

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* BERDASARKAN MODEL ADDIE PADA  
PEMBELAJARAN IPA MENGENAI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI  
KELAS III SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Yuliani Rahmawati

1801798

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS CIBIRU  
BANDUNG  
2022**

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* BERDASARKAN MODEL ADDIE PADA  
PEMBELAJARAN IPA MENGENAI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI  
KELAS III SEKOLAH DASAR**

oleh  
Yuliani Rahmawati

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah dasar

© Yuliani Rahmawati  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang,  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “ Pengembangan *Flipbook* berdasarkan Model ADDIE pada Pembelajaran IPA Mengenai Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Kelas III Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,

Yuliani Rahmawati

## **MOTO HIDUP**

Tak ada yang bisa memilih harus hidup seroti ini dan itu. Jalan yang beda, sudah Allah berikan yang terbaik. Tapi, harus selalu ingat kita tak bisa berjalan sendiri, tak bisa tinggal sendiri, tak bisa merasa paling segalanya karena Allah Yang Maha Segalanya. Sejatinya manusia membutuhkan orang lain dalam setiap langkah, setiap waktu, bahkan setiap detik tak bisa dipungkiri membutuhkan orang lain.

**“SEBAIK-BAIKNYA MANUSIA ADALAH YANG BERMANFAAT  
BAGI MANUSIA LAINNYA”**

-Yuliani Rahmawati-

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala karena atas pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad ﷺ, keluarganya, beserta sahabat-sahabatnya.

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Flipbook* Berdasarkan Model ADDIE pada Pembelajaran IPA Mengenai Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Kelas III Sekolah Dasar” disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus UPI di Cibiru. Proses panjang yang dilalui dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak mudah. Akan tetapi, banyak pihak yang telah membantu peneliti menyelesaikannya dengan baik. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ;

1. Dra.Hj. Komariah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Validator Ahli Pembelajaran yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, saran, serta dukungan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi;
2. Dr. Dede Trie Kurniawan, S.Si., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Validator Ahli media yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, saran, serta dukungan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi;
3. Dr. Dede Margo Irianto, M.Pd., selaku Wakil Direktur UPI Kampus di Cibiru sekaligus Validator Ahli Materi yang telah memberikan penilaian terhadap kelayakan materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup;
4. Prof. Dr. Asep herry hernawan, M.Pd., selaku Direktur UPI Kampus di Cibiru yang selalu meberikan semangat dan dukungan untuk selalu berprestasi selama masa perkuliahan;
5. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Semoga Allah memberkahi.

6. Dr. Yunus Abidin, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akaemik yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama peneliti menjalani perkuliahan;
7. Fully Rakhmayanti, S.Pd.,M.Pd., selaku Validator Ahli bahasa yang telah memberikan penilaian untuk kelayakan media dari segi bahasa;
8. seluruh dosen dan staff akademik PGSD UPI Kampus di Cibiru yang telah memberikan berbagai ilmu, pengalaman, dan banyak membantu peneliti selama proses perkuliahan;.
9. Jajat Munajat, S.Pd.P., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Sukamulya yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian;
10. Masliha, S.Pd.,SD yang telah memeberikan ijin untuk melakkan penelitian di kelas III;
11. seluruh peserta didik kelas III SD Negeri Sukamulya yang telah ngikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan sangat antusias;
12. kedua orang tua, mama Eti dan Bapak Supardi yang telah banyak berkorban, baik tenaga, harta, pikiran, yang telah mendukung penuh kepada peneliti untuk melakukan hal apapun yang terbia;
13. Romi Inzagi selaku adik yang selalu mnjadi teman untuk menergjakan segala sesuatu diruh;
14. Faisal Abdul Hafidz yang selalu mendengarkan keluh kesah selama peneliti menyelesaikan skripsi yang dibut, dukungan, semangan juga motivasi yang selalu diberikan kepada peneliti;
15. Mutya, Ai, Sri Muyati, Dan Novi terimakasih sellau menguatkan untuk menyelsaikan penelitian ini hingga akhir;
16. Winda, Alif, Sinta, Siska, Elsy, Eka, dan Dini yang selalu menjadi teman suka dan duka selama peneliti menjalani masa perkuliahan;
17. Annisa Wulandari, Dini Kusuma, Renita, dan septi yang selalu menjadi keluarag disaat jauh dai keluarga selama peneliti menjalani perkuliahan;
18. terakhir terima kasih eman-teman kelas A yang selalu menjadi penyemangat selama peneliti menjalani perkuliaahan;

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* PADA PEMBELAJARAN IPA MENGENAI  
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

**YULIANI RAHMAWATI**

**NIM 1801798**

**ABSTRAK**

Penelitian ini di latar belakang dengan masih minimnya penggunaan media berbasis teknologi di sekolah dasar. Dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan flipbook ciri-ciri makhluk hidup serta respon pengguna. Penelitian dilakukan untuk mendeskripsikan analisis flipbook, desain, pengembangan, implementasi, respon pengguna, hasil belajar siswa serta evaluasi flipbook ciri-ciri makhluk hidup. Flipbook yaitu bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah D&D (desain and development) dan menggunakan model ADDIE (analyze, desain, development, implementation, and evaluation)). Hasil temuan saat penelitian siswa belum pernah belajar menggunakan teknologi desain dibuat di canva pengembangan menjadi aplikasi android, diuji kelayakan oleh ahli media, bahasa, materi, pembelajaran dengan hasil kategori yang sangat layak dengan skor rata-rata 82,6%. implementasi yang dilakukan mendapatkan respon yang sangat baik dari pengguna dengan rata-rata 88,9% serta rata-rata hasil belajar siswa meningkat dilihat dai rata-rata yang asalnya 32,6 menjadi 73,8. Setelah flipbook diuji coba banyak evaluasi yang harus dilakukan seperti saran dari siswa yaitu volume dari audio suaranya masih kecil dan relative kurang bisa di dengar saat digunakan jika ada siswa lain yang berbicara sehingga suaranya berbenturan. Secara umum, flipbook ciri-ciri makhluk hidup ini layak digunakan di kelas III sekolah dasar.

**Kata kunci :** *Flipbook*, Ciri-Ciri Makhluk Hidup, Pembelajaran IPA, Sekolah Dasar.

# **FLIPBOOK DEVELOPMENT IN SCIENCE LEARNING ABOUT THE CHARACTERISTICS OF LIVING THINGS IN CLASS III ELEMENTARY SCHOOL**

**YULIANI RAHMAWATI**

**NIM 1801798**

## **ABSTRACT**

This research is motivated by the lack of use of technology-based media in elementary schools. With the aim of knowing student learning outcomes after using the flipbook the characteristics of living things and user responses. The research was conducted to describe flipbook analysis, design, development, implementation, user response, student learning outcomes and evaluation of flipbook characteristics of living things. Flipbook is a form of presentation of book learning media in virtual form. The method used in this research is D&D (design and development) and uses the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, and evaluation)). The findings when research students have never learned to use design technology are made in Canva for development into an android application, tested for feasibility by media, language, material, learning experts with very decent category results with an average score of 82.6%. the implementation that was carried out got a very good response from users with an average of 88.9% and the average student learning outcomes increased as seen from an average of 32.6 to 73.8. After the flipbook was tested, many evaluations had to be done, such as suggestions from students, namely the volume of the audio sound was still small and relatively inaudible when used if there were other students speaking so that their voices clashed. In general, this flipbook of the characteristics of living things is appropriate for use in grade III elementary school

**Keywords:** Flipbook, Characteristics of Living Things, Science Learning, Elementary School.

Yuliani Rahmawati , 2022

**PENGEMBANGAN FLIPBOOK BERRDASARKAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN IPA MENGENAI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Uversitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)vi



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>i</b>
<b>MOTO HIDUP .....</b>	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1.Latar Belakang .....	1
1.2.Rumusan Masalah .....	3
1.3.Tujuan Penelitian .....	3
1.4.Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Media .....	6
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran .....	6
2.1.2. Macam-Macam Media Pembelajaran .....	6
2.2 <i>Flipbook</i> .....	8
2.3 ADDIE .....	10
2.3.1. Pengertian Model ADDIE .....	10
2.3.2 Tahapan Model ADDIE .....	10

Yuliani Rahmawati , 2022

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* BERRDASARKAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN IPA  
MENGENAI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Uversitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.eduvii

2.4 Pembelajaran .....	12
2.4.1. Tujuan Pembelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar .....	12
2.4.2. Pembelajaran IPA dengan Menggunakan <i>Flipbook</i> .....	12
2.5 Penelitian Relevan.....	17

2.6. <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>22</b>
3.1. Desain Penelitian .....	22
3.2. Prosedur Penelitian .....	23
3.3. Populasi dan Sampel .....	25
3.3.1. Populasi .....	25
3.3.2. Sampel .....	25
3.4. Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.5. Instrumen Penelitian .....	27
3.6. Analisis Data .....	39
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>41</b>
4.1. Temuan .....	41
4.1.1. Analisis <i>Flipbook</i> Ciri-Ciri Makhluk Hidup .....	41
4.1.1.1. Analisis Kebutuhan Media .....	41
4.1.1.2. Analisis Kurikulum .....	41
4.1.1.3. Analisis materi Ajar .....	42
4.1.1.4. Analisis Ketersediaan Teknologi .....	43
4.1.2. <i>Desain Flipbook</i> Ciri-Ciri Makhluk Hidup.....	44
4.1.2.1. Sumber Daya yang Dibutuhkan .....	44
4.1.2.2. Pembuatan Garis Besar Program Media .....	44
4.1.2.3. Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	46
4.1.2.4. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	46
4.1.3. Pengembangan <i>Flipbook</i> Ciri-Ciri Makhluk Hidup .....	46
4.1.3.1. Pengembangan <i>Media</i> .....	47

4.1.3.2. Pengembangan Instrumen Ahli dan Respon Pengguna .	51
4.1.4. Uji Validasi <i>Flipbook</i> Ciri-Ciri Makhluk Hidup	51
4.1.4.1. Validasi Ahli Materi	52
4.1.4.2. Validasi Ahli Bahasa	54
4.1.4.3. Validasi Ahli Media	55
4.1.4.4. Validasi Ahli Pembelajaran	57
4.1.4.5. Rekapitulasi Penilaian Para Ahli	58
4.1.4.6. Revisi Produk	59
4.1.5. Implementasi <i>Flipbook</i> Ciri-Ciri Makhluk Hidup	60
4.1.6. Hasil Belajar Siswa	61
4.1.7. Respon Pengguna	62
4.1.7.1. Respon Siswa	63
4.1.7.2. Respon Guru	64
4.1.7.3. Respon Orang Tua	66
4.1.7.4. Rekapitulasi Respon Pengguna	67
4.1.8. Evaluasi <i>Flipbook</i> Ciri-Ciri Mkahluk Hidup	68
4.2. Pembahasan	68
4.2.1. Aanalisis <i>Flipbook</i> Ciri-Ciri Makhluk Hidup	68
4.2.2. <i>Desain Flipbook</i> Ciri-Ciri Makhluk Hidup	69
4.2.3. Pengembangan <i>Flipbook</i> Ciri-Ciri Makhluk Hidup	69
4.2.4. Uji Validasi Ahli	70
4.2.5. Implementasi <i>Flipbook</i> Ciri-Ciri Makhluk Hidup	72
4.2.6. Hasil Belajar Siswa	73

4.2.7. Respon Pengguna <i>Flipbook</i> Ciri-Ciri Makhluk Hidup .....	73
4.2.8. Evaluasi <i>Flipbook</i> Ciri-Ciri Makhluk Hidup .....	73
4.2.9. Analisi <i>SWOT Flipbook</i> Ciri-Ciri Makhluk Hidup .....	74
<b>BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi .....</b>	<b>77</b>
5.1. Simpulan .....	77
5.2. Implikasi .....	78
5.3. Rekomendasi .....	79

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan .....	15
Tabel 3.1 Data dan Teknik Pengumpulan Data .....	26
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara .....	28
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	30
Tabel 3.4 Skala <i>Likert</i> .....	30
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	33
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	34
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	35
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran.....	35
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru .....	36
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa .....	37
Tabel 3.11 Interpretasi Kelayakan .....	39
Tabel 3.12 Interpretasi Score <i>N-Gain</i> .....	40
Tabel 4.1. Hasil Ananlisis Kurikulum .....	42
Tabel 4.2. Identitas Validator.....	52
Tabel 4.3 Hasil validasi Ahli Materi .....	52
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	53
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	54
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	56
Tabel 4.7 Rekapitulasi Penilaian Para Ahli.....	57
Tabel 4.8 Revisi Produk.....	57

Tabel 4.9 Hasil Belajar berdasarkan <i>Score n-Gain</i> .....	62
Tabel 4. 10.Rekapitulasi Respon Siswa .....	63
Tabel 4.11 Angket Respon Guru.....	65
Tabel 4.12 Rekapitulasi Respon Orang Tua .....	67
Tabel 4.13 Rekapitulasi Respon Pengguna .....	68
Tabel 4.14 Tabel Analisis SWOT .....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh <i>Flipbook</i> .....	9
Gambar 4.1 Gambar <i>Canva</i> .....	44
Gambar 4.2 Gambar <i>Flip PDF Corporate Edition</i> .....	45
Gambar 4.3 Gambar <i>Website 2 APK Buulder</i> .....	45
Gambar 4.4 Jenis Dokumen <i>Canva</i> .....	47
Gambar 4.5 <i>Background</i> pada <i>Canva</i> .....	48
Gambar 4.6 Desain <i>Cover</i> .....	48
Gambar 4.7 Pembuatan <i>Flipbook</i> pada <i>Flip PDF Corporate Edition</i> . .....	49
Gambar 4.8 Index HTML Untuk Pembuatan Aplikasi Berbasis Andorid.....	50
Gambar 4.9 Penyimpanan <i>Index HTML</i> di <i>PC</i> .....	50
Gambar 4.10 Menu Aplikasi <i>Website 2 APK Builder</i> .....	51
Gambar 4.11 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba .....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Direktur Pengangkatan Dosen Pembimbing .....	83
Lampiran 2. Form Perbaikan Skripsi .....	84
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian .....	85
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	86
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Guru Kelas III .....	87
Lampiran 5. Transkrip Wawancara Guru Kelas III .....	88
Lampiran 6. Pedoman Wawancara Siswa Kelas III .....	89
Lampiran 7. Transkrip Wawancara Siswa Kelas III .....	90
Lampiran 8. Garis Besar Program Media (GBPM) <i>Flipbook</i> Ciri-Ciri Makhluk Hidup .....	91
Lampiran 9. <i>Storyboard Flipbook</i> Ciri-Ciri Makhluk Hidup .....	93
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	96
Lampiran 11. Infografis <i>Flipbook</i> Ciri-Ciri Makhluk Hidup .....	101
Lampiran 12. Surat Persetujuan Menjadi Validator Ahli Pembelajaran .....	102
Lampiran 13. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	102
Lampiran 14. Surat Persetujuan Menjadi Validator Ahli Materi .....	103
Lampiran 15. Hasil Validasi Ahli Materi.....	104
Lampiran 16. Surat Persetujuan Validator Bahasa .....	106
Lampiran 17. Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	107
Lampiran 18. Surat Persetujuan Ahli Media .....	109
Lampiran 19. Hasil Validasi Ahli Media .....	110
Lampiran 20. Hasil Angket Respon Siswa .....	112
Lampiran 21 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa .....	117
Lampiran 21. Hasil Angket Respon Guru .....	118
Lampiran 22. Hasil Angket Respon Orang Tua .....	119
Lampiran 23. Dokumentasi Penelitian .....	122

Lampiran 24. Buku Bimbingan .....125

### DAFTAR PUSTAKA

- Ajim, N. (2022). *Pembelajaran 3 Tema 1 Sub Tema 1*. Diakses dari : <https://www.mikirbae.com/2019/07/pembelajaran-3-tema-1-subtema-1-ciri.html>
- Amelia, R. *Perubahan Iklim*. Diakses dari : <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/PerubahanIklim-sk/topik1.html>
- Ekawati, P. dkk. *Pemanfaatan Teknologi Game untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android*. Diakses dari : <http://sistemkomputer.narotama.ac.id/wp-content/uploads/2016/04/PEMANFAATAN-TEKNOLOGI-GAME-UNTUK-PEMBELAJARAN-MENGENAL-RAGAM-BUDAYA-INDONESIA-BERBASIS-ANDROID.pdf>
- Hasbi, N.(2022). *Pinteresti*. diakses dari : <https://id.pinterest.com/hasbi1033/>
- Hidayati,D. dkk. (2012). *Bakat, Minat dan Motivasi Siswa dalam Proses Pembelajaran*. Diakses dari : <https://malinema.com/2012/01/bakat-minat-dan-motivasi-siswa-dalam.html>
- Hartanto,A. (2016). *Pengembangan Media Augmented Reality Untuk Mata Pelajaran Biologi Pada Pokok Bahasan Sel*. Diakses dari:[repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)
- Ismanto, E. dkk. (2017). *Pemanfaatan Smartphone Android sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru*. Diakses dari : <https://core.ac.uk/download/pdf/327217248.pdf>
- Nirmala, S. (2020). *Pengembangan Media Belajar Flipbook tentang Metamorfosis* . Jurnal Pendidikan. Diakses dari : <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian/pgsd/article/view/33520/29989>
- Nuraeni, S. (2021). *Mengenal Hewan Herbivora, Omnivora, dan Karnivora*. Diakses dari :<https://katadata.co.id/sitinuraeni/berita/61b840823b70f/mengenal-hewan-omnivora-lengkap-dengan-ciri-ciri-dan-contohnya>
- Nuryani, L., Gede,I. (2021). *Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD*. Jurnal Pendidikan. [online]. Diakses dari : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/32934>
- Oriflameid. (2022).*Ceritakan Gambar tersebut Berdasarkan Ciri-Ciri MakhluK Hidup*. Diakses dari : <https://oriflameid.com/ceritakan-gambar-tersebut-berdasarkan-ciri-ciri-makhluK-hidup-yang-telah-kamu-ketahui/>

- Pendidikan, D. (2022). *Hasil Belajar Menurut Para Ahli*. Diakses dari: <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-pembelajaran-menurut-para-ahli/>
- Radja, D. (2020). *Pemanfaatan Gadget dalam Kegiatan Pembelajaran Dari Rumah*. Diakses dari <http://bppauddikmasntt.kemdikbud.go.id/index.php/11-artikel/183-pemanfaatan-gadget-dalam-mendukung-bdr-belajar-dari-rumah-dimasa-pandemi-covid-19>
- Raharjo, S. (2020). *Cara Menghitung N-Gain Score dengan SPSS*. Diakses dari : <http://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html>
- Rahayu, N. dkk. Analisis Pengaruh Fenomena Indian Ocean Dipole (IOD) Terhadap Curah Hujan Di Pulau Jawa. 7(1). *Jurnal Geodesi*. Diakses dari <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/geodesi/article/view/19299>
- Rendrahadi. dkk. *Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia pada Mobile Device Berbasis Android*. Diakses dari : <https://media.neliti.com/media/publications/108603-ID-aplikasi-pembelajaran-pengenalan-budaya.pdf>
- Suhendar, R. dkk. (2017). *Penggunaan Aplikasi Android dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Diakses dari: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/10628>
- Suhada, I. (2017). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Utami, D., Komang, I. (2022). *Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia paa Muatan IPA Kelas V SD*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. [online]. Diakses dari <https://journal.universitas-pahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4175>
- Zakky. (2022). *Pengertian Hasil Belajar, Definisi, Fungsi dan Tujuan*. Diakses dari : <https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/>