

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *FLIPBOOK*
BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBAHASA SISWA KELAS 1 SD**

(Penelitian Pengembangan pada Perkembangan Keterampilan Berbahasa Siswa
Kelas 1 SD)

SKRIPSI

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



oleh

MARIAMA PAMELA

1806690

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS CIBIRU

BANDUNG

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

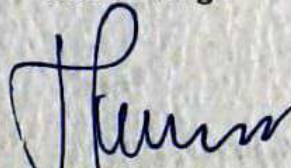
MARIAMA PAMELA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *FLIPBOOK*
BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBAHASA SISWA KELAS 1 SD**

(Penelitian Pengembangan pada Perkembangan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas
1 SD)

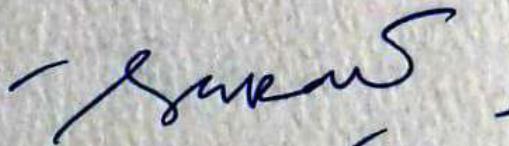
disetujui dan disahkan oleh Pembimbing

Pembimbing I



Dr. Yanus Abidin, M.Pd
NIP 197908172008011019

Pembimbing II



Hj. Setyaningsih R. M.Pd
NIP 920200119681027201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD,



Dr. Tita Mulyati, M. Pd
NIP 198111082008012015

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *FLIPBOOK* BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA KELAS 1 SD” beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 3 Juli 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized cursive letters. Below the signature, there is a horizontal line and the initials 'p.s' written in a smaller, simpler font.

Mariama Pamela

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *FLIPBOOK*
BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBAHASA SISWA KELAS 1 SD**

(Penelitian Pengembangan pada Perkembangan Keterampilan Berbahasa Siswa
Kelas 1 SD)

SKRIPSI

Oleh

MARIAMA PAMELA

Sebuah laporan penelitian yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Guru Sekolah Dasar

©Mariama Pamela

Universitas Pendidikan Indonesia

2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian.

Dengan dicetak ulang, difotocopy atau cara lain tanpa izin penulis.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *FLIPBOOK*
BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBAHASA SISWA KELAS 1 SD**

MARIAMA PAMELA

1806690

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian desain dan pengembangan (D&D) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis android untuk siswa kelas I Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi panca indra. Penelitian ini berlandaskan dari urgensi suatu media dalam proses pembelajaran serta kurangnya pemahaman guru terhadap media pembelajaran digital di era sekarang yang mengakibatkan pembelajaran monoton karena masih disampaikan dengan metode konvensional. Desain dari penelitian ini menggunakan metode *Richey and Klein* kategori pertama, *product and tool research*. Adapun tahapannya meliputi tahap perancangan (*planning*), produksi (*production*) dan evaluasi (*evaluation*) yang melibatkan ahli media, bahasa, materi, guru dan siswa. Hasil rekapitulasi yang peneliti peroleh dari ahli media sebesar 100% (sangat layak), ahli bahasa sebesar 85% (sangat layak) dan ahli materi sebesar 90,76% (sangat layak) dan secara keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 92,05% (sangat layak). Dari penilaian yang dilakukan oleh guru menunjukkan persentase 93,4% (sangat layak) dan penilaian dari siswa mendapatkan persentase 100% (Sangat Layak).

Kata Kunci: Penelitian D&D, Media pembelajaran *flipbook*, Panca indra.

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED INTERACTIVE FLIPBOOK LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE LANGUAGE SKILLS OF 1ST GRADE STUDENTS

MARIAMA PAMELA

1806690

ABSTRACT

This research is a design and development research (D&D) which develops an Android-based flipbook interactive learning media for elementary school (SD) first grade students. This study aims to develop interactive learning media based on Android on sensory material. This research is based on the urgency of media in the learning process and the teacher's lack of understanding of digital learning media in the current era which results in monotonous learning because it is still delivered using conventional methods. The design of this study uses the Richey and Klein method in the first category, product and tool research. The stages include planning, production and evaluation involving media, language, material experts, teachers and students. The recapitulation results that the researchers obtained from media experts were 100% (very feasible), linguists were 85% (very feasible) and material experts were 90.76% (very feasible) and overall a percentage of 92.05% (very feasible). From the assessment carried out by the teacher, it shows a percentage of 93.4% (very feasible) and student assessments get a percentage of 100% (very feasible).

Keyword: D&D research, Flipbook learning media, Five senses.

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
LEMBAR HAK CIPTA	
MOTTO	
KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.6 Spesifikasi Produk.....	8
1.7 Struktur Organisasi Skripsi	8
1.8 Penelitian Relevan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Keterampilan Berbahasa.....	11
2.2 Media Pembelajaran	13
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	13
2.2.2 Jenis Media Pembelajaran	14
2.2.3 Fungsi dan Peran Media Pembelajaran.....	15
2.3 Multimedia	17
2.3.1 <i>E-book Flipbook</i>	18
2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flipbook</i>	19
2.5 Inovasi Pembelajaran Abad-21.....	21

2.6 Aspek Psikologis Siswa Sekolah Dasar	24
2.7 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	26
2.8 Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Desain Penelitian.....	30
3.2 Prosedur Penelitian.....	30
3.3 Partisipan.....	32
3.4 Instrumen Pengumpulan Data	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data	39
3.6 Analisis Data	42
3.7 Penarikan Kesimpulan.....	43
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Temuan	44
4.1.1 Analisis.....	44
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Akademik Siswa.....	44
4.1.1.2 Analisis Psikologis Siswa	45
4.1.1.3 Analisis Kebutuhan Guru.....	46
4.1.1.4 Analisis Kebutuhan Kurikulum	47
4.1.2 Perancangan.....	48
4.1.2.1 Sasaran Media <i>Flipbook</i>	49
4.1.2.2 Tujuan Pembuatan Media <i>Flipbook</i>	49
4.1.2.3 Analisis Silabus Kelas I SD	49
4.1.2.4 Pembuatan Spesifikasi Produk.....	50
4.1.2.5 Menyusun Garis Besar Program Media.....	50
4.1.2.6 Menentukan Aplikasi yang Digunakan dalam Mendesain <i>Flipbook</i>	52
4.1.3 Pengembangan Media Pembelajaran.....	56
4.1.3.1 Pembuatan <i>Storyboard</i> Berbantuan <i>Website Canva</i>	56
4.1.3.2 Proses <i>Finishing Flipbook</i> Berbantuan <i>Website Heyizne</i> <i>Flipbook</i>	58
4.1.3.3 Publikasi.....	60
4.1.3.4 Cara Menggunakan <i>Flipbook</i>	62
4.1.3.5 Penilaian Oleh Ahli Media Terhadap Kelayakan Media <i>Flipbook</i>	67
4.1.3.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media Ditinjau Dari Berbagai Aspek	68

4.1.3.7 Penilaian Oleh Ahli Bahasa Terhadap Kelayakan Isi dan Penyajian Pada Media <i>Flipbook</i> Digital	69
4.1.3.8 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Bahasa Ditinjau Dari Berbagai Aspek	69
4.1.3.9 Penilaian Oleh Ahli Materi Terhadap Kelayakan Isi dan Penyajian.....	70
4.1.3.10 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi Ditinjau Dari Berbagai Aspek	71
4.1.3.11 Hasil Rekapitulasi Penilaian Oleh Ahli	72
4.1.4 Implementasi	73
4.1.4.1 Implementasi Media <i>Flipbook</i>	73
4.1.4.2 Respon Guru Terhadap Media <i>Flipbook</i>	73
4.1.4.3 Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran <i>Flipbook</i>	74
4.1.4.4 Hasil Rekapitulasi Penilaian Oleh Keseluruhan Pengguna .	75
4.1.5 Evaluasi	77
4.2 Pembahasan.....	78
4.2.1 Rancangan Media Interaktif <i>Flipbook</i> Panca Indra.....	78
4.2.2 Kelayakan Media Interaktif <i>Flipbook</i> Panca Indra	80
4.2.3 Respon Pengguna Media <i>Flipbook</i> Interaktif Panca Indra.....	81
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	85
5.1 Simpulan	85
5.2 Implikasi	86
5.3 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	964
LAMPIRAN A	964
LAMPIRAN B	106
LAMPIRAN C	149
LAMPIRAN D	157
LAMPIRAN E	163
RIWAYAT PENULIS.....	166

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Data dan Teknik yang Digunakan	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi ahli Media	34
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi ahli Materi.....	35
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi ahli Kebahasaan	36
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru.....	37
Tabel 3.6 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa	38
Tabel 3.7 Skoring berdasarkan Skala <i>Likert</i>	39
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru Terhadap Media	40
Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Siswa Terhadap Media.....	41
Tabel 3.10 Interpretasi Kelayakan	42
Tabel 4.1 Hasil Analisis.....	48
Tabel 4.2 Hasil Analisis Silabus	49
Tabel 4.3 GBPM.....	52
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Penilaian Media.....	68
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Penilaian Bahasa	69
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Penilaian Materi.....	71
Tabel 4.7 Rekapitulasi Penilaian Oleh Ahli.....	72
Tabel 4.8 Rekapitulasi Penilaian Media <i>Flipbook</i> Oleh Guru Kelas I.....	73
Tabel 4.9 Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Oleh Siswa	75
Tabel 4.10 Rekapitulasi Penilaian Oleh Guru	76
Tabel 4.11 Rekapitulasi Penilaian Oleh Siswa	76
Tabel 4.12 Rekapitulasi Penilaian Oleh Keseluruhan Pengguna	76

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Model Richey and Klien.....	30
Gambar 4.1 Website Canva.com	55
Gambar 4.2 Heyzine Flipbook	55
Gambar 4.3 Website wordwall.com	55
Gambar 4.4 Appsgeyser.....	55
Gambar 4.5 Laman awal Canva.com.....	56
Gambar 4.6 Komponen Ilustrasi dan Color Palete.....	56
Gambar 4.7 Fonts Flipbook	57
Gambar 4.8 Gambar Halaman Awal <i>Flipbook</i>	57
Gambar 4.9 Desain halaman <i>flipbook</i>	58
Gambar 4.10 Desain latar <i>flipbook</i>	58
Gambar 4.11 Meng- <i>input</i> Desain	59
Gambar 4.12 Menambahkan audio.....	59
Gambar 4.13 Memasukkan video.....	60
Gambar 4.14 Menambahkan link permainan	60
Gambar 4.15 Peneliti memasukkan HTML pada laman <i>Appsgeyser</i>	61
Gambar 4.16 Peneliti memulai proses pembuatan aplikasi menggunakan HTML.....	61
Gambar 4.17 <i>Barcode</i> pengunduh aplikasi.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	977
A2 Surat Izin Melakukan Penelitian	100
A3 Surat Tanda Telah Melakukan Penelitian.....	101
A4 Form Perbaikan Skripsi	102
A5 Surat Permohonan Ahli	103
A6 Surat Persetujuan Menjadi Responden Guru	105
B1 Angket Penilaian Oleh Para Ahli.....	107
B2 Angket Respon Guru.....	117
B3 Angket Penilaian Siswa.....	120
B4 Hasil Wawancara Pengguna (Guru).....	144
B5 Hasil Wawancara Pengguna Siswa.....	146
C1 Tampilan Media Interaktif <i>Flipbook</i> Panca Indra.....	150
D1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	158
D2 Garis Besar Program Media (GBPM).....	161
E1 Dokumentasi Foto Kegiatan Penelitian	164

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran multimedia sebuah jawaban atas tantangan pendidikan abad ke-21 dalam konteks keindonesiaan*. Refika Aditama.
- Adams, A. (1983). *Examples: The making of 40 photographs* (p. 180). Little, Brown.
- Affandi, G.R., & Mariyati, L.I. (2017). *Kesiapan Sekolah Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Awal (Kajian Budaya Dan Psikodiagnostik)*.
- Afif, N. (2019). Pengajaran dan pembelajaran di era digital. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01). <https://dx.doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Aghni, R.I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. <http://dx.doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alam, S. (2019). Higher order thinking skills (HOTS): Kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif dalam pendidikan seni untuk menghadapi revolusi industri 4.0 pada era society 5.0. *In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 790-797). <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/372>
- 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), 37-44. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Ambrose, Garvin dan Harris, Paul. (2010). *Design thinking*. AVA Publishing SA.
- Andarini, T., Masykuri, M., dan Sudarisman, S. 2013. Pembelajaran biologi menggunakan pendekatan ctl (contextual teaching and learning) melalau media flipchart dan video ditinjau dari kemampuan verbal dan gaya belajar. *Jurnal Bioedukasi*. 6(2), 102-119. <https://doi.org/10.20961/BIOEDUKASI-UNS.V6I2.2658>
- Andikaningrum, L., Damayanti, W., & Dewi, C. (2014). Efektivitas e-book berbasis multimedia menggunakan flipbook maker sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa (Universitas Kristen Satya Wacana). <https://www.semanticscholar.org/paper/Efektivitas-E-Book-Berbasis-Multimedia-Menggunakan-Andikaningrum-Damayanti/bbc8348920099947308b18420490102e8a83c8c4>
- Anggraeni, S.W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk

- meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Anggraini, N. (2019). Seminar socrates sebagai solusi ketimpangan porsi pembelajaran keterampilan berbahasa indonesia produktif dan reseptif (socratic seminar as a solution to the imbalance of productive and reseptive skill portion in indonesian language learning). <https://doi.org/10.26499/METALINGUA.V17I2.342>
- Ardiani, K. E. (2022). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berorientasi teori belajar ausubel pada muatan ipa materi sumber energi untuk siswa kelas IV. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1). <https://dx.doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45159>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2002). *Media pembelajaran* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asrowi, Hadaya, A., & Hanif, M. (2019). The impact of using the interactive e-book on students' learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 12(2), 709–722. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12245a>
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Andi.
- Cox, S., & Graham, C. R. (2009). Diagramming tpack in practice: using an elaborated model of the tpack framework to analyze and depict teacher knowledge. *TechTrends*, 53(5), 60–69. <https://doi.org/10.1007/s11528-009-0327-1>
- Criticos, C. (1996). *Media selection*. In *plomp, t., & ely, d. P.(eds), international encyclopedia of educational technology*. New York: Elsevier Science, Inc.
- Daniel, D. B., & Woody, W. D. (2013). E-textbooks at what cost? Performance and use of electronic v. Print texts. *Computers & education*, 62, 18-23. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.016>
- Endaryati, S. A., Atmojo, I. R. W., St Y, S., & Suryandari, K. C. (2021). Analisis e-modul flipbook berbasis problem based learning untuk memberdayakan keterampilan berpikir kritis pembelajaran IPA sekolah dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 300-312. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2>
- Fauzani, A. R., Novrita, S. Z., & Dewi, S. M. (2018). Pengembangan modul e-book pada mata kuliah perawatan kulit wajah Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 1(4), 173-180. <http://dx.doi.org/10.24036/jptk.v1i4.2923>

- Firdaus, S., Isaeni, W., & Ellianawati, E. (2018). Motivation and learning achievement of primary students in theme-based learning using blended learning model. *Journal of Primary Education*, 7(3), 324-331. <https://doi.org/10.15294/jpe.v7i3.24225>
- Gagne, R. M. (1988). Mastery learning and instructional design. *Performance Improvement Quarterly*, 1(1), 7-18. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1937-8327.1988.tb00003.x>
- Gagne, R.M. (1985). *The conditions of learning 4 th edition*. Holt, Rinehart, and Winston.
- Gusril. (2009). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. UNP PRESS.
- Hamalik, O. (1994). *Media pendidikan (Cetak ke-7)*. Citra Aditya Bakti.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. *Jurnal pendidikan administrasi perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496-503. <https://doi.org/10.17509/eh.v13i2.30353>
- Herbiana, L. D. O., Sari, I., & Adussalaam, F. (2022). Perancangan sistem informasi peminjaman dan pengembalian berkas rekam medis pada internal unit rawat jalan di rumah sakit X Bandung. *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 7(3), 158-171. <https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v7i3.1874>
- Ilham, M., & Wijati, I. A. (2020). *Keterampilan berbicara: pengantar keterampilan berbahasa*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Indriani, T., Gusril, G., & Gemaini, A. (2020). Aktivitas bermain peserta didik ditinjau dari aspek psikologis siswa sekolah dasar negeri 09 Teluk Bakung Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Stamina*, 3(9), 708-724. <https://doi.org/10.24036/JST.V3I9.608>
- Joo, Y. J., Park, S., & Lim, E. (2018). Factors influencing preservice teachers' intention to use technology: TPACK, teacher self-efficacy, and technology acceptance model. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 48-59. <http://www.ijstor.org/stable/26458506>
- Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: a framework for teacher knowledge. *Teachers College Record: The zvoice of Scholarship in Education*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1177/016146810610800610>
- Koehler, M.J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK). *Journal of Education*, 193(3), 13-19. <https://doi.org/10.1177/002205741319300303>
- Komara, E. (2014). *Belajar dan pembelajaran interaktif*. Refika Aditama.

- Kristiawan, M., Ahmad, S., Tobari, T., & Suhono, S. (2017). Desain pembelajaran Sma Plus Negeri 2 Banyuasin III berbasis karakter di era masyarakat ekonomi ASEAN. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 2(2), 403-432. <https://doi.org/10.25217/ji.v2i2.178>
- Kurniawati, I. (2012). *Modul pelatihan pengembangan bahan ajar*. Pusat Teknologi Informasi & Komunikasi Pendidikan Kemdikbud.
- Kurniawati, M. (2016). Peran budaya organisasional dalam memediasi pengaruh kompetensi komunikasi dan kecerdasan emosional terhadap kinerja karyawan (Studi pada dinas pariwisata DIY). *Journal of Management: Small and Medium Enterprises (SMEs)*, 3(2), 151-169. <https://doi.org/10.35508/jom.v3i2.1342>
- Kusniyah & Hakim, L. (2019). Efektifitas pembelajaran berbasis daring: sebuah bukti pada pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*, 17(1). <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.667>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Jakarta: Penerbit Kencana
- Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-book berbasis Mobile learning. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109-114. <http://doi.org/10.23960/19863>
- Muftianti, A. (2019). Penyusunan bahan ajar interaktif berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan kemampuan mengajar keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 6(2), 178-186. <https://doi.org/10.22460/p2m.v6i2p%25p.1422>
- Mulyati, Y. (2014). *Hakikat keterampilan berbahasa*. PDF Ut. ac. id hal, 1.
- Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis Prezi. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 205-221. <https://dx.doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>
- Nasution, M. (2019). Keterampilan guru dalam bertanya pada pembelajaran matematika. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 7(01), 83-96. <http://dx.doi.org/10.24952/logaritma.v7i01.1666>
- Natalini, B., & Hardini, A. T. A. (2020). Implementasi program pendidikan karakter Di SD Kanisius Gendongan Salatiga. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(1), 77-86. <http://dx.doi.org/10.26618/jrpd.v3i1.3253>
- Ningsih, T. (2022). Inovasi pembelajaran ips melalui technological pedagogical content knowledge (Tpack). *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1385-1395. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3233>

- Nisa, N. (2019). pengembangan bahan ajar elektronik flipbook berbasis mind mapping sebagai sumber belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Semarang). http://lib.unnes.ac.id/33408/1/1401415010_Optimized.pdf
- Noor, M. (2010). *Media pembelajaran berbasis teknologi*. PT Multi Kreasi.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran: pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak
- Nurhasanah, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran sejarah perkembangan islam berbasis macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*. <https://dx.doi.org/10.54371/ainj.v2i3.69>
- Padmo, D. (2006). *Media komunikasi dan informasi dalam pendidikan tinggi jarak jauh: Kajian teoritis dan praktek*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/5435>
- Pamuji, S. S., & Inung Setyami, S. S. (2021). *Keterampilan berbahasa*. Guepedia.
- Prasetyono, R.N., & Hariyono, R. C.S. (2020). Development of flipbook using web learning to improve logical thinking ability in logic gate. *IJACSA (International Journal of Advanced Computer Science and Application)*, 11(1), 342-348. <https://doi.org/10.14569/ijacsa.2020.0110143>
- Pratiwi, N. P. E. Y., Pudjawan, K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis proyek pada mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 123-133.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Prenada Media.
- Purwanti, K. N., Magdalena, I., Silitonga, E. A., & Silfia, S. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam masa pandemi Di SDN Panunggangan 1. *Jurnal Sosial dan Sains*, 1(2), 63-74. <https://dx.doi.org/10.36418/sosains.v1i2.28>
- 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>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and development research*. Lawrence. Erlbaum Associates.
- Ridwan. (2016). *Skala pengukuran variabel- variabel penelitian*. Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95. <http://dx.doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>

- Rosanti, E., Rohani, L., & Arif, S. (2018). Peningkatan kemampuan menulis teks eksposisi dengan media audiovisual siswa kelas X SMA. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I Unimed-2018*, 1, pp. 283-288. FBS Unimed Press. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38858>
- Rosyid, A. (2016). Technological pedagogical content knowledge: sebuah kerangka pengetahuan bagi guru Indonesia di Era MEA. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 0(0). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/view/8962>.
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan*. Rajagrafindo Persada.
- Rusniasa, N. M., Dantes, N., & Suarni, N. K. (2021). Pengaruh gerakan literasi sekolah terhadap minat baca dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Penatih. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 53-63. https://doi.org/10.23887/JURNAL_PENDAS.V5I1.258
- Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan*. Rajawali.
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan e-modul berbasis digital flipbook untuk mempermudah pembelajaran jarak jauh di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298-1308. <http://dx.doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.561>
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian pendidikan: jenis, metode, dan prosedur*. Prenada Media Group.
- Saragih, M. M. S., Sinaga, S., Faisal, F., Ilham, R. N., & Nurhaida, T. (2021). The impact of the COVID-19 pandemic on stock investment in the Indonesian Capital Market. *Management Research and Behavior Journal*, 1(1), 1-6. <https://dx.doi.org/10.29103/mrbj.v1i1.3784>
- Sarah, S., & Wulandari, F. (2019). Kesiapsiagaan guru dalam implementasi psikologis siswa akibat bencana alam. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*. <https://doi.org/10.32678/primary.v11i01.2423>
- Sari, N., Haifaturrahmah, H., Ratu, T., Widiartini, N.N., & Erfan, M. (2022). Pengembangan lks interaktif science live worksheet berbasis hots siswa sekolah dasar. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2604>
- Schmid, M., Brianza, E., & Petko, D. (2020). Developing a short assessment instrument for Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK.xs) and comparing the factor structure of an integrative and a transformative model. *Computers & Education*, 157, 103967. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2020.103967>.

- Setiani, I. (2021). Perkembangan pendidikan dan hubungannya dengan pendidikan guru sains di beberapa negara (Indonesia, Malaysia, Aingapura. (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo). http://etheses.iainponorogo.ac.id/15887/1/210616117_IDA%20SETIANI_PGMI.pdf
- Sofyana, L & Abdul, R. (2019). Pembelajaran daring kombinasi berbasis whatsapp pada kelas karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8(1). <http://dx.doi.org/10.23887/janapati.v8i1.17204>
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1992). *Media pengajaran*. Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Pedagogia.
- Sumarni, C., Rasman, R., Rosidin, R., Adriadi, R., & Riwayati, S. (2022). Pendampingan minat belajar matematika di sekolah dasar negeri 09 Ipuh Mukomuko. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*. <https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v2i3.3899>
- Sumiati. 2008. *Metode pembelajaran*. Wacana Prima.
- Suparjan, E. (2019). *Pendidikan sejarah untuk membentuk karakter bangsa*. Deepublish.
- Supriyadi. (2018). Kualitas buku teks bahasa indonesia yang digunakan disekolah menengah pertama. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), 39–55. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/10122/pdf>.
- Suryadi, A. (2020b). *Teknologi dan media pembelajaran* (jilid 2). Tim CV Jejak.
- Susantini, E., Puspitawati, R. P., & Suaidah, H. L. (2021). E-book of metacognitive learning strategies: design and implementation to activate student's self-regulation. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 16, 1-17. <https://doi.org/10.1186/s41039-021-00161-z>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Andi.
- Swaji, Y. C. (2019). Pengembangan modul berbasis e-book menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker untuk meningkatkan minat dan hasil pembelajaran fisika. (*Skripsi Sarjana*, Universitas Negeri Yogyakarta). <http://eprints.uny.ac.id/62517/>
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. <http://dx.doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar praktik mendidik anak usia sekolah dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197-211. <https://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880>
- Valtonen, T., Kukkonen, J., Kontkanen, S., Mäkitalo-Siegl, K., & Sointu, E. (2017). Differences in pre-service teachers' knowledge and readiness to use ICT in education. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(2), 174-182. <https://doi.org/10.1111/jcal.12225>
- Wahyuliani, Y., Supriadi, U., & Anwar, S. (2016). Efektivitas penggunaan media pembelajaran flip book terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMA Negeri 4 Bandung. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), 22-36. <https://doi.org/10.17509/T.V3I1.3457>
- Wahyuningsih, Y., Sundari, N., Rustini, T., & Harsono, N. (2018). Big book sebagai alat pengembang media literacy dalam konteks budaya lokal. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2). <https://doi.org/10.17509/CD.V8I2.10540>
- Widiasavitri, P.N., Tobing, D.H., Suwandi, N.L., Pratama, P.W., Hutapea, A.A., & Haryati, T. (2023). Pemberian permainan congklak dan dongeng daring untuk meningkatkan kesiapan siswa TK B memasuki Sekolah Dasar (SD). *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i1.11145>
- Wulandari, E. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis e-book pada materi sistem pencernaan untuk smp Kelas VIII. (Undergraduate Thesis, UIN Raden Intan Lampung). <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/5161>
- Yaumi, M. (2018). *Media & teknologi pembelajaran*. Pranada Media Group.
- Zaharah, N., Marzal, J., & Effendi-Hsb, M.H. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika berbasis quantum learning pada materi segiempat dan segitiga untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.733>