasa terhadap media pembelajaran *flipbook* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4

Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Hasil penilaian	Skor	Persentase	Kriteria kualifikasi
1.	Validasi pertama	11	$\frac{8}{8 \times 1 \times 1} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak
2.	Validasi kedua	16	$\frac{8}{8 \times 1 \times 1} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi *flipbook* oleh ahli bahasa pada validasi pertama memperoleh hasil persentase 100% dengan kriteria sangat layak. Meskipun mendapatkan nilai yang sempurna, ahli bahasa memberikan masukan dan saran guru terciptanya produk yang baik. Perbaikan media berdasarkan komentar dan saran meliputi: 1) memperbaiki kata baku dan tanda baca; 2) menambahkan daftar pustaka; 3) menambahkan komponen pada cover *flipbook*; 4) menambahkan riwayat hidup penulis media pembelajaran *flipbook* yang telah diperbaiki kemudian divalidasi kembali sehingga pada validasi kedua mendapatkan persentase 100% tanpa

harus direvisi. Berdasarkan kriteria kevalidan, skor tersebut kedalam kriteria sangat layak untuk diujicobakan pada siswa kelas V.

Ahli Materi

Hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran *flipbook* dapat dilihat pada tabel 5.

No	Hasil penilaian	Skor	Persentase	Kriteria kualifikasi
1.	Validasi pertama	11	$\frac{14}{14 \times 1 \times 1} \times 100\% = 100\%$	Sangat Layak

Pada validasi ahli materi hanya dilakukan satu kali validasi, karena berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 100% dengan kategori sangat layak. Artinya, produk media pembelajaran *flipbook* dianggap sangat layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa adanya revisi. Sehingga pada validasi ahli materi hanya melakukan satu kali validasi. Adapun komentar yang diberikan oleh ahli materi sebagai berikut:

Dengan media pembelajaran *flipbook* sangat bagus diberikan kepada siswa, karena media tersebut menarik disajikan secara animasi sehingga siswa mudah memahami materi dan menjawab soal-soal yang

diberikan dengan cara teka teki silang, siswa lebih aktif dan mandiri dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

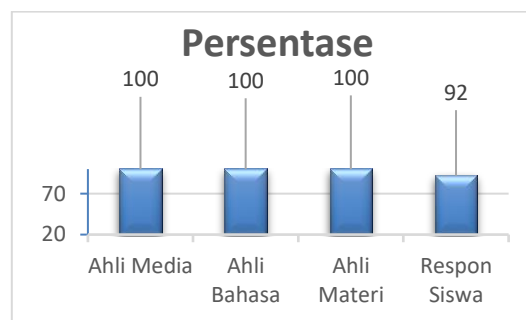
Dengan demikian, hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi sudah mendapatkan nilai yang sempurna, sehingga tidak memerlukan adanya perbaikan atau validasi kedua. Artinya, produk media pembelajaran *flipbook* teka teki silang materi ekosistem dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar kelas V.

Respon Siswa

Hasil angket respon siswa diperoleh dari 29 siswa yang akan menggunakan media pembelajaran *flipbook* materi ekosistem yang dikembangkan, mendapatkan respon yang sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 92%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* menarik dalam pembelajaran, media mudah digunakan, membantu siswa dalam memahami pembelajaran, petunjuk media mudah dipahami serta materi dalam media mudah dipelajari. Dengan demikian dapat dikatakan media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan ini dapat membantu siswa semangat dalam belajar dan

dinyatakan sangat layak untuk digunakan siswa dalam materi ekosistem.

Berdasarkan hasil validasi dan angket respon siswa maka diperoleh hasil persentase sebagai berikut:



Gambar 1

Persentase Hasil Validasi dan Respon Siswa

Seperti yang dikatakan oleh Sudjana & Rivai (Arsyad 2019:28) bahwa dengan media pembelajaran, materi ajar akan lebih jelas maknanya dan lebih dipahami oleh siswa, sehingga memungkinkan siswa dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi ekosistem telah dilaksanakan di SDN Sukasari Kota Bogor dengan menggunakan 5 tahap pengembangan melalui model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*).

Pada tahap pertama yaitu melakukan analisis. Menurut Sari

(2021:2821) analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui masalah yang terdapat di sekolah sehingga dapat ditentukan tujuan. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menemukan masalah yang didapatkan yaitu pada materi ekosistem guru masih menggunakan media pembelajaran cetak dan hanya mengandalkan buku tematik sebagai media pembelajaran. Dari permasalahan tersebut maka peneliti menemukan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif yang mudah digunakan siswa. Menurut Nuryani (2021:252) pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa seperti halnya media pembelajaran *flipbook*. Sehingga dari permasalahan yang ada, peneliti mendapatkan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* materi ekosistem.

Setelah pengumpulan informasi berupa analisis kebutuhan dilanjutkan dengan membuat perancangan desain media *flipbook* dan rancangan

media yang akan dikembangkan dengan relevansi materi pada KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Berdasarkan validasi, *flipbook* mendapatkan hasil persentase keseluruhan sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. persentase yang tinggi didapatkan karena tampilan *flipbook* memiliki karakteristik dengan gambar, suara, video, dan permainan teka teki silang yang menarik perhatian siswa. Hal ini senada dengan pendapat Munawaroh, dkk (2021:46) dengan teknologi *flipbook* ini memungkinkan siswa dapat menikmati media pembelajaran majalah tidak hanya dalam bentuk tulisan, namun dalam bentuk gambar, suara, dan video.

Setelah validasi ahli media, bahasa, dan materi selanjutnya dilakukan implementasi secara terbatas kepada siswa yang berjumlah 29 siswa di kelas V-A SDN Sukasari. Pada tahap implementasi, peneliti meminta bantuan kepada wali kelas V untuk membagikan tautan media pembelajaran *flipbook* materi ekosistem dan mengkoordinir siswa dalam penggunaan media. Setelah

siswa menggunakan media pembelajaran *flipbook*, siswa diberikan angket untuk mengetahui respon pengguna setelah menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Hasil dari respon siswa terhadap media memperoleh persentase sebesar 92% sehingga penggunaan media pembelajaran *flipbook* dinyatakan sangat layak dan baik digunakan siswa dalam pembelajaran IPA pada materi ekosistem dan secara umum media pembelajaran *flipbook* ini tidak diperlukan adanya revisi.

D. Kesimpulan

Kevalidan data diambil dari angket dengan validasi media, validasi bahasa, validasi materi dan angket respon siswa. Hasil validasi pada ahli media mendapatkan persentase 100% dengan kategori sangat layak, selanjutnya validasi ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak, validasi ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak, dan hasil angket respon siswa mendapatkan rata-rata 92%. Maka berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran

flipbook materi ekosistem valid, menarik, dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. 2020. *Media pembelajaran*. 1 ed. diedit oleh T. Limbong. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Andi Rustandi, dan Rismayanti. 2021. "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda." *Jurnal Fasikom* 11(2):57–60. doi: 10.37859/jf.v11i2.2546.
- Andriyani, Lia, Zainal Arifin, dan Ferina Agustini. 2018. "Pengembangan Media Papi Semar Berbasis Model Quantum Teaching Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas III SDN 02 Teguhan Gobogan." *Jurnal Sekolah (JS)* 2(3):253–58.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. 21 ed. diedit oleh A. Rahman. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Munawaroh, Siti, Intan Fathimah Ahmadah, dan Mayang Purbaningrum. 2021. "E-Magmath Berbasis Flipbook Pada Materi Himpunan Di Kelas Vii Smp/Mts." *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 4(1):45–54. doi: 10.22460/jpmi.v4i1.45-54.
- Novianti, Desti Ayu, dan Joni Susilowibowo. 2015. "PENGEMBANGAN MODUL AKUNTANSI ASET TETAP BERBASIS PENDEKATAN

- SAINTIFIK SEBAGAI
PENDUKUNG IMPLEMETASI K-
13 DI SMKN 2 BUDURAN.”
Jurnal Pendidikan 03(01):1–9.
- Nurhidayati, Alipah, Setiadi Cahyono
Putro, dan Triyanna
Widiyaningtyas. 2018.
“Penerapan Model Pbl
Berbantuan E-Modul Berbasis
Flipbook Dibandingkan
Berbantuan Bahan Ajar Cetak
Pengaruhnya Terhadap Hasil
Belajar Pemrograman Siswa
Smk.” *Teknologi dan Kejuruan:
Jurnal Teknologi, Kejuruan, dan
Pengajarannya* 41(2):130–38.
doi:
10.17977/um031v41i22018p130.
- Nuryani, Ni Luh, Ida Bagus, dan Gede
Surya. 2021. “Media
Pembelajaran Flipbook Materi
Sistem Pernapasan Manusia
pada Muatan IPA Siswa Kelas V
SD.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan
dan Pembelajaran* 5:247–54.
- Pratama, Putra Adre, H. Bachtiar S.
Bachi, dan M. Pd. 2018.
“Pengembangan Media
Pembelajaran Computer Assisted
Instruction Pada Mata Pelajaran
Bahasa Inggris Materi Degrees
Of Comparison Pada Kelas VIII Di
SMP Islam Terpadu Shafta
Surabaya PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN
COMPUTER ASSISTED
INSTRUCTION PADA MATA
PELA.” *Jurnal Teknologi
Pendidikan* 0(01):1–4.
- Pratiwi, Rikha Ari, Ery Tri Djatmika,
dan Sulton Sulton. 2018. “Buku
Ajar Tematik Berbentuk Cerita
Anak dengan Permainan Teka-
teki Silang.” *Jurnal Pendidikan:
Teori, Penelitian, dan
Pengembangan* 3(11):1483–87.
- Sar, Widya Nindia, dan Mubarak
Ahmad. 2021. “Pengembangan
Media Pembelajaran Flipbook
Digital di Sekolah Dasar.”
Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan
3(5):2819–26. doi:
10.31004/edukatif.v3i5.970.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian
Pendidikan*. 27 ed. Bandung:
Alfabeta.
- Yuanta, Friendha. 2020.
“Pengembangan Media Video
Pembelajaran Ilmu Pengetahuan
Sosial pada Siswa Sekolah
Dasar.” *Trapsila: Jurnal
Pendidikan Dasar* 1(02):91–100.
doi: 10.30742/tpd.v1i02.816.