Pengembangan Media Flipbook Interaktif Pada Materi Mengenal Peta Kelas IV Sekolah Dasar

Aisy Nur Afifah[1], Widya Iswari Amelia[2],Habib Awliya' Malik[3]
Universitas PGRI Semarang
aisaja831@gmail.com[1] , widyabaru10@gmail.com[2], awliyam3@gmail.com[3]

Article Information Received: 14-4-2025 Accepted: 16-5-2025 Published:02-06-2025

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS pada materi Mengenal *Peta* di kelas IV Sekolah Dasar masih menghadapi kendala, seperti rendahnya minat belajar siswa dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap konsep peta belum optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook interaktif pada materi mengenal peta kelas IV Sekolah Dasar serta mengetahui tingkat kelayakan dan respon pengguna terhadap media yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, guru kelas IV, dan siswa sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipbook interaktif yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli dan guru, serta mendapatkan respon sangat positif dari siswa. Media ini mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi peta. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru dapat memanfaatkan media flipbook interaktif sebagai alternatif media pembelajaran IPAS, serta peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi dan jenjang kelas yang berbeda.

Kata Kunci: Flipbook Interaktif , Penelitian dan Pengembangan (R&D), Mengenal Peta,Siswa Sekolah Dasar (SD), Sumber Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi mengenal peta di kelas IV Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam menanamkan pemahaman dasar tentang lingkungan, wilayah, serta keterampilan spasial peserta didik. Namun, pada praktiknya, pembelajaran materi peta masih menghadapi berbagai permasalahan, baik dari segi konten, teknologi, maupun pelaksanaan

pembelajaran di kelas. Materi peta yang bersifat abstrak, seperti simbol, skala, arah mata angin, dan legenda, sering kali sulit dipahami siswa apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal dan buku teks (Susilana & Riyana, 2009).

Permasalahan konten pembelajaran terlihat dari masih dominannya penyajian materi peta yang bersifat statis dan minim visualisasi. Menurut Arsyad (2020), penyajian materi yang kurang variatif dapat menurunkan minat belajar siswa dan berdampak pada rendahnya pemahaman konsep. Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan konsep abstrak menjadi lebih konkret, visual, dan interaktif agar mudah dipahami (Piaget dalam Dahar, 2011).

Selain masalah konten, permasalahan teknologi juga menjadi tantangan dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Namun, kenyataannya, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPAS masih terbatas, dan guru cenderung menggunakan media konvensional seperti buku paket dan gambar cetak. Padahal, Kustandi dan Sutjipto (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran apabila dirancang secara interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penggunaan flipbook interaktif dipilih sebagai solusi karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video dalam satu media yang menarik. Flipbook interaktif juga memberikan pengalaman belajar yang menyerupai buku digital, namun dengan fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran (Prastowo, 2018). Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun terbimbing, sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna, baik siswa maupun guru.

Dari sisi kebutuhan pengguna, siswa kelas IV membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar. Sementara itu, guru membutuhkan media yang praktis, fleksibel, dan mudah diintegrasikan dengan kurikulum. Menurut Munir (2017), media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek kemudahan penggunaan (usability), kesesuaian materi, dan kebermanfaatan dalam proses pembelajaran.

Permasalahan guru dalam pembelajaran materi peta antara lain keterbatasan waktu dalam mengembangkan media pembelajaran, kurangnya variasi media, serta kesulitan dalam menjelaskan konsep peta secara konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman et al. (2014) yang menyatakan bahwa keterbatasan media dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif, termasuk flipbook, mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Susanti dan Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa flipbook interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi. Namun, pengembangan flipbook interaktif khusus pada materi mengenal peta kelas IV Sekolah Dasar masih terbatas, sehingga perlu dilakukan pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan flipbook interaktif pada materi mengenal peta kelas IV Sekolah Dasar menjadi penting untuk mengatasi permasalahan konten, teknologi, kebutuhan pengguna, dan keterbatasan guru, serta sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa flipbook interaktif pada materi mengenal peta untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap analisis, peneliti mengkaji kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa kelas IV, serta permasalahan dalam pembelajaran materi mengenal peta. Tahap desain dilakukan dengan merancang struktur, tampilan, dan konten flipbook interaktif yang disesuaikan dengan kurikulum IPAS. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media flipbook interaktif dan validasi oleh ahli.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, wawancara, observasi, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Instrumen tes digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi mengenal peta setelah menggunakan media flipbook interaktif. Tes disusun dalam bentuk soal yang sesuai dengan indikator pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. Instrumen ini digunakan sebagai bahan evaluasi efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil tes dianalisis untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran.

Instrumen wawancara digunakan untuk memperoleh data kualitatif terkait penggunaan dan pengembangan media. Wawancara kepada guru kelas IV dilakukan untuk memperoleh masukan, saran, serta perbaikan terhadap media flipbook interaktif yang dikembangkan. Guru diminta memberikan pendapat mengenai kesesuaian materi, kemudahan penggunaan media, serta kebermanfaatannya dalam pembelajaran. Selain itu, wawancara kepada siswa dilakukan untuk mengetahui kesulitan yang dialami dalam mengerjakan soal serta memahami materi peta. Data hasil wawancara digunakan sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran.

LKPD digunakan sebagai pendukung pembelajaran yang terintegrasi dengan media flipbook interaktif. LKPD berisi mengidentifikasi bagian-bagian peta dan fungsinya, dan tugas yang disesuaikan dengan materi mengenal peta. Penggunaan LKPD bertujuan untuk membantu siswa memahami materi secara bertahap dan melatih keterampilan berpikir. LKPD juga dirancang agar selaras dengan isi flipbook interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah. Hasil pengerjaan LKPD digunakan sebagai bahan evaluasi tambahan terhadap pemahaman siswa.

Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dan penggunaan media flipbook interaktif oleh guru di kelas. Observasi difokuskan pada aktivitas guru saat menggunakan media, keterlibatan siswa, serta suasana pembelajaran. Instrumen observasi berupa lembar pengamatan yang disusun berdasarkan indikator penggunaan media pembelajaran. Data observasi digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media dalam pembelajaran nyata. Hasil observasi menjadi dasar dalam tahap evaluasi dan penyempurnaan media flipbook interaktif.

Tahapan Penelitian Model ADDIE :

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran materi mengenal peta di kelas IV sekolah dasar. Analisis meliputi analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum IPAS, serta analisis kebutuhan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep peta.

2. Design (Perancangan)

   Pada tahap desain, peneliti merancang media flipbook interaktif sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Perancangan meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, struktur materi mengenal peta, tampilan media, alur penyajian materi, serta integrasi LKPD. Desain media disesuaikan dengan indikator pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai siswa kelas IV sesuai kurikulum IPAS.

3. Development (Pengembangan)

   Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk media flipbook interaktif. Media dikembangkan menggunakan perangkat lunak pendukung dan dilengkapi dengan teks, gambar, serta aktivitas interaktif. Pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementation (Implementasi)

   Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media flipbook interaktif dalam pembelajaran materi mengenal peta di kelas IV sekolah dasar. Guru menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran, sementara siswa berinteraksi dengan media dan mengerjakan LKPD yang telah disediakan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui tes, observasi, dan wawancara.

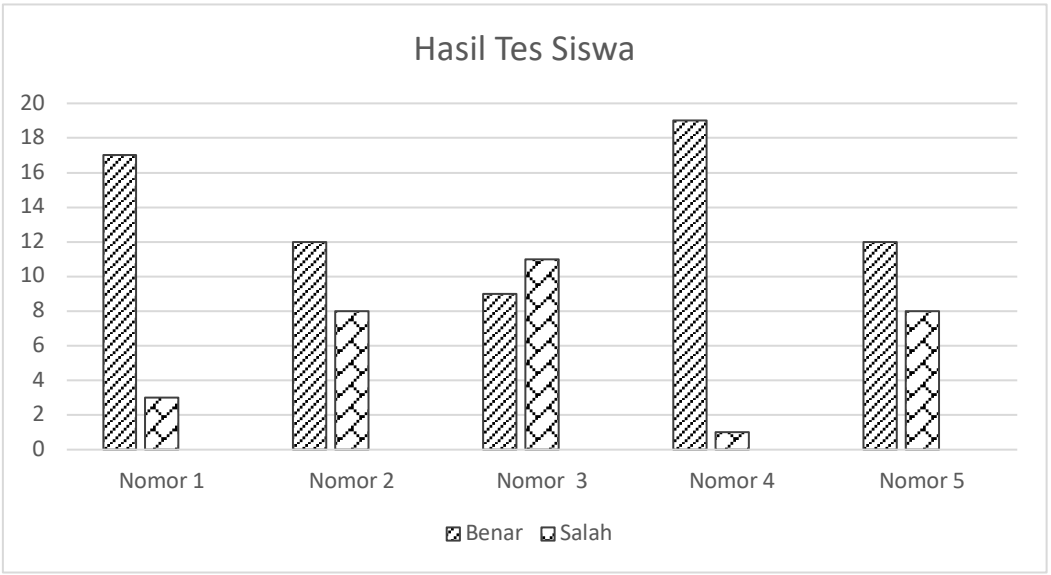
5. Evaluation (Evaluasi)

   Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan dan kepraktisan media flipbook interaktif. Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil tes pemahaman siswa, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta hasil wawancara dengan guru dan siswa. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dan sebagai dasar penyempurnaan akhir media flipbook interaktif.

HASIL

Hasil Tes Siswa

Hasil tes siswa diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media flipbook interaktif pada materi mengenal peta di kelas IV Sekolah Dasar. Tes diberikan kepada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman terhadap konsep peta, meliputi pengertian peta, komponen peta, simbol peta, arah mata angin, dan skala peta. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi setelah menggunakan media flipbook interaktif. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.



Grafik 1. Hasil Analisis

Analisis Grafik Nomor 1

Pada grafik nomor 1 terlihat bahwa jumlah siswa yang menjawab benar sangat dominan dibandingkan dengan siswa yang menjawab salah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami materi yang diujikan pada soal nomor 1. Materi pada soal ini tergolong mudah dipahami dan kemungkinan disajikan dengan visualisasi yang jelas dalam flipbook interaktif. Dengan demikian, media flipbook interaktif efektif dalam membantu siswa memahami konsep dasar pada materi peta. Tingginya jawaban benar mengindikasikan ketercapaian indikator pembelajaran pada soal ini.

Analisis Grafik Nomor 2

Grafik nomor 2 menunjukkan bahwa jumlah jawaban benar masih lebih banyak dibandingkan jawaban salah, meskipun selisihnya tidak terlalu besar. Hal ini

menandakan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diujikan. Materi pada soal nomor 2 memerlukan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan soal sebelumnya. Meskipun demikian, hasil ini tetap menunjukkan bahwa flipbook interaktif membantu mayoritas siswa dalam menjawab soal dengan benar. Guru perlu memberikan penguatan materi agar pemahaman siswa semakin merata.

Analisis Grafik Nomor 3

Pada grafik nomor 3 terlihat bahwa jumlah jawaban salah lebih banyak dibandingkan jawaban benar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan yang cukup signifikan pada materi yang diujikan. Kesulitan tersebut kemungkinan berkaitan dengan konsep yang bersifat abstrak atau membutuhkan kemampuan berpikir lebih tinggi, seperti penerapan skala peta. Hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun flipbook interaktif membantu, materi tertentu masih memerlukan penjelasan tambahan dari guru. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan atau penambahan latihan pada bagian materi ini.

Analisis Grafik Nomor 4

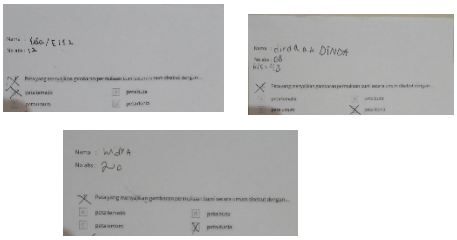
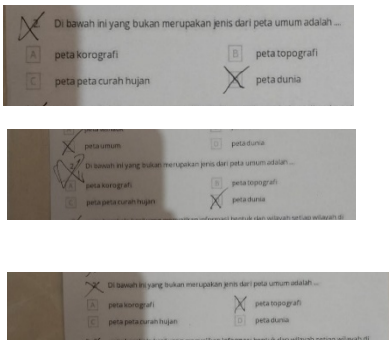
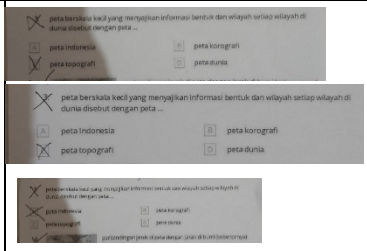
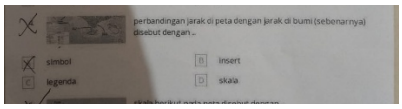
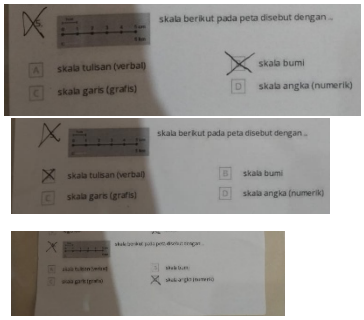
Grafik nomor 4 menunjukkan hasil paling baik dengan jumlah jawaban benar tertinggi dan jawaban salah yang sangat sedikit. Hal ini menandakan bahwa hampir seluruh siswa mampu memahami materi yang diujikan pada soal tersebut. Penyajian materi dalam flipbook interaktif kemungkinan sangat jelas dan menarik sehingga mudah dipahami siswa. Hasil ini menunjukkan efektivitas media dalam membantu siswa memahami konsep secara optimal. Indikator pembelajaran pada soal nomor 4 dapat dikatakan tercapai dengan sangat baik.

Analisis Grafik Nomor 5

Pada grafik nomor 5, jumlah jawaban benar lebih tinggi dibandingkan jawaban salah, namun masih terdapat sejumlah siswa yang belum mencapai pemahaman optimal. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada soal nomor 5 cukup dipahami oleh sebagian besar siswa, tetapi masih memerlukan pendalaman. Flipbook interaktif telah membantu siswa dalam memahami materi, namun diperlukan latihan tambahan agar pemahaman siswa lebih maksimal. Guru dapat memanfaatkan evaluasi lanjutan atau diskusi kelas untuk memperkuat materi ini. Secara umum, hasil grafik nomor 5 menunjukkan capaian pembelajaran yang cukup baik.

Tabel 1. Rekapitulasi Kekeliruan Siswa

No Soal	Gambar Kekeliruan	Penjelasan

1		Siswa belum teliti dalam memahami kata "secara umum" pada soal, sehingga tertukar antara peta tematik dan peta umum. Ke depannya, siswa perlu membaca soal dengan cermat dan memahami ciri setiap jenis peta.
2		Siswa kurang memahami perbedaan antara peta umum dan peta tematik, serta kurang teliti pada kata "bukan" dalam soal. Siswa perlu membaca soal dengan cermat dan memahami ciri setiap jenis peta agar tidak tertukar dalam menjawab.
3		Siswa belum memahami hubungan antara skala peta dan cakupan wilayah. Siswa perlu mengingat bahwa peta berskala kecil digunakan untuk wilayah yang sangat luas, seperti dunia atau benua.
4		Siswa tersebut salah menjawab karena belum memahami bahwa skala adalah perbandingan jarak pada peta dengan jarak sebenarnya di bumi, sedangkan simbol dan legenda hanya berfungsi untuk menjelaskan tanda-tanda pada peta, bukan perbandingan jarak.
5		Jawaban siswa salah karena gambar menunjukkan skala berbentuk garis dengan ukuran jarak tertentu, yang disebut skala garis (grafis), bukan skala bumi.

Dialog Peneliti dan Guru Terhadap Media

Peneliti : "Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran ini sebelumnya?"

Guru : " Selama ini saya belum pernah menggunakan media pembelajaran flipbook interaktif, karena pembelajaran biasanya masih menggunakan buku dan media biasa, sehingga flipbook interaktif merupakan media baru bagi saya."

Peneliti :"Kalau mengajar tentang peta ini biasanya menggunakan media apa?'

Guru : " saya suruh anak - anak praktek buat media timbul peta yang terbuat dari kertas yang rendam menggunakan air dan di bentuk menjadi sebuah pulau dan lengkap beserta komponen-kompenen peta "

Peneliti : "Apa saran dan masukan media pembelajaran flipbook interaktif ini ?'

Guru : " Sebaiknya ditambahkan nama-nama kota yang terdapat didalam setiap provinsi agar siswa dapat mengetahui dan mengenal kota-kota yang ada dengan lebih jelas"

Proses wawancara pada guru terkait saran dan masukan media pembelajaran flipbook interaktifi dengan guru kelas IV yang didukung oleh dokumentasi sebagaimana ditunjukkan pada gambar 1



Gambar 1 Dokumentasi Wawancara dengan guru kelas 1V Sekolah Dasar Di Kota Semarang

Gambar Media Yang Dipraktekkan Oleh Guru

Proses media flipbook interaktif yang dipraktekkan oleh guru kelas IV yang didukung oleh dokumentasi sebagaimana ditunjukkan pada gambar 2



Gambar 2 Dokumentasi guru kelas mempraktekkan media pembelajaran flipbook interaktif

Dialog Peneliti dan Siswa Terhadap soal Evaluasi

Peneliti: ”Apakah kamu senang belajar menggunakan media flipbook interaktifini?”

Siswa: ”Iya,saya senang karena tampilannya maenrik dan gambarnya jelas”

Peneliti: ”Apakah media ini membantu kamu memahami materi tentang peta?”

Siswa: ”Membantu,saya jadi tahu bagian-bagian peta dan fungsinya”

Peneliti:” Bagian apa yang paling kamu sukai dari media flipbook interaktif ini?”

Siswa: ”Bagian gambarnya dan bisa dibuka seperti buku,jadi tidak membosankan.”

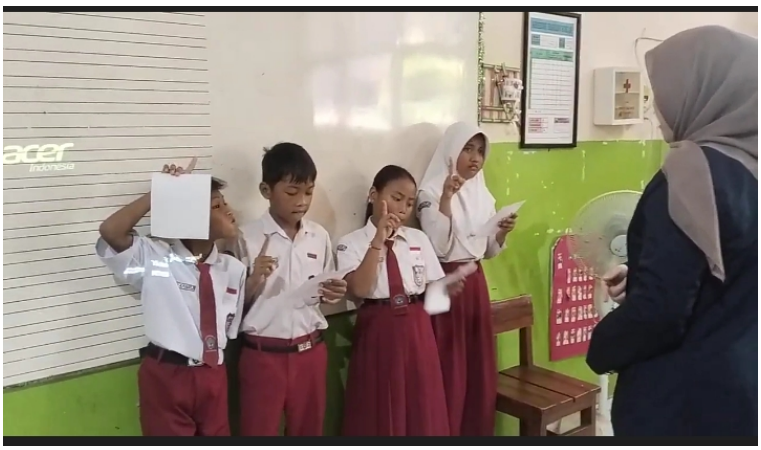
Peneliti: ”Apakah kamu mengalami kesulitan saat menggunakan media ini?”

Siswa: ”Tidak telalu ,hanya kadang bingung kalau gambarnya kecil”

Peneliti: ”Menurutmu ,apa yang perlu ditambahkan pada media ini?”

Siswa: ”Mungkin ditambah nama-nama kota supaya jelas”

Proses wawancara kepada siswa yang masih salah dalam menjawab soal yang didukung oleh dokumentasi sebagaimana ditunjukkan pada gambar 3



Gambar 3 Dokumentasi peneliti melakukan wawancara kepada siswa yang salah dalam menjawab soal

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari tahap desain, yaitu tahap merealisasikan rancangan media pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran berupa flipbook digital yang berisi materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan secara bertahap dengan menyusun dan menata materi pada setiap slide flipbook digital, yang meliputi penyajian teks materi, ilustrasi gambar, serta narasi suara pendukung.

Narasi suara ditambahkan sebagai penjelasan tambahan untuk memperjelas informasi yang disajikan secara visual, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep perubahan wujud benda dengan lebih mudah dan menarik. Media flipbook digital ini disusun secara sistematis dan runtut, dimulai dari halaman sampul (cover), pengenalan materi, penjelasan konsep perubahan wujud benda, macam-macam perubahan wujud benda, uraian setiap jenis perubahan wujud benda, hingga bagian evaluasi pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa, serta dilengkapi dengan daftar pustaka sebagai sumber rujukan materi.



Gambar 4. Link Media Pembalajaran :https://heyzine.com/flip-book/dc77ab0732.html

DISKUSI

Temuan bahwa siswa dan guru belum pernah menggunakan media pembelajaran flipbook interaktif sejalan dengan hasil beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif di sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi serta kebiasaan menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku cetak dan alat peraga sederhana.

Penelitian oleh Sari dan Putra (2020) menyebutkan bahwa sebagian besar guru sekolah dasar belum memanfaatkan media digital interaktif karena kurangnya pelatihan dan pengalaman dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Temuan serupa juga disampaikan oleh Pratiwi et al. (2021) yang menyatakan bahwa siswa jarang terpapar media pembelajaran interaktif, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah dan kurang menarik.

Selain itu, Rahmawati dan Hidayat (2022) menjelaskan bahwa penggunaan flipbook interaktif masih belum merata di sekolah dasar, padahal media tersebut memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa karena menggabungkan teks, gambar, dan audio. Oleh karena itu, temuan bahwa guru dan siswa belum pernah menggunakan flipbook interaktif menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan dan penerapan media pembelajaran digital yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook interaktif pada materi mengenal peta untuk siswa kelas IV sekolah dasar berhasil dikembangkan dengan baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media flipbook interaktif ini disusun

secara sistematis dengan memadukan teks, gambar, dan unsur interaktif yang mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan mereka dalam memahami konsep peta dan komponen-komponennya.Hasil uji penggunaan menunjukkan bahwa media flipbook interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi mengenal peta. Selain itu, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan media konvensional yang selama ini digunakan oleh guru. Dengan demikian, media flipbook interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mendukung pembelajaran IPAS pada materi mengenal peta di kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer.

Arsyad, A. (2020). Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). Media Pembelajaran: Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.

Arsyad, A. (2020). Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Dahar, R. W. (2011). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Erlangga.

Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). Media Pembelajaran: Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.

Munir. (2017). Pembelajaran Digital. Bandung: Alfabeta.

Prastowo, A. (2018). Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar. Jakarta: Prenadamedia Group.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). Media Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima.

Susanti, E., & Rahmawati, L. (2021). Pengembangan media flipbook interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 145–154.

Pratiwi, D., Lestari, S., & Wahyuni, A. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 145–153.

Rahmawati, E., & Hidayat, T. (2022). Pengembangan media flipbook interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan, 8(1), 33–41.

Sari, R. P., & Putra, A. (2020). Kendala guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Jurnal Teknologi Pendidikan, 5(2), 98–105.