

**RANCANG BANGUN *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS
KEMAMPUAN *CRITICAL, CREATIVE, COMMUNICATION,*
COLLABORATION (4C) PADA MATERI TOKOH PAHLAWAN
NASIONAL INDONESIA KELAS IV SD**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh
ELSA NOVIANTI
NIM 1909112

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
BANDUNG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

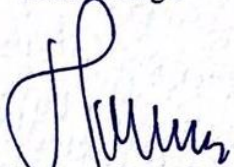
ELSA NOVIANTI

1909112

**RANCANG BANGUN *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS
KEMAMPUAN *CRITICAL, CREATIVE, COMMUNICATION,*
COLLABORATION (4C) PADA MATERI TOKOH PAHLAWAN
NASIONAL INDONESIA KELAS IV SD**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

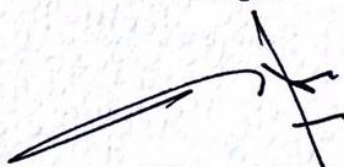
Pembimbing I



Dr. H. Yunus Abidin, M.Pd.

NIP. 197908172008011019

Pembimbing II



Dr. Agus Mulyana, M.Pd.

NIP. 197208132002121000

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP. 198111082008012015

**RANCANG BANGUN *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS
KEMAMPUAN *CRITICAL, CREATIVE, COMMUNICATION,*
COLLABORATION (4C) PADA MATERI TOKOH PAHLAWAN
NASIONAL INDONESIA KELAS IV SD**

Oleh

Elsa Novianti

diajukan untuk memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Elsa Novianti 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya sebagai peneliti menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Rancang Bangun *Flipbook* Interaktif Berbasis Kemampuan *Critical, Creative, Communication, Collaboration* (4C) pada Materi Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia Kelas IV SD” dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika. Atas pernyataan tersebut saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Elsa Novianti

NIM 1909112

MOTTO HIDUP

“Kaya Bermanfaat Miskin Bermartabat”

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun *Flipbook* Interaktif Berbasis Kemampuan *Critical, Creative, Communication, Collaboration* (4C) pada Materi Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia Kelas IV SD”.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan Gelar Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru. Penyusunan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis atau pihak yang membacanya, khususnya bagi pemangku pendidikan, guru SD, dan praktisi lainnya.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan skripsi ini, dengan adanya bimbingan, arahan, semangat dan motivasi yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dari berbagai aspek dan jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan adanya saran dan masukan yang dapat membangun untuk bahan perbaikan bagi penulis sehingga dapat menjadi lebih baik lagi dikemudian hari.

Bandung, Agustus 2023

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT. karena atas izin-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung, membantu, membimbing peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Dr. H. Yunus Abidin, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan penulis serta memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya.
2. Dr. Agus Mulyana, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan saran, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
3. Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus UPI di Cibiru.
4. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur UPI Kampus di Cibiru.
5. Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., MCE., selaku Direktur UPI Kampus di Cibiru.
6. Dr. Prihantini, M.Pd., selaku pembimbing akademik yang telah membimbing dan memberikan bantuan selama menjadi mahasiswa.
7. Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator materi dengan memberikan penilaian dan arahan terkait materi IPS yang tercantum dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan.
8. Intan Permata Sari, S.St., M.Ds., yang telah bersedia menjadi validator media dengan memberikan penilaian pada media yang telah dikembangkan.
9. Dr. Kurniawati, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator bahasa dengan memberikan penilaian terkait penulisan tata bahasa pada media yang telah dikembangkan.
10. Seluruh dosen UPI Kampus di Cibiru yang telah banyak memberikan bekal pengetahuan serta memberikan arahan dan motivasi.

11. Seluruh staff akademik dan karyawan UPI di Kampus Cibiru.
12. Pihak SDN 158 Babakansari Babakan Surabaya, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, salah satunya Ibu Fitri Sri Wahyuningsih yang merupakan guru kelas IV di SD tersebut.
13. Peserta didik kelas IV D di SDN Babakansari Babakan Surabaya, yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.
14. Mamah tercinta yakni Hj. Parginti yang selama ini telah memberikan dukungan dalam berbagai aspek, baik secara moril atau materil yang selalu diberikan ketika peneliti menyelesaikan penelitian ini.
15. Kedua kaka tersayang yaitu Effi Yulianti dan Erni Febrianti, A.Md.Kep., yang selalu memberikan dukungan dan menghibur peneliti ketika menyelesaikan penelitian ini.
16. Briptu Ahmad Abdurohman, S.H., selaku pasangan yang telah menemani dan memberikan motivasi, dukungan, serta semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
17. Keluarga besar di Bandung, Kutoarjo, dan Cianjur yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih telah memberikan dukungan serta do'a kepada peneliti.
18. Kelas F PGSD dan teman lainnya di Angkatan 2019 selaku teman seperjuangan, serta sahabat-sahabatku dikampus; Reza, Galda, Shalwa, Annisa, Retna, dan Riska yang menemani peneliti dalam belajar dan berdiskusi selama dibangku perkuliahan.
19. Sahabat terbaikku Adinda, Aulia, Vennita, Marina, Reza, Rindiany, Eriza, Raihan, Qorry, Yunna, Yunni, Indri, Ayu, Siti, Via terima kasih telah memberikan dukungan, do'a, dan semangat kepada peneliti.

Semoga segala kebaikan berupa arahan, kritik, saran, masukan, motivasi dan dukungan yang diberikan semua pihak kepada peneliti dapat menjadi amal kebaikan dan dibalas kebaikannya serta diberikan keberkahan oleh Allah SWT.

Bandung, Agustus 2023

Penulis

**RANCANG BANGUN *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS KEMAMPUAN
CRITICAL, CREATIVE, COMMUNICATION, COLLABORATION (4C) PADA
MATERI TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA KELAS IV SD**

**Elsa Novianti
1909112**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya fenomena yang terjadi pada siswa sekolah dasar yang mana tidak mengetahui pahlawan nasional Indonesia. Hal tersebut muncul karena diawali oleh ketidaktertarikan siswa terhadap materi tokoh pahlawan nasional Indonesia dan lebih tertarik dengan hal-hal trend di zaman sekarang. Perkembangan trend di zaman sekarang tidak pernah lepas dari teknologi sehingga siswa di zaman sekarang lebih tertarik dengan teknologi. Adapun upaya menarik perhatian dan ketertarikan siswa dengan menciptakan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman, tidak jenuh, dan mampu membuat siswa lebih mengekspresikan dirinya agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Rancang Bangun *flipbook* interaktif berbasis kemampuan *critical, creative, communication, collaboration* (4c) dapat menjadi pilihan untuk mengembangkan media pembelajaran yang digital, tidak membuat jenuh serta mampu membuat siswa lebih mengekspresikan dirinya dalam pembelajaran, salah satunya pembelajaran IPS pada materi Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui rancangan, mengetahui kelayakan, serta mengetahui respon guru dan siswa terhadap *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4c pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan model penelitian pengembangan *Richey and Klein type 1* yang terdiri dari empat tahapan yaitu *analysis, design, development and evaluation*. Hasil dari penelitian menghasilkan *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4c pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia kelas IV SD. Kelayakan *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4c masuk kategori Sangat Layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Respon yang didapatkan oleh peneliti Sangat Layak dari siswa dan Sangat Layak dari guru.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flipbook* Interaktif, Kemampuan 4C, Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia.

**RANCANG BANGUN *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS KEMAMPUAN
CRITICAL, CREATIVE, COMMUNICATION, COLLABORATION (4C) PADA
MATERI TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA KELAS IV SD**

**Elsa Novianti
1909112**

ABSTRACT

This research is motivated by the phenomenon that occurs in elementary school students who do not know the national hero of Indonesia. This arose because it began with students' disinterest in the material of Indonesian national heroes and more interested in trends today. The development of trends today can never be separated from technology so that students today are more interested in technology. The effort to attract students' attention and interest by creating learning media that follows the times, is not saturated, and is able to make students express themselves more so that learning is more interesting and meaningful. Design and build interactive flipbooks based on critical, creative, communication, collaboration (4c) capabilities can be an option to develop learning media that are digital, not boring and able to make students express themselves more in learning, one of which is social studies learning on the material of Indonesian National Hero Figures. The purpose of this study is to know the design, know the feasibility, and find out the response of teachers and students to the interactive flipbook based on 4c capabilities on the material of Indonesian national heroes. This research uses the Design and Development (D&D) method with the Richey and Klein type 1 development research model which consists of four stages, namely analysis, design, development and evaluation. The results of the study produced an interactive flipbook based on 4c capabilities on the material of Indonesian national heroes grade IV elementary school. The feasibility of 4c capability-based interactive flipbooks is categorized as Very Feasible based on the assessment of material experts, media experts, and linguists. The response obtained by the researcher was Very Decent from students and Very Decent from teachers.

Keywords: *Learning Media, Interactive Flipbook, 4C Ability, Indonesian National Hero Figures.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
MOTTO HIDUP	
KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Konsep Dasar Belajar	11
2.2 Media Pembelajaran	14
2.3 <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kemampuan 4C	14
2.3.1 <i>Flipbook</i> Interaktif	14
2.3.2 Kemampuan 4C	17
2.4 Buku.....	22
2.5 Konsep Dasar IPS di Sekolah Dasar.....	25
2.6 Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia Kelas IV SD.....	27
2.7 Hasil Penelitian yang Relevan	29
2.8 Kerangka Berpikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	33

3.1 Metode Penelitian	33
3.2 Prosedur Penelitian	33
3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian.....	36
3.4 Pengumpulan Data	36
3.5 Analisis Data	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Temuan.....	49
4.1.1 Tahapan Analisis (<i>Analysis</i>).....	49
4.1.2 Tahapan Desain (<i>Design</i>).....	52
4.1.2.1 Pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM)....	53
4.1.2.2 Pembuatan Tata Letak (<i>Layout</i>)	55
4.1.2.3 Pemilihan Format Kriteria <i>Flipbook</i>	57
4.1.2.4 Menentukan Aplikasi Yang Digunakan	57
4.1.2.5 Pembuatan Materi, Kuis Kemampuan 4C, dan Multimedia	57
4.1.2.6 Pembuatan <i>Games</i> Kemampuan 4C	59
4.1.3 Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>).....	68
4.1.3.1 Pembuatan <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kemampuan 4C.....	69
4.1.3.2 Hasil Uji Kelayakan.....	73
4.1.3.3 Respon Guru dan Siswa.....	82
4.1.4 Tahapan Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	85
4.2 Pembahasan.....	86
4.2.1 Rancangan <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kemampuan 4C.....	86
4.2.2 Kelayakan <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kemampuan 4C.....	90
4.2.3 Respon Pengguna <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kemampuan 4C	90
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	93
5.1 Simpulan	93
5.2 Implikasi	95

5.3 Rekomendasi.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN-LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru	37
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Siswa	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi.....	41
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahasa.....	42
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru	43
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa.....	45
Tabel 3.8 Skoring Skala <i>Likert</i>	47
Tabel 3.9 Interpretasi Skor	47
Tabel 4.1 Garis Besar Program Media (GBPM)	54
Tabel 4.2 Identitas Validator.....	73
Tabel 4.3 Revisi Konten Materi Berdasarkan Saran Ahli Materi.....	74
Tabel 4.4 Rekapitulasi Penilaian Materi Oleh Ahli Materi	75
Tabel 4.5 Revisi Media Berdasarkan Saran Ahli Media	77
Tabel 4.6 Rekapitulasi Penilaian Media Oleh Ahli Media	78
Tabel 4.7 Revisi Bahasa Berdasarkan Saran Ahli Bahasa.....	79
Tabel 4.8 Rekapitulasi Penilaian Bahasa Oleh Ahli Bahasa	81
Tabel 4.9 Identitas Guru.....	82
Tabel 4.10 Hasil Respon Wakasek Kurikulum.....	83
Tabel 4.11 Hasil Respon Guru Kelas V	83
Tabel 4.12 Hasil Respon Guru Kelas IV	83
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Respon Guru	83
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Respon Siswa Kelas IV D.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	32
Gambar 4.1 Tata Letak (<i>Layout</i>)	56
Gambar 4.2 Halaman <i>Recording</i>	58
Gambar 4.3 Unduh Hasil Rekaman	59
Gambar 4.4 Halaman Awal <i>Wordwall</i>	59
Gambar 4.5 Pilih Kartu Acak	60
Gambar 4.6 Halaman Awal Pengeditan <i>Games</i> Kartu Acak	60
Gambar 4.7 Halaman Pengeditan Yang Mulai Diberi Gambar	61
Gambar 4.8 Selesai Memasukkan Gambar Pahlawan.....	61
Gambar 4.9 Halaman <i>Games</i> Kartu Acak Selesai Dibuat.....	62
Gambar 4.10 Halaman Awal <i>Proprofs</i>	62
Gambar 4.11 Halaman Pengeditan <i>Proprofs</i>	63
Gambar 4.12 Mengedit Judul dan Sampul Gambar	63
Gambar 4.13 Membuat Pertanyaan.....	64
Gambar 4.14 Tampilan <i>Proprofs</i> Yang Telah Selesai Dibuat.....	64
Gambar 4.15 Halaman Awal <i>Educandy Studio</i>	65
Gambar 4.16 Halaman Judul Games.....	65
Gambar 4.17 Membuat Pertanyaan Games.....	66
Gambar 4.18 Halaman Selesai Pengeditan	66
Gambar 4.19 Jenis Games Yang Tersedia Untuk Dimainkan	67
Gambar 4.20 <i>Link</i> Yang Dapat Dibagikan	67
Gambar 4.21 Halaman Kerja <i>Quiz Maker</i>	68
Gambar 4.22 Halaman <i>Quiz Maker</i> Siap Dibagikan.....	68
Gambar 4.23 Halaman Awal <i>Canva</i>	69
Gambar 4.24 Menentukan Ukuran	69
Gambar 4.25 Halaman Kerja <i>Canva</i>	70
Gambar 4.26 <i>Background Flipbook</i>	70
Gambar 4.27 Desain <i>Cover Flipbook</i>	70
Gambar 4.28 <i>Download</i> Produk di Canva	71

Gambar 4.29 Gambar Pembuatan <i>Flipbook</i> di <i>Flip PDF Corporate</i> <i>Edition</i>	71
Gambar 4.30 Hasil <i>Flipbook</i> Yang Akan di <i>Publish Online</i>	72
Gambar 4.31 <i>Flipbook</i> di <i>Publish Online</i>	72
Gambar 4.32 <i>Flipbook</i> Sudah Selesai di <i>Publish Online</i>	72

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A ADMINISTRASI PENELITIAN	108
A1. Surat Penetapan Dosen Pembimbing	109
A2. Surat Izin Penelitian SDN 158 Babakansari Babakan Surabaya.....	112
A3. Surat Balikan Telah Melakukan Penelitian	113
A4. Buku Bimbingan	114
A5. Lembar Perbaikan Skripsi	117
LAMPIRAN B INSTRUMEN PENELITIAN.....	118
B1. Instrumen Penelitian.....	119
B2. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i>	136
B3. Surat Keterangan <i>Expert Judgement</i>	139
B4. Hasil Wawancara Guru	142
B5. Hasil Wawancara Siswa.....	144
B6. Hasil Uji Validasi Media oleh Validator	146
B7. Hasil Uji Validasi Materi oleh Validator.....	149
B8. Hasil Uji Validasi Bahasa oleh Validator.....	152
B9. Hasil Angket Respon Guru.....	154
B10. Hasil Angket Respon Siswa	163
LAMPIRAN C DOKUMENTASI	217
C1. Tampilan <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kemampuan 4C	218
C2. Dokumentasi di SDN 158 Babakansari Babakan Surabaya	230
BIODATA PENULIS.....	233

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M., & Osman, K. (2010). Scientific inventive thinking skills among primary students in brunei. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 7, 294-301.
- Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Analisis hasil pemanfaatan media pembelajaran interaktif aljabar logika dengan user acceptance test (UAT). *Smatika Jurnal*. <https://doi.org/10.32664/smatika.v8i02.205>
- Akbar, S. (2013). Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung: Usaha Rosdakarya.
- Andarini, T., Masykuri, M., & Sudarisman, S. (2013). Pembelajaran biologi menggunakan pendekatan ctl (contextual teaching and learning) melalui media flipchart dan video ditinjau dari kemampuan verbal dan gaya belajar. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 102–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/bioedukasiuns.v6i2.265>
- Anggraeni, N. (2022). Pengembangan Media Flipbook Interaktif Pada Pembelajaran Keterampilan Menyimak Materi Sekapati Kelas IV Sekolah Dasar. *PANCAR: Pendidikan Anak Cerdan dan Pintar*, Vol 6 (1), hlm. 200-205. [View of Pengembangan Media Flipbook Interaktif Pada Pembelajaran Keterampilan Menyimak Materi Sekapati Kelas IV Sekolah Dasar \(unugha.ac.id\)](https://unugha.ac.id)
- Aqib., & Zainal. (2013). Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung : Yrama Widya.
- Arifitama, B. (2018). Bahan ajar flipbook online mata kuliah PTI online flipbook teaching materials on PTI with augmented reality approach. *Jurnal Teknodik*, 22(1), 1–10.
- Arikunto, S. (2009). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktis. PT. Rineka Cipta.
- Arisandhi, G.A.M.M., Wibawa, I.M.C., Yudiana, K. (2022). Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*. Vol. 11 (1), hlm. 165-174.
- Arsyad, A. (2007). Media pembelajaran. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). Media pembelajaran, edisi revisi *Cet 17*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aslamiah, A., Abbas, E. W., & Mutiani, M. (2021). 21st-century skills and social studies education. *The Innovation Of Social Studies Journal*, 2(2).

- Ayuardini, M. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembahasan Biologi. *FAKTOR EXACTRA*. Vol. 15 (4), hlm. 259-271. [Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembahasan Biologi | Ayuardini | Faktor Exacta \(lppmunindra.ac.id\)](#)
- Bell-Gredler, M. (1986). *Learning and instruction*. New York: Macmillan Publishing.
- Bell-Gredler, M. (1994). *Belajar dan membelajarkan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persad
- Brown, B. (2015). *Twenty first century skills: A Bermuda College*. *Twenty First Century Skil*, 58-64
- BSNP. (2014). *Naskah akademik instrumen penilaian buku teks pelajaran pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Chandra, R. (2016). Pengembangan media buku ceritabergambar flipbook untuk peningkatan hasil belajar pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial peserta didik kelas iv sekolah dasar islam as-salam malang. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Penilaian Kinerja Guru*. Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan
- Dewi, N.K.C., & Tirtayani, L.A., (2022). Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Bahasa Bali Tema Lingkunganku untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. Vol 10 (2), hlm. 217-227. [View of Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Bahasa Bali Tema Lingkunganku untuk Anak Usia Dini \(undiksha.ac.id\)](#)
- Durahman. (2018). Pemanfaatan google classroom sebagai multimedia pembelajaran bagi guru madrasah pada diklat di wilayah kerja kemenag kabupaten cianjur. Vol. 12 (No. 34), 215–221.
- Erni, M. (2016). Internalisasi nilai-nilai pancasila dan rasa cinta tanah air pada remaja di perbatasan indonesia-malaysia. *Psikoborneo*, 4 (4), 849-856.
- Facione, PA. (2010). *Critical Thinking: What It Is ang Why It Counts*. *Insight Assesment*.1-24
- Fahmi, S., & Priwanto, S.W. (2018). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan kvisoft flipbook maker untuk mata kuliah multimedia pembelajaran matematika. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan 2018*, 700-703.
- Finken., & Ennis. (1993). *Illinois critical thinking essay test*. Illinois Critical

Thinking Project. Departement of Educational Policy Studies
University of Illinois. (online)
(<http://www.criticalthinking.net/IlICTEssayTestFinken-Ennis12-1993LowR.pdf>), diakses tanggal 07 Oktober 2018

- Fontana, D. (1981). *Psychology for teacher*. London: A. Wheaton.
- Gagne, R.M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction*. (4th ed.). Orlando: Holt, Rinehart, and Winston.
- Gagne, R.M., Briggs, L.J., & Wager, W.W. (1992). *Principles of instructional design*. (4th ed.). Orlando: Holt, Rinehart, and Winston.
- Gagne., Briggs, J. (2008). *Principles of Instructional Design*. Second Edition. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. California: Corwin.
- Guo, Z. (2016). The cultivation of 4C's in china critical thinking, communication. *International Conference on Education, Management and Applied Social Science*, 1-4.
- Hendrawan, J., & Perwitasari, I.D. (2019). Aplikasi pengenalan pahlawan nasional dan pahlawan revolusi berbasis android. *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol 3(1), 34-40.
- Istiningrum., Amin, M., & Lestari. (2016). Pengembangan buku ajar biologi sel berbasis bioinformatika. *Jurnal Pendidikan*. 1(9): 1693-1699.
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Yogyakarta : Antasari Press.
- Jhon, A. (2010). *Membangun karakter tangguh, mempersiapkan generasi anti kecurangan*. Surabaya: Portico Publishing.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning :what it is and why it is here to stay*. London:Routledge Falmer.
- Julita, I. (2022). Rancang Bangun Buku Digital berbasis flipbook untuk Mata Pelajaran SBdP Tari Daerah di Kelas IV Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Jumriani. et al. (2021). Telaah Literatur ; Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, Vol 5(4), 2027-2035.
- Kaharisma, (2013). *Peranan Pelajaran Sejarah Dalam Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Nilai Sejarah Lokal di Smkn 1 Jepara*. Universitas Negeri Semarang.

- Kamiludin, K., & Suryaman, M. (2017). Problematika pada pelaksanaan penilaian pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8391>
- Kemdikbud. (2021). Merdeka Belajar Episode 15. [Www.Merdekabelajar.Kemdikbud.Go.Id](http://www.Merdekabelajar.Kemdikbud.Go.Id).
http://merdekabelajar.kemdikbud.go.id/episode_15/weKementerian
 Kebudayaan Riset dan Teknologi. (2022). Kementerian Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 025/H/KR/2022 Tentang Satuan Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Jalur Mandiri pada Tahun Ajaran 2022/2023 Tahap 1.
- Kementrian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya Untuk Membentuk Daya Saing Dan Karakter Bangsa. (2010). *Pengembangan Pendidikan dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Kivunja, C. (2014). Innovative pedagogies in higher education to become effective teachers of 21st century skills: unpacking the learning and innovations skills domain of the new learning paradigm. *International Journal of Higher Education*, 3(4), 37.
- Kuncoro, H. (2013). *Buku Pintar Super Lengkap Pahlawan Nasional*. Yogyakarta: Familia.
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Tirta Wacana.
- Kurniansyah, I. (2020). Analisis kelayakan LKS model PBL berbasis STEM untuk membangun kreativitas siswa SMA kelas XI pada pembuatan penjernih air berbahan alam. *Repository.upi.edu*
- Leen, C.C., Hong, H., Kwan, F.F.H. & Ying, T.W. (2014). *Creative and Critical Thinking in Singapore Schools*. Singapore: National Institute of Education, Nanyang Technological University
- Ma'ula, A., Utami S. H., & Fatchur R. (2017). Pengembangan Media Flipbook pada Materi Daya Antibakteri Tanaman Berkhasiat Obat. *Jurnal Pendidikan*. 2 (11): 1450-1455.
- Mahanal, S. (2014). Peran Guru Dalam Melahirkan Generasi Emas dengan Keterampilan Abad 21. In Makalah Disampaikan Pada Seminar Nasional Pendidikan HMPS Pendidikan Biologi FKIP.
- Makki, M., I., dan Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Manullang, F. R. (2018). *Analisis Pembelajaran Konsep Dasar IPS Terhadap*

Kebudayaan Palembang Pada Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Universitas PGRI Palembang. Vol. 1(No. 1), 79–89.

- Manzil, E.F., Sukamti., Thohir, M.A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan. Vol 31 (2), hlm. 112-126. PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF HEYZINE FLIPBOOK BERBASIS SCIENTIFIC MATERI SIKLUS AIR BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR | Manzil | Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan (um.ac.id)
- Mirza, C. E., Kunci, K., Nasional, P., Kebangsaan, S., & Sejarah, P. (2014). Persepsi Siswa tentang Keteladanan Pahlawan Nasional untuk Meningkatkan Semangat Kebangsaan. Semarang: In Universitas Negeri Semarang.
- Mulyadi D.U., Wahyuni S., & Handayani R.D. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP. Jurnal Pembelajaran Fisika, 4(4), 296–301.
- Mulyadi D.U., Wahyuni S., & Handayani R.D. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP. Jurnal Pembelajaran Fisika, 4(4), 296–301.
- Mulyono, D., & Elly, A. (2023). E-Modul Interaktif Teori Bilangan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbookmaker. JINoP: Jurnal Inovasi Pembelajaran. Vol 9 (1), hlm. 70-81. View of E-Modul Interaktif Teori Bilangan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker (umm.ac.id)
- Munir.(2008). Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. Bandung, Penerbit: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mursidi, A.P., Prananto, I.W., Arifani, F., Setyawati, R. (2022). Pengembangan Flipbook Interaktif untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Materi Siklus Air. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol 9 (2), hlm. 128-141. 21401-53030-2-PB.pdf
- Nabilah, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berdasarkan Model ADDIE dalam Pembelajaran Kecepatan dan Debit Kelas V Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia.
- National Education Association. (2010). *Preparing 21st century students for a global society: An educators guide to the “Four Cs”*. Retrieved September 16, 2018, from National Education Association: <http://www.nea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf>
- National Education Association. (2010). *Preparing 21st century students for a global society: An educators guide to the “Four Cs”*. Retrieved

Elsa Novianti, 2023

RANCANG BANGUN FLIPBOOK INTERAKTIF BERBASIS KEMAMPUAN CRITICAL, CREATIVE, COMMUNICATION, COLLABORATION (4C) PADA MATERI TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

September 16, 2018, from National Education Association:
<http://www.nea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf>

- Nugraha, D.A., & Wasis. (2017). “Pengembangan Media E-Book Interaktif Bilingual pada Materi Pokok Kalor untuk SMA Kelas X”. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*. 3(1): 55-67
- Nugroho, A. S. & Wahyuni. (2021). *Pengembangan Media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar*. Muallimuna : JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH, 6(2), 1-15.
- Nugroho, A. S., & Wahyuni. (2021). *Pengembangan Media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar*. Muallimuna : JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH, 6(2), 1-15.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah. 3 (1) 2018 hal: 171-187.
- Osman, K., Hiong, L. C., & Vebrianto, R. (2013). *21st century biology: an nterdisciplinary approach of biology, technology, engineering and mathematics education*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 102, 188-194.
- Pacific Policy Research Center. (2010). *21st Century Skills for Students and Teachers*. Honolulu: Kamehameha Schools, Research & Evaluation Division.
- Partnership for 21st Century Learning. (2015). *P21 Framework Definition*. Retrieved September 15, 2018, from <http://www.p21.org/our-work/p21-framework/P21-Framework-Definitions-New-Logo2015.pdf>
- Piaw, C.Y. (2010). *Building a test to assess creative and critical thinking simultaneously*. Procedia Social and Behavioral Sciences, 2:551—559.
- Pradani, Y. F., & Aziza, Y. (2019). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin*. JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro), 4(2), 1–10.
<https://doi.org/http://doi.org/10.25273/jupiter.v4i2.5161>
- Proulx, G. (2004). *Integrating Scientific Method & Critical Thinking in Classroom Debates on Environmental Issues*. The American Biology Teacher, 66(1):1-10.
- Puspita, E. I., et al. (2021). *Rancang Bangun Media E-Book Berbasis Flipbook Interaktif “Kegiatanku Dalam Menjaga Lingkungan Alamku” Mata Pelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar*. SOSIAL KHATULISTIWA

Jurnal Pendidikan IPS, 1(1), 10-18. RANCANG BANGUN E-BOOK “KEGIATANKU DALAM MENJAGA LINGKUNGAN ALAMKU” PELAJARAN IPS KELAS V SD | Puspita | Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS (untan.ac.id).

Puspitasari, N. (2020). *Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Undaris Melalui Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ips*. Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan, Vol 07 (01), 37-42.

Putra, E. S. I. (2020). *Implementasi Pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal pendidikan: Edukasi, 8(1), View of IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN IPS DI SEKOLAH DASAR (Studi Kasus di Kabupaten Indragiri Hilir Propinsi Riau). (unisi.ac.id)

Putri, A. L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*. Universitas Kristen Satya Wacana

Putri, A. L., & Wahyudi. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*. JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, vol 5 (10), hlm. 4504-4509. View of Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD (stkiyapisdmpu.ac.id)

Putri, R. A., Uchtiawati, S., Fauziyah, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Berbasis Seni Budaya Lokal*. DIDAKTIKA, Vol 26 (2). View of PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLIP BOOK MENGGUNAKAN KVISOFT FLIP BOOK MAKER BERBASIS SENI BUDAYA LOKAL (umg.ac.id)

Puwono. (2008). *Pemaknaan Buku Bagi Masyarakat Pembelajar*. Jakarta: CV. Agung Seto. 5.

Qomah, I., & Khosiyono, B.H.C. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasiskomputer Melalui Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sd Pada Pembelajaran Tematik*. TULADHA: Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 1 (1), hlm. 48-59. View of PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER MELALUI FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SD PADA PEMBELAJARAN TEMATIK (ustjogja.ac.id)

Qoriawati, U. (2020). *Memperkenalkan Sejarah Pahlawan Nasional Mohammad*

Elsa Novianti, 2023

RANCANG BANGUN FLIPBOOK INTERAKTIF BERBASIS KEMAMPUAN CRITICAL, CREATIVE, COMMUNICATION, COLLABORATION (4C) PADA MATERI TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Natsir Bagi Peserta Didik MI/SD di Indonesia*. Jurnal Edukatif, 6(1).
- Qoriawati, U. (2020). *Memperkenalkan Sejarah Pahlawan Nasional Mohammad Natsir Bagi Peserta Didik MI/SD di Indonesia*. Jurnal Edukatif, 6(1).
- Rahayu & Agustiyani, P. (2014). *Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Saraf Manusia bagi Siswa SMA Kelas XI Semester Genap*. Skripsi online. (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10156/4843> diakses pada tanggal 10 Februari 2020).
- Rahayu, D., Pramadi, R.A., Maspupah, M. Agustina, T.W. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education, Vol. 2(2), 105-114.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi, Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP*. Jurnal Pembelajaran Fisika, 6(4), 326–332. <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jpf.v6i4.6213>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2005). *Development Research Method: Creating Knowledge From Instructional Design and Development Practice*. Journal of Computing in Higher Education Spring, Vol 16(2), 23-38.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and development research*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Handbook of research on educational communications and technology: Fourth edition*. Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition, 1– 1005. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5>
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Nelson, W. (2004) *Developmental research: Studies of instructional design and development*. In D. Jonassen (Ed.) Handbook of Research for Educational Communications and Technology (2nd ed.) (pp. 1099-1130). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Rustad, S., Rahmat, A., Basuki, I., Suyud, Soeprijanto, Asrial, Ridwan, Susilohadi, A., & Syahril. (2012). *Sertifikasi Guru Dalam Jabatan*. Direktorat Jendral Perguruan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Salsabila, A.P. (2020). *Social Experiment Ini Menunjukkan Anak Zaman Now Lebih Kenal Atta dan Awkarin Dibandingkan Pahlawan Nasional*. HAI-Online.com
- Salsabila, A.P. (2020). *Social Experiment Ini Menunjukkan Anak Zaman Now Lebih Kenal Atta dan Awkarin Dibandingkan Pahlawan Nasional*.

HAI-Online.com

- Santia, E., & Nurmayani. (2023). Bahan Ajar Flipbook Interaktif Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*. Vol 9 (1), hlm. 116-126. [46101-101277-1-PB.pdf](#)
- Sari, S.D. (2022). Rancang Bangun E-Book Pembelajaran Berbasis Flipbook Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Septikasari, R., dan Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, vol 8 (2), hlm. 112-122. [1597-3266-1-SM.pdf](#)
- Seto, M. H. N., Listyorini, T., Susanto, A. (2015). *Pengenalan Pahlawan Indonesia Berbasis Augmented Reality Dengan Marker Uang Indonesia*. Prosiding Snatif.
- Sherly, Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). Merdeka belajar: kajian literatur. *UrbanGreen Conference Proceeding Library*, 1.
- Sitepu, B. P. (2012). *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 17
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L. & Russell, J.D., (2008). *Instructional technology and media for learning*.
- Soekanto, S. (1983). *Kamus Sosiologi*. Jakarta: CV. Rajawali
- Suarez, M. F., & Wooudhuysen, H. R. (2013). *The Book A Global History*. Oxford: Oxford University Press.
- Subiyakto, B., & ABBAS, E. W. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS: Konsep Dan Aplikasi*.
- Sugianto. (2012). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Ekosistem dengan Lingkungan sebagai Sumber Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) di SMP Negeri 7 Tanjung Selor Kab. Bulungan Kalimantan Timur*. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. 1(1); 101-114.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyorini, D. (2019). Keefektifan Media Flipbook Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fiksi Pada Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran

Elsa Novianti, 2023

RANCANG BANGUN FLIPBOOK INTERAKTIF BERBASIS KEMAMPUAN CRITICAL, CREATIVE, COMMUNICATION, COLLABORATION (4C) PADA MATERI TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati. 1-146.

- Sumaatmadja, N. (2007). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suwarno, W. (2011). *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyono., & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Surabaya: Rosda.
- Syupriyanti, L., Firman, & Neviyarn. (2019). *Pengaruh Media Audio Visual Interaktif Menggunakan Pendekatan Ctl Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol.1(No.3), 239–243.
- Tarigan, H. G. & Tarigan, D. (2009). *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- TIM JPTEI FT UNY. (2017). *Modul Pelatihan Pengembangan Buku Digital dengan Flipbook*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivis*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Tridewi. (2019). *Pengembangan Flipbook Berbasis Multiple Intelligence Pada Materi Substansi Genetika untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA*. Jurnal Bio Edu. 8(2): 253-259.
- Trilling, B.& Fadel, C. (2009). *21st Century Learning Skills*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons
- Udin, S., & Winataputra. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Utami, W. T., & Yuwaningsih, D. A. (2020). *Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul pada Pokok Bahasan Turunan menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Pro untuk Siswa SMA Kelas XI*. Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan, 1(1), 149–152.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Wahyuliyani, Y., Supriadi, U., Anwar, S. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti*. Jurnal Tarbawy, Vol. 1(1): 69-79.

- Wijaya, A., & Putri, D. (2021). *Pengenalan Tokoh Pahlawan Pada Uang Kertas Edisi 2014 Berbasis Augmented Reality*. JSAI: Journal Scientific and Applied Informatics, vol 4(3), 311-321.
- Wulandari, M. (2016). *Remaja Sekarang Kurang Berminat Belajar Sejarah Tidak Tahu Nama Pahlawan*. TribunSumsel.com.
- Wulandari, M. (2016). *Remaja Sekarang Kurang Berminat Belajar Sejarah Tidak Tahu Nama Pahlawan*. TribunSumsel.com.
- Yayi, F.P., Yuliana, A. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. JUPITER: Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, vol 4 (2), hlm. 1-10. Diakses: [Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin | Pradani | JUPITER \(JURNAL PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO\) \(unipma.ac.id\)](#)
- Yuniati, N., Purnama, B. E., & Nurgoho, G. K. (2011). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen*. Jurnal Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi.
- Živković, S. (2016). *A model of critical thinking as an important attribute for success in the 21st century*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 232, 102-108.
- Zubaidah, S. (2016). *Keterampilan Abad ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. Seminar Nasional Pendidikan*. STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Kalimantan Barat: STKIP Persada Katulistiwa Sintang.
- Zubaidah, S. (2018). *Mengenal 4c: Learning And Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. 2nd Science Education National Conference. Universitas Trunojoyo.
- Zubaidah, S., Corebima, A.D., & Mistianah. (2015). *Asesmen Berpikir Kritis Terintegrasi Tes Essay. Prosiding Simposium on Biology Education*, Jurusan Biologi FKIP Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, 4-5 April 2015.