



## Media Flipbook Berorientasi Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar

I Dewa Ayu Widia Suari Dewi<sup>1\*</sup>, I Wayan Sujana<sup>2</sup>



<sup>1,2</sup> Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

\*Corresponding author: [ayu.widia.suari@undiksha.ac.id](mailto:ayu.widia.suari@undiksha.ac.id)

### Abstrak

Pandemi Covid -19 memberikan banyak perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada masa pandemi seperti saat ini diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran dari seperti media flipbook. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui kelayakan atau validitas media pembelajaran flipbook berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS kelas IV SD. Subjek pada penelitian ini meliputi tiga orang ahli dan peserta didik. Produk dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan kuesioner atau angket. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Validitas produk ini ditentukan menurut ahli materi pembelajaran memperoleh 92,5% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh 92,5% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh 90% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji coba perorangan memperoleh 94,6% dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh 93,9% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook berbasis pendekatan kontekstual ini layak digunakan dalam pembelajaran muatan IPS kelas IV SD. Implikasi penelitian ini yaitu media flipbook ini layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan bagi pendidik bisa memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran.

**Kata Kunci:** flipbook, Kontekstual, IPS.

### Abstract

*The Covid-19 pandemic has made many changes in the world of education, especially in the implementation of learning. During a pandemic like today, learning media is needed that can be used in learning from such as flipbook media. This research is research and development. This research aims to describe the design and find out the feasibility or validity of flipbook learning media based on contextual approaches to the class IV social science content of elementary school Subjects in this study include three experts and learners. Products are developed using the ADDIE development model. Data collection methods used questionnaires or questionnaires. Data is analyzed with quantitative descriptive and qualitative descriptive analysis techniques. The validity of this product is determined according to the learning material expert obtained 92.5% with excellent qualifications, the learning design expert obtained 92.5% with excellent qualifications, the learning media expert obtained 90% with excellent qualifications, the individual trial results obtained 94.6% with excellent qualifications and the results of the small group trial obtained 93.9% with excellent qualifications. Based on these results, it can be concluded that this contextual approach-based flipbook learning media is feasible for use in the learning of elementary school class IV social science content. The implication in this study is that this flipbook media is worth using, because it can increase the motivation of students and educators to be able to utilize technology in the implementation of learning.*

**Keywords:** Flipbook, Contextual, Social Sciences.

## 1. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) yang semakin berkembang pesat saat ini menuntut guru agar mampu menentukan metode atau media pembelajaran yang tepat (Mitra & Purnawarman, 2019; Rahayu et al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut antusias belajar

#### History:

Received : April 17, 2022

Revised : April 20, 2022

Accepted : July 12, 2022

Published : August 25, 2022

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



yang dimiliki oleh siswa dapat lebih meningkat apabila diimbangi adanya kreativitas guru dalam menggunakan materi, metode, dan media yang inovatif serta bervariasi. Guru selalu dituntut untuk dapat memberikan inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman baru (Andrian & Rusman, 2019; Surya, 2017). Inovasi diperlukan agar siswa selalu semangat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, karena guru sebagai ujung tombak kualitas pendidikan sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat bergantung pada seorang guru (Afriliziana et al., 2021; Dewi & Yanti, 2021; Winangun et al., 2021). Guru memiliki tugas untuk mengajar, sedangkan siswa belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Dengan demikian, pada masa yang akan datang siswa memiliki pengetahuan serta mampu untuk mempraktikkannya sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring tentu banyak terdapat perubahan-perubahan karena proses pembelajaran biasanya masih secara konvensional, memanfaatkan buku dan papan tulis, serta jarang menggunakan media pembelajaran (Fitri & Ardipal, 2021; Syafari & Montessori, 2021). Hal tersebut dirasa kurang sesuai di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat dan situasi pandemi saat ini. Kini guru dituntut untuk dapat mendesain pembelajaran secara daring dan juga memfasilitasi belajar siswa dengan mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik serta membuat media pembelajaran yang kreatif, inovatif, sehingga dapat memudahkan siswa memahami materi dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan (Sourial et al., 2018).

Sejalan dengan hal tersebut proses pembelajaran saat ini lebih menuntut agar lebih mengarah kepada penggunaan media dalam pembelajaran. Salah satunya mata pelajaran yang perlu menggunakan media yaitu IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pembelajaran yang terdapat di sekolah dasar yang dapat mengembangkan potensi dan memiliki peran tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu dengan segala aktivitasnya (Lubis et al., 2019; Mustika & Ain, 2020). Pembelajaran IPS memiliki manfaat yang sangat besar. Dengan pembelajaran IPS, siswa dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam menyikapi perubahan sosial yang berkaitan dengan pola kehidupan manusia dalam kebutuhan hidup bermasyarakat (Antanaz Sary et al., 2018; Maysella et al., 2021; Yanik Yasmini, 2021). IPS di sekolah dasar membahas hubungan manusia dengan lingkungan masyarakat. Siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya (Juniantoro & Abbas, 2018; Setiawan et al., 2022). Siswa diharapkan dapat memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial tersebut. Materi dalam pembelajaran IPS sangat dekat dengan keadaan siswa dan lebih nyata di lingkungan sekitar siswa namun peserta didik belum sepenuhnya mampu memahami makna materi yang dipelajari dan belum mampu menghubungkan materi yang diperoleh dengan kehidupan sehari-hari. Untuk itu, perlu diupayakan suatu inovasi dalam pembelajaran IPS agar siswa dapat betul-betul memahami materi yang disampaikan dan dapat mengalami suasana belajar yang memungkinkan siswa untuk secara aktif belajar dengan mengkonstruksi, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya (Hadi et al., 2019; Nur Pajrina, 2022; Sumaryani et al., 2021).

Saat ini seringkali proses pembelajaran menghabiskan banyak waktu dan tenaga, namun materi yang ingin disampaikan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa. Hal ini memunculkan rasa bosan dan kurang semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran terlebih di masa pembelajaran daring seperti saat ini. Rasa ingin tahu yang dimiliki oleh siswa sangat besar, namun karena pembelajaran secara daring, proses belajar menjadi membosankan. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu dorongan agar menarik perhatian siswa agar semangat dalam belajar (Asrial et al., 2021; Nia & Sastra, 2021; Yuza & Ningrum, 2021). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di SD Negeri

14 Dauh Puri dinyatakan bahwa masih terdapat berbagai kendala yang dihadapi saat penyampaian materi pembelajaran IPS di tengah situasi pembelajaran daring ini, terlebih menciptakan suasana belajar agar siswa tidak jenuh dan tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berpatokan pada buku ajar yang diperoleh di sekolah, khususnya pada muatan pembelajaran IPS dan video pembelajaran dari *youtube* dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru. Selain itu, masih terbatasnya media yang dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan, terlebih inovasi media yang dapat diakses oleh siswa dari rumah membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Guru juga harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran agar tidak selalu terpaku pada materi di buku saja (Permana & Sujana, 2021). Jika permasalahan tersebut tidak segera diatasi akan berdampak buruk terhadap mutu pendidikan.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mengkonkretkan pesan serta mempermudah konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana sehingga makna yang disampaikan menjadi jelas dalam mencapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien (Apriliani et al., 2020; Ulfa & Nasryah, 2020; Zahra et al., 2021). Media pembelajaran dikatakan sebagai salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam pembelajaran. Dengan media, peserta didik dapat termotivasi dan terlibat aktif secara fisik maupun psikis mengoptimalkan seluruh indera yang dimiliki sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Kemajuan teknologi yang berkembang pesat mampu melahirkan berbagai fitur-fitur media pembelajaran yang canggih dengan sistem pengajaran berbasis multimedia, yaitu teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara maupun video. Dengan demikian, penyajian pembelajaran menjadi lebih mudah, tidak monoton, dan lebih menarik perhatian siswa.

Salah satu media yang cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar adalah media *flipbook*. Media *flipbook* merupakan perangkat lunak profesional untuk mengonversi file pdf, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku digital. Kelebihan *flipbook* di antaranya adalah dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, serta dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa. Pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa ke mana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Flipbook* juga mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak mampu dihadirkan dalam kelas. Pembelajaran menggunakan media *flipbook* menjadi solusi alternatif untuk menunjang pembelajaran di era teknologi. Pembelajaran akan menjadi bervariasi dan menarik dari segi tampilan visual maupun secara audiovisual (Amanullah, 2020; Hendrianti et al., 2021; Juliasnyah et al., 2016). Oleh karena itu, media *flipbook* menjadi solusi untuk menciptakan suasana kelas lebih menarik, komunikatif, interaktif, dan menunjang pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu yang dapat dilakukan adalah mengajak siswa untuk menggunakan masyarakat sebagai media dalam menghadirkan materi pembelajaran secara nyata dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual adalah salah satu pendekatan yang cocok untuk mengaitkan kehidupan sehari-hari dengan pembelajaran. Pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan sehari-hari (Octavyanti & Wulandari, 2021; Putra, 2021; Widiastuti, 2021). Pembelajarannya tidak lagi bersifat satu arah yang bertumpu pada guru sebagai pusat pembelajaran. Kini, peserta didik sebagai pemegang peranan dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Dengan demikian,

materi yang dipelajari menjadi menarik dan bermakna, siswa akan menyadari bahwa materi yang telah dipelajari berguna dalam hidupnya nanti.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan penggunaan media *flipbook* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran tematik (Maharcika et al., 2021; Nuryani & Surya Abadi, 2021). Media *flipbook* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi (Hidayatulloh, 2019; Musafanah, 2017; Puspita, 2021). Penggunaan media *flipbook* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan valid digunakan pembelajaran IPS kelas rendah (Tambunan et al., 2021). Dari hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 14 Dauh Puri dan dilihat dari kebermanfaatan media *flipbook* dalam beberapa penelitian yang relevan yang telah diuraikan tersebut, maka dapat diupayakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran berupa *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS. Media *flipbook* ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam pengembangannya yang dianggap tepat untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS. Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran *flipbook* dapat membantu siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, sehingga pembelajaran dapat tersaji secara lebih menarik dan bermakna.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk media *flipbook* berorientasi pendekatan kontekstual muatan IPS kelas IV SD ini dikembangkan dengan model ADDIE yang meliputi 5 tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Alasan peneliti memilih model pengembangan ini karena, Langkah-langkah model pengembangan ini sesuai dengan produk yang ini dikembangkan. Model ADDIE cocok digunakan untuk mengembangkan produk multimedia, salah satunya yaitu flip book karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai dengan produk (Tegeh, I., Jampel, I., & Pudjawan, 2014). Penelitian ini terdapat 3 subjek penelitian, yang meliputi para ahli dan juga peserta didik. Para ahli meliputi ahli isi muatan pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan juga 9 siswa kelas IV SD. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 14 Dauh Puri, Denpasar, Bali. Akibat dari pandemi Covid-19, penelitian ini hanya sampai pada tahapan uji kelompok kecil yang menggunakan 9 orang peserta didik. Pada uji coba perorangan melibatkan tiga orang siswa yaitu siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba kelompok kecil melibatkan sembilan orang siswa. Dalam pelaksanaannya siswa dibagi menjadi tiga kelompok, setiap kelompok terdiri dari tiga orang siswa. Pembagian kelompok dilakukan sesuai dengan hasil belajar siswa. Kelompok 1 merupakan kelompok siswa dengan hasil belajar tinggi, kelompok 2 siswa dengan hasil belajar sedang, dan kelompok 3 siswa dengan hasil belajar rendah.

Metode pengumpulan data dalam penelitian menggunakan metode kuesioner/angket. Dalam penelitian ini, digunakan angket jenis tertutup yang akan diberikan kepada para ahli dan siswa terkait dengan kelayakan produk yang dikembangkan. Angket tertutup adalah instrumen yang sudah tersedia item jawabannya, sehingga responden hanya menjawab dengan pilihan jawaban yang telah disediakan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah lembar kuesioner/angket. Pada penelitian ini angket digunakan untuk mengumpulkan data *review* dari ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan siswa saat uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Angket bermanfaat untuk mengumpulkan data terkait dengan kelayakan produk yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen yang digunakan pada penelitian ini disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan KD	1	3
		b. Kesesuaian materi dengan indikator	2	
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	
2.	Isi Materi	a. Materi mudah dipahami	4,5	6
		b. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	6	
		c. Kedalaman materi	7,8	
		d. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	9	
3.	Evaluasi	a. Kesesuaian soal dengan indikator	10	1
<b>Jumlah</b>			10	10

(Suartama, 2016)

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	1, 2	2
2	Strategi	b. Kesesuaian tujuan, materi, evaluasi	3,4,5	3
		a. Media menarik perhatian		
3	Teknik Pengoperasian	b. Kejelasan penyajian materi	6	1
		a. Kejelasan petunjuk belajar	7	2
4	Evaluasi	b. Kemudahan dalam pengoperasian	8	2
		a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	9	
		b. Kesesuaian soal dengan indikator dan tujuan pembelajaran	10	
<b>Jumlah</b>			10	10

(Suartama, 2016)

**Tabel 3.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Teknis	a. Kemudahan penggunaan media	1	2
		b. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman	2	
2.	Motivasi	a. Media pembelajaran dapat memotivasi	3	1
3.	Teks	a. Keterbacaan teks	4	3
		b. Jenis huruf	5	
		c. Penggunaan ukuran huruf	6	
4.	Tampilan Media Flipbook	a. Kesesuaian gambar	7	4
		b. Kesesuaian video	8	
		c. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	9	
		d. Kejelasan audio	10	
<b>Jumlah</b>			10	10

(Suartama, 2016)

**Tabel 4.** Kisi-kisi Instrumen Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Media	a. Kemenarikan media pembelajaran	1	2
		b. Kemudahan penggunaan media	2	
2.	Materi	a. Kemudahan memahami materi	3	2
		b. Kejelasan uraian materi	4	
3.	Tampilan Media	a. Kesesuaian teks	5	5
		b. Kesesuaian gambar	6	
	Flipbook	c. Kesesuaian warna	7	
		d. Kesesuaian video	8	
		e. Kesesuaian audio	9	
4.	Motivasi	a. Memberikan semangat/motivasi belajar	10	1
5.	Evaluasi	a. Kesesuaian soal dengan materi	11	1
<b>Jumlah</b>			11	11

(Suartama, 2016)

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review dari ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba siswa. Teknik analisis data ini digunakan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa kritik dan saran, masukan, tanggapan, dan juga perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket dalam bentuk skor yang diisi oleh subjek. Selanjutnya, jawaban angket yang diperoleh dianalisis menggunakan skala *Likert*. Pada penelitian ini skala *Likert* yang digunakan yaitu dengan menggunakan penilaian skala empat disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Kategori Penilaian Skala *Likert*

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat Tidak Setuju
2	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 3	Setuju
4	Skor 4	Sangat Setuju

(Sukardi, 2008)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

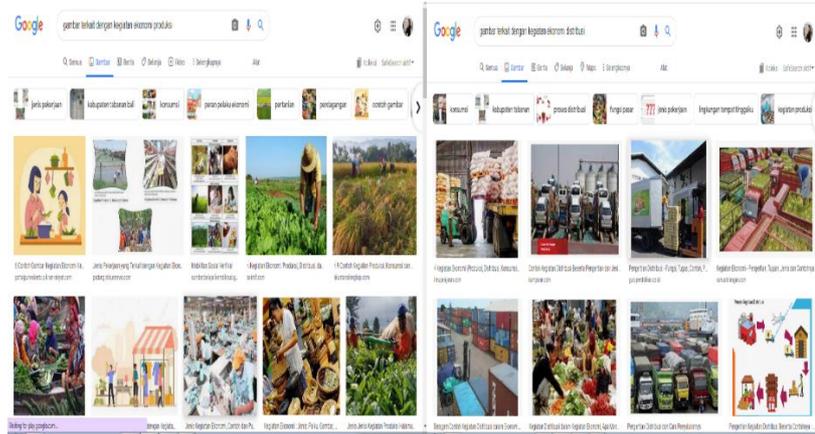
#### Hasil

Rancang bangun pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Tahapan-tahapan tersebut meliputi tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Tahap pertama yang dilaksanakan oleh peneliti adalah tahap analisis (*analyze*) kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Pada tahap ini diketahui bahwa siswa kelas IV SD Negeri 14 Dauh Puri adalah siswa yang mudah bosan dengan pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, selain itu saat guru menjelaskan materi dalam proses pembelajaran daring masih kurang dalam pemanfaatan media untuk membantu mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang inovatif dalam pembelajaran

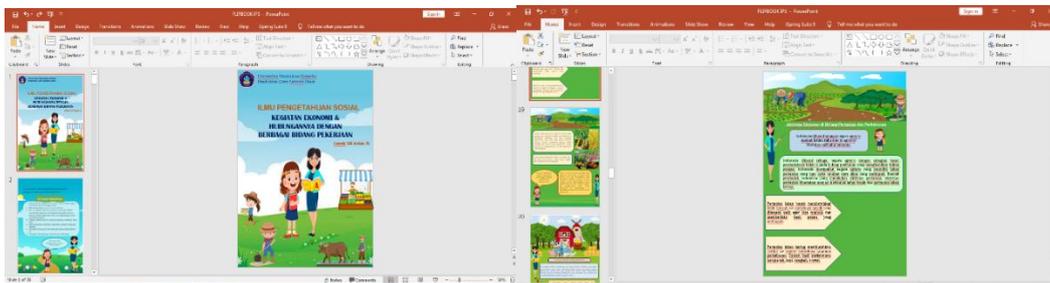
IPS menjadikan proses pembelajaran monoton dan membosankan bagi siswa. Pembelajaran daring saat ini menyebabkan berkurangnya interaksi guru dan siswa. Hal ini memaksa siswa untuk dapat belajar secara mandiri di rumah, sehingga dibutuhkan media yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran siswa secara daring dengan pendekatan kontekstual. Dengan demikian, materi tidak hanya disampaikan secara langsung kepada siswa, tetapi mengarahkan siswa untuk menghubungkan informasi yang telah diperoleh dengan informasi yang akan dipelajari dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, mudah dipahami dan lebih bermakna. Media nantinya dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di rumah dengan harapan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Tahap kedua adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini perancangan dilaksanakan sesuai dengan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Pada tahap perancangan juga dilaksanakan identifikasi *software*, *hardware*, serta alat dan bahan yang sekiranya digunakan dalam proses pengembangan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media pembelajaran dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian dan minat siswa. Rancangan media pembelajaran *flipbook* dengan pemanfaatan teknologi yang sebaik mungkin dengan menggabungkan beberapa unsur seperti teks, gambar, video dan juga audio. Media pembelajaran *flipbook* juga dirancang agar mudah digunakan dan dapat diakses oleh siswa kapan pun dan di mana pun melalui gadget atau laptop hanya dengan membuka *link* yang diberikan. Penggunaan jenis huruf dan warna kolom-kolom tulisan pada materi media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual pada muatan IPS dibuat menarik, cerah, dan jelas agar siswa tertarik dan nyaman saat membaca. Isi materi dalam media pembelajaran *flipbook* disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditentukan. Sumber materi dalam media pembelajaran menggunakan buku tematik siswa dan beberapa buku IPS SD online. Pada tahap perancangan juga disusun *flowchart* dan *storyboard* sebagai tahap awal gambaran pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini adalah merealisasikan produk yang telah dirancang pada tahap desain. Pengembangan disesuaikan dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang. Pada tahap ini, media pembelajaran *flipbook* dibentuk sedemikian rupa hingga menjadi sebuah buku menyerupai album dalam bentuk digital yang tiap halamannya memuat materi pembelajaran mengenai kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* akan meliputi: halaman yang memuat materi yang akan dibahas, halaman yang memuat video pembelajaran terkait dengan materi, halaman yang memuat tugas atau latihan soal, serta halaman yang memuat *link google form* yang berisi soal evaluasi dari materi yang telah dibahas pada media pembelajaran *flipbook*. Proses pembuatan media pembelajaran *flipbook* menggunakan aplikasi *powerpoint* lalu diubah dalam bentuk file *pdf*. Kemudian file *PDF* akan diconvert dalam *flip pdf profesional*. Hasil akhirnya adalah berupa *link* yang dapat diakses oleh siswa melalui gadget atau laptop. Adapun tahap pengembangan media pada penelitian ini dapat dilihat pada [Gambar 1](#), [Gambar 2](#), dan [Gambar 3](#).



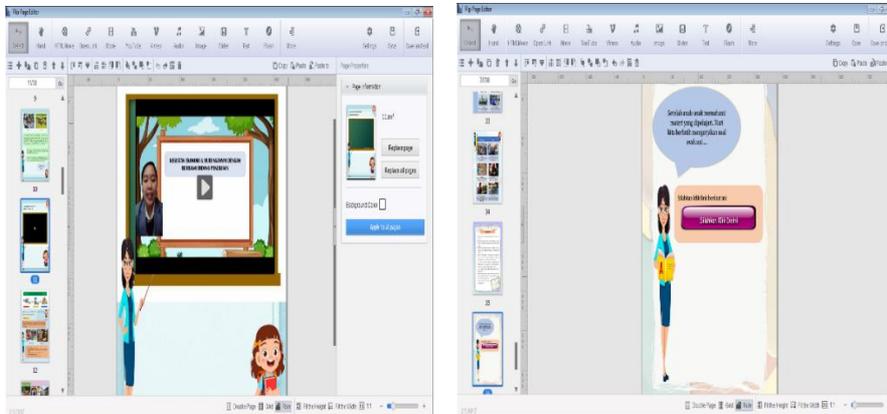
Gambar 1. Pengumpulan Gambar-Gambar yang Relevan



Gambar 2. Pengembangan Media di Microsoft Power Point



Gambar 3. Pembuatan Video Pembelajaran



Gambar 4. Finalisasi Media di Flip PDF Professional

Setelah proses pengembangan produk media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS selesai, selanjutnya dilaksanakan uji kelayakan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan produk dinilai oleh para ahli dan siswa melalui uji perorangan dan uji kelompok kecil. Uji kelayakan produk melibatkan ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Uji coba produk melalui uji perorangan melibatkan tiga orang siswa dan uji coba kelompok kecil melibatkan sembilan orang siswa kelas IV SD Negeri 14 Dauh Puri. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil review dari ahli materi pembelajaran diketahui bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS memperoleh persentase 92,5% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil *review* dari ahli desain pembelajaran, diketahui bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS memperoleh persentase 92,5% dengan kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan hasil *review* dari ahli media pembelajaran, diketahui bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS memperoleh persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik. Setelah dilaksanakan review para ahli, yaitu ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Media pembelajaran *flipbook* dapat diujicobakan kepada siswa. Tahap uji coba terdiri dari dua tahap yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Jika *direview* kembali, validasi dalam uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 94,6% dengan kualifikasi sangat baik dan validasi dalam uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 93,9% dengan kualifikasi sangat baik. Dilihat dari komentar yang diberikan oleh siswa, media pembelajaran *flipbook* mendapatkan respon yang positif dari siswa. Tahap keempat adalah tahap implementasi (*implementation*).

Setelah proses pengembangan dari produk media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS selesai, selanjutnya dilaksanakan uji kelayakan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan produk dinilai oleh para ahli dan siswa melalui uji perorangan dan uji kelompok kecil. Uji kelayakan produk melibatkan ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Uji coba produk melalui uji perorangan melibatkan tiga orang siswa dan uji coba kelompok kecil melibatkan sembilan orang siswa kelas IV SD Negeri 14 Dauh Puri. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tujuan tahap ini adalah untuk mengimplementasikan atau menerapkan media dalam proses pembelajaran serta untuk mengetahui pengaruhnya terhadap keefektifan pembelajaran. Namun, karena kondisi yang tidak memungkinkan untuk mengadakan kegiatan yang melibatkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas karena pandemi Covid-19, maka penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan tidak dapat terlaksana. Tahap terakhir dari penelitian ini adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap evaluasi merupakan tahap menilai akhir produk yang dikembangkan. Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk menilai setiap tahap pengembangan produk dengan menggunakan model ADDIE sebagai upaya untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi formatif dilaksanakan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan dan merevisi sesuai dengan saran, komentar, atau masukan yang diberikan pada tahap *review* ahli dan uji coba produk yang meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

## Pembahasan

Produk pada penelitian ini adalah media *flipbook* yang menggunakan pendekatan kontekstual pada muatan IPS kelas IV SD. Media dikembangkan dengan model

pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil *review* para ahli dan hasil uji coba subjek pada tahap uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil memperoleh kualifikasi sangat baik. Sehingga, media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual adalah layak digunakan dalam pembelajaran muatan IPS kelas IV SD. Media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual dilihat dari beberapa aspek.

Pertama, kualitas aspek kurikulum, materi dan evaluasi dalam instrumen penilaian berkisar 3 (baik) dan 4 (sangat baik). Pada aspek kurikulum terdapat indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Hasil sangat baik diperoleh karena kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan materi yang disajikan pada media pembelajaran *flipbook*, sehingga proses kegiatan pembelajaran dalam *flipbook* benar-benar mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pada aspek materi terdapat indikator penyajian materi mudah dipahami, kesesuaian materi dan perkembangan kognitif siswa, materi mempresentasikan kehidupan nyata, penyampaian materi disertai dengan contoh, materi penting dipelajari oleh siswa, penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pada aspek materi, sebagian besar indikator memperoleh hasil yang baik dan sangat baik karena pada media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan memuat konsep-konsep materi untuk diketahui siswa mengenai kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan. Penyajian materi dalam media pembelajaran *flipbook* selain berupa kata-kata, juga didukung oleh penyajian gambar dan video. Gambar dan video bermanfaat untuk memperjelas suatu keadaan, sehingga penggunaan gambar dan video akan membuat siswa lebih mudah untuk mengingat dan memahami materi yang disajikan (Hasanudin et al., 2019; Lapitan et al., 2021). Pengembangan suatu media pembelajaran perlu mempertimbangkan kesesuaian materi yang terdapat di dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran terjadi karena ada tujuan yang hendak dicapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS, guru harus mampu menggunakan media yang inovatif untuk menumbuhkan keaktifan dan minat belajar siswa dalam memahami konsep dan masalah yang diberikan (Nathalia Angelina & dkk, 2021; Nida et al., 2020; Sobakhah & Bachtiar, 2019). Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan sudah layak/valid, sehingga dapat dipergunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPS Kelas IV SD.

Kedua, media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual adalah layak digunakan dalam pembelajaran muatan IPS kelas IV SD. Media pembelajaran *flipbook* mampu memberikan kegiatan pembelajaran bermakna dan mandiri melalui pengamatan video, gambar, serta kegiatan evaluasi mandiri. Gabungan teks, animasi, video, suara dan lain sebagainya dapat memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat siswa serta lebih efektif menarik minat dan perhatian siswa untuk menyampaikan informasi (Andriyani & Suniasih, 2021; Putriningsih & Putra, 2021). Media pembelajaran *flipbook* dari segi desain pembelajaran memperoleh kriteria sangat baik. Dari segi penilaian, media *flipbook* dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Atas dasar penilaian dari ahli desain pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan layak/valid sehingga dapat dipergunakan untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPS kelas IV SD. Media pembelajaran *flipbook* sangat mudah digunakan hanya perlu meng-*klik link* yang diberikan lalu siswa dapat mengamati setiap halaman yang memuat materi. Pembelajaran menggunakan media *flipbook* menjadi solusi alternatif menunjang proses pembelajaran siswa saat ini karena pembelajaran menjadi lebih bervariasi dari segi tampilan visual maupun secara audiovisual (Sari & Ahmad, 2021; Taukhid et al., 2022). Oleh karena

itu, penggunaan *flipbook* menjadi solusi untuk menghadirkan suasana belajar yang menarik, komunikatif, interaktif, dan menunjang pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Hal ini tentu berdampak baik karena dapat mendorong minat siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Atas dasar penilaian dari ahli media pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan layak/valid sehingga dapat dipergunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPS Kelas IV SD. Media pembelajaran *flipbook* mendapatkan kualifikasi sangat baik karena desain media *flipbook* yang menarik. Kombinasi warna yang digunakan menarik perhatian siswa, jenis teks yang mudah dibaca, penyajian gambar, video dan penyajian audio, serta kemudahan dalam pengoperasian, sehingga menjadi suatu media pembelajaran yang memiliki desain yang menarik yang dapat membuat siswa tertarik dalam menggunakan media pembelajaran *flipbook* ini. Materi pembelajaran yang dikemas dengan media sangat diperlukan karena penggunaannya dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan tidak membosankan (Amalina, 2020; Harahap & Abidin, 2021). Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan media *flipbook* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran tematik (Maharcika et al., 2021; Nuryani & Surya Abadi, 2021). Media *flipbook* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi (Hidayatulloh, 2019; Musafanah, 2017; Puspita, 2021). Penggunaan media *flipbook* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan valid digunakan pembelajaran IPS kelas rendah (Tambunan et al., 2021). Implikasi pada penelitian ini adalah media *flipbook* ini layak digunakan karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan pendidik untuk bisa memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran IPS. Media *flipbook* juga menarik dan efisien bagi siswa karena dapat dipelajari kapan dan di mana saja. Dengan demikian, siswa menjadi semangat untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Produk penelitian ini adalah media flipbook yang menggunakan pendekatan kontekstual pada muatan IPS kelas IV SD. Media pembelajaran flipbook berbasis pendekatan kontekstual adalah layak digunakan dalam pembelajaran muatan IPS kelas IV SD. Dengan adanya media flipbook ini siswa dapat termotivasi untuk belajar dan terbantu untuk memahami materi. Selain itu, guru juga dapat pengaruh yang positif terhadap pandangan tentang perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dengan baik dalam membantu proses pembelajaran.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Afriliziana, L. A., Maimunah, & Roza, Y. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Etnomatematika Berbasis Budaya Melayu Kepulauan Riau. *Jurnal Analisa*, 7(2), 135–145. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i2.14753>.
- Amalina, A. F. (2020). Pengembangan Media Scrapbook dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal of Admiration*, 1(5), 468–478. <https://doi.org/10.46799/jsa.v1i5.90>.
- 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>.

- Andrian, Y., & Rusman, R. (2019). Implementasi Pembelajaran Abad 21 dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(1), 14–23. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v12i1.20116>.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Antanaz Sary, A., Suroso, S., & Yustinus, Y. (2018). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Salatiga 10 Semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 354. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.383>.
- Apriliani, E., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD. 3, 233–239. <https://doi.org/10.26858/jkp.v4i3.14934>.
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., & Saputri, J. (2021). Karakter Peduli Sosial: Komparasi Modul Elektronik dan Paper Modul Kearifan Lokal Ngubat Padi di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 4, 866–877. <https://doi.org/10.37695/pkmcscr.v4i0.1230>.
- Dewi, E. S., & Yanti, Y. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Siklus Hidup Hewan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 1(2), 114–122. <https://doi.org/10.33379/primed.v1i2.886>.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>.
- Hadi, Y. A., Husni, M., & Pazri, R. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV SDN 2 Selong. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 113. <https://doi.org/10.29408/didika.v5i2.1784>.
- Harahap, A. N., & Abidin, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis E-Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 231–235. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2733>.
- Hasanudin, C., Fitriainingsih, A., & Saddhono, K. (2019). The Use of Wondershare Filmora Version 7.8.9 Media Apps in Flipped Classroom Teaching. *Review of Computer Engineering Studies*, 6(3), 51–55. <https://doi.org/10.18280/rces.060301>.
- Hendrianti, S. D., Hidayat, S., & Suherman, S. (2021). Pengembangan Media E-Booklet Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Materi Identifikasi Karir Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 178. <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i2.4089>.
- Hidayatulloh, M. (2019). Developing Electrical Circuits Flipbook Using Flipbuilder. *International Journal of Innovation Education and Research*, 7(2), 124–134. <https://doi.org/10.31686/ijier.vol7.iss2.1331>.
- Juliasnyah, W. A., Suryani, N., & Sutimin, L. A. (2016). Matematika dalam Multimedia Flipbook: Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Siswa. *Teknodika*, 14(1), 51. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v14i1.34701>.
- Juniantoro, F. D., & Abbas, N. (2018). Hubungan Teman Sebaya dan Minat Belajar dengan

- Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Joyful Learning Journal*, 7(3), 29–38. <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i1.25484>.
- Lapitan, L. D., Tiangco, C. E., Sumalinog, D. A. G., Sabarillo, N. S., & Diaz, J. M. (2021). An Effective Blended Online Teaching and Learning Strategy During The COVID-19 Pandemic. *Education for Chemical Engineers*, 35, 116–131. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.01.012>.
- Lubis, A. B., Miaz, Y., Taufina, & Desyandri. (2019). Pengaruh Model Everyone is A Teacher Here terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 725 – 735. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.61>.
- Maharcika, A. A. M., Suarni, N. K., & Gunamantha, I. M. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker untuk Subtema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV SD/MI. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i2.240](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240).
- Maysella, Y. G., Imam, S., & Cholifah, P. S. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Poster Berbasis Ppt Interaktif dan Media Video Animasi pada Muatan IPS Kelas IV di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(8), 682–687. <https://doi.org/10.17977/um065v1i82021p682-687>.
- Mitra, D., & Purnawarman, P. (2019). Teachers' Perception Related to the Implementation of Curriculum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i1.27564>.
- Musafanah, H. J. S. & Q. (2017). Pengembangan Media Koran Melalui Flipbook Berupa E-BOOK pada Materi IPA. *Elementary School*, 4(2), 205–211. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v4i2.179>.
- Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media IPA Berbentuk Pop Up Book. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1167–1175. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.518>.
- Nathalia Angelina, G., & dkk. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32453>.
- Nia, P. W. S., & Sastra, N. A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Pecahan dengan Pendekatan Kontekstual*. 4(1), 45–52. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.32741>.
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>.
- Nur Pajrina, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi pada Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dalam Muatan IPS di Kelas V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 649–660. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.227>.
- Nuryani, L., & Surya Abadi, I. G. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Permana, I. M. J., & Sujana, I. W. (2021). Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Konstektual. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32445>.

- Puspita, E. I. (2021). Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif pada Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 1(2), 65–84. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i2>.
- Putra, I. M. J. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Pendekatan Kontekstual Materi Sumber Energi pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 57–65. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32356>.
- Putriningsih, N. K., & Putra, M. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 131–139. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32686>.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2819–2826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>.
- Setiawan, D., Selvyana, K., Hidayat, A., & Rahmadani, N. K. A. (2022). Powerpoint Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1201–1209. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2183>.
- Sobakhah, L. B., & Bachtiar, A. M. (2019). Pengembangan Media Pop Up Book untuk Pembelajaran Membaca Puisi Kelas I SD. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 62. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1129>.
- Sourial, N., Longo, C., Vedel, I., & Schuster, T. (2018). Daring to Draw Causal Claims from Non-Randomized Studies of Primar Care Interventions. *Family Practice*, 35(5), 639–643. <https://doi.org/10.1093/fampra/cmz005>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha. [https://www.researchgate.net/publication/335541585\\_Evaluasi\\_dan\\_Kriteria\\_Kualitas\\_Multimedia\\_Pembeajaran](https://www.researchgate.net/publication/335541585_Evaluasi_dan_Kriteria_Kualitas_Multimedia_Pembeajaran).
- Sukardi. (2008). *Metodelogi Penelitian Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara.
- Sumaryani, L., Rusijono, R., & Suhanadji, S. (2021). Pengaruh Penerapan Strategi Pq4r Menggunakan Media Flip Book terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Era Pandemi. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 111–125. <https://doi.org/10.36379/autentik.v5i2.141>.
- Surya, Y. F. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Abad 21 pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 52–61. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.30>.
- Syafari, Y., & Montessori, M. (2021). Analisis Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa di masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1294–1303. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.872>.
- Tambunan, H. P., Sitohang, R., & Nasution, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook pada Mata Pelajaran IPS Kelas Rendah. *Jurnal Guru Kita*, 6(1), 143–148. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i1.32423>.
- Tauhid, T., Rofi'i, R., & Karyono, H. (2022). Pengembangan Media Flipbook Panduan Pelayanan Terapi Oksigen Hiperbarik. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), 74–81. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i1.2439>.
- Tegeh, I., Jampel, I., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan (Pertama)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop – Up Book untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/10.51276/edu.v1i1.44>.

- Widiastuti, N. L. G. K. (2021). E-Modul dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 435. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.37974>.
- Winangun, I. M. A., Wiguna, I. K. W., & Tristaningrat, M. A. N. (2021). Model Guided Discovery Learning Berorientasi Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 355. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.39893>.
- Yanik Yasmini, W. (2021). Pengaruh Pendekatan Kontekstual terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Insan Mandiri Karangasem. *LAMPUHYANG*, 12(2), 137–155. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v12i2.265>.
- Yuza, A., & Ningrum, N. P. (2021). Validitas Pengembangan Media E-Komik Pembelajaran Matematika pada Materi Pengukuran Kelas IV SD. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(2), 1–7. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v9i2.82>.
- Zahra, F., Wahyudiana, E., & Hadi, W. (2021). Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPA Kelas IV SD. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 104–112. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1058>.