



PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK "JELAJAH KEDIRI" BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK PEMBELAJARAN TEKS NON-FIKSI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Lutfia Putri Wahyuningtyas¹, Wahid Ibnu Zaman², Ika Santia³

^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Email: lutfiaptrw@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i4.3447>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 June 2026

Final Revised: 21 June 2026

Accepted: 6 August 2026

Published: 29 August 2026

Keywords:

Flipbook

Learning Media

Local Wisdom

Non-Fiction Text

Elementary School



ABSTRACT

This study aimed to develop the "Jelajah Kediri" flipbook as a local-wisdom-based learning medium for non-fiction text instruction in Grade V elementary school and to determine its validity, practicality, and effectiveness. This research employed Research and Development (R&D) using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects were 23 Grade V students of SDN Jamban 1, with 8 students involved in a limited trial and 15 students in a wider trial. Data were collected through material and media expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning achievement tests. The results showed that the flipbook was valid, practical, and effective. Material expert validation reached 84% (valid), while media expert validation reached 92% (very valid). The practicality test produced an average score of 91.5% (very practical). Classical learning mastery reached 100% in the limited trial and 86.7% in the wider trial. The novelty lies in integrating non-fiction text learning with Kediri local wisdom, including history, tourism, culture, and local culinary heritage. The developed media provides a contextual and interactive learning experience while supporting students' reading literacy and awareness of local culture.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran flipbook "Jelajah Kediri" berbasis kearifan lokal pada materi teks non-fiksi siswa kelas V sekolah dasar serta mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa kelas V SDN Jamban 1, terdiri atas 8 siswa pada uji coba terbatas dan 15 siswa pada uji coba luas. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif. Validasi ahli materi memperoleh 84% (valid), sedangkan ahli media memperoleh 92% (sangat valid). Kepraktisan media memperoleh rata-rata 91,5% (sangat praktis). Ketuntasan klasikal mencapai 100% pada uji coba terbatas dan 86,7% pada uji coba luas. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi materi teks non-fiksi dengan kearifan lokal Kediri yang meliputi sejarah, wisata, budaya, dan kuliner khas. Media yang dikembangkan memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif serta mendukung literasi membaca dan pengenalan budaya lokal.

Kata Kunci: media pembelajaran, flipbook, kearifan lokal, teks non-fiksi, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah dasar (Salam et al., 2024; Bintoro et al., 2024)..

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran teks non-fiksi merupakan bagian penting dalam penguatan kemampuan literasi membaca. Peserta didik tidak hanya dituntut mampu membaca, tetapi juga memahami informasi faktual, mengidentifikasi gagasan pokok, menentukan tujuan penulis, serta menyimpulkan pesan yang terkandung dalam suatu teks. Penguasaan kemampuan tersebut berperan penting dalam membangun keterampilan berpikir kritis sekaligus mendukung pencapaian kompetensi literasi peserta didik. Namun, proses pembelajaran teks non-fiksi masih sering menghadapi kendala, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif (Daulay et al., 2024; Nurmaisayah & Hamdu, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Jamban 1, pembelajaran teks non-fiksi masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif sehingga peserta didik cenderung kurang antusias selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, materi yang digunakan belum memanfaatkan potensi lingkungan sekitar sebagai sumber belajar sehingga pembelajaran belum sepenuhnya kontekstual. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan budaya setempat.

Salah satu media yang berpotensi mendukung pembelajaran tersebut adalah *flipbook*. Media *flipbook* merupakan media digital interaktif yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, ilustrasi, video, dan berbagai elemen multimedia dalam satu tampilan sehingga dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran. Selain menyajikan materi secara lebih menarik, *flipbook* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun bersama guru melalui penyajian materi yang sistematis dan mudah dipahami. Integrasi media digital dengan materi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu peserta didik memahami isi teks non-fiksi secara lebih efektif (Millati & Setyasto, 2023; Pritami et al., 2025).

Pengembangan media pembelajaran juga perlu mempertimbangkan pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar. Kearifan lokal memiliki nilai edukatif yang dapat memperkaya pengalaman belajar karena materi yang dipelajari berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik. Pengintegrasian budaya lokal ke dalam pembelajaran tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan rasa memiliki, kepedulian terhadap budaya daerah, dan karakter peserta didik. Kota Kediri memiliki beragam potensi kearifan lokal, seperti sejarah, budaya, tempat wisata, dan kuliner khas yang dapat dimanfaatkan sebagai materi pembelajaran teks non-fiksi sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual (Salim & Aprison, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *flipbook* layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian lain juga melaporkan bahwa media pembelajaran digital berbasis *flipbook* efektif meningkatkan keaktifan belajar serta pemahaman peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian mengenai *flipbook* pada materi teks non-fiksi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan tinggi dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut belum mengintegrasikan unsur kearifan lokal sebagai konten utama media pembelajaran.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*), yaitu belum banyak media *flipbook* yang secara khusus mengintegrasikan materi teks non-fiksi dengan kearifan lokal Kota Kediri untuk peserta didik sekolah dasar. Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada pengembangan media *flipbook* untuk mata pelajaran atau materi tertentu tanpa memanfaatkan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menghadirkan pembelajaran yang kontekstual melalui pemanfaatan kearifan lokal sebagai bagian dari materi pembelajaran (Salam et al., 2024; Nafis & Fathurrahman, 2024; Karima, 2024).

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media *Flipbook* "**Jelajah Kediri**" yang mengintegrasikan materi teks non-fiksi dengan berbagai potensi kearifan lokal Kota Kediri, meliputi sejarah daerah, tempat wisata, budaya, dan kuliner khas. Media ini dirancang secara interaktif sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi literasi membaca, tetapi juga memperkenalkan budaya lokal sebagai bagian dari proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan memuat halaman sampul, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, aktivitas peserta didik, evaluasi, serta profil pengembang dalam satu media digital interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *Flipbook* "**Jelajah Kediri**" berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran teks non-fiksi siswa kelas V sekolah dasar serta menganalisis tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

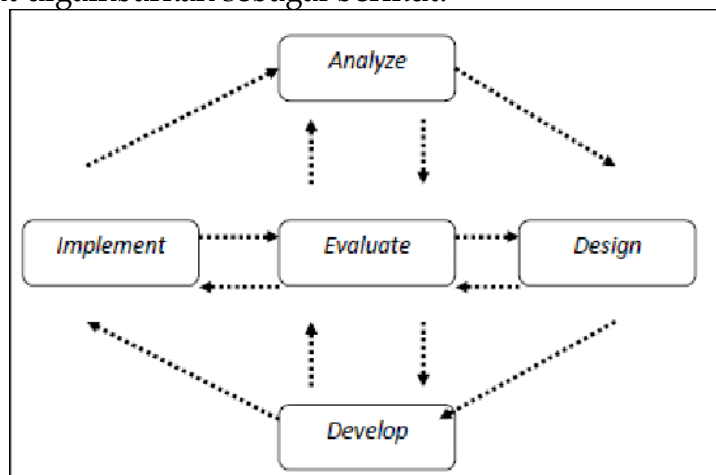
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa Flipbook "Jelajah Kediri" berbasis kearifan lokal pada materi teks non-fiksi untuk siswa kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan prosedur yang sistematis dalam merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi produk pembelajaran.

Pada tahap *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Jamban 1 untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, kebutuhan media pembelajaran, serta kesesuaian materi teks non-fiksi dengan kearifan lokal Kediri. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

Tahap Design meliputi penyusunan rancangan media, penentuan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, penyusunan materi, desain tampilan flipbook, penyusunan aktivitas pembelajaran, evaluasi, serta pemilihan unsur-unsur kearifan lokal Kota Kediri yang diintegrasikan ke dalam materi. Selanjutnya, pada tahap Development, media dikembangkan menggunakan aplikasi Flipbook dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media untuk memperoleh masukan sebagai dasar revisi sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik.

Tahap Implementation dilakukan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 8 siswa kelas V dan uji coba luas yang melibatkan seluruh 23 siswa kelas V SDN Jamban 1. Selain peserta didik, guru kelas V juga dilibatkan untuk memberikan penilaian terhadap kepraktisan media yang dikembangkan. Tahap Evaluation dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan melalui analisis hasil validasi, hasil uji coba, serta masukan dari validator dan pengguna untuk menyempurnakan produk akhir. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons siswa, dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh terdiri atas data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator serta data kuantitatif berupa skor hasil validasi, respons pengguna, dan hasil tes peserta didik. Tahapan pengembangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE

Sumber: Tegeh & Kirna (2014)

Teknik analisis data meliputi analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Kevalidan ditentukan berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media menggunakan skala Likert. Kepraktisan dianalisis berdasarkan angket respons guru dan peserta didik, sedangkan keefektifan media ditentukan berdasarkan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Media dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan dalam penelitian.

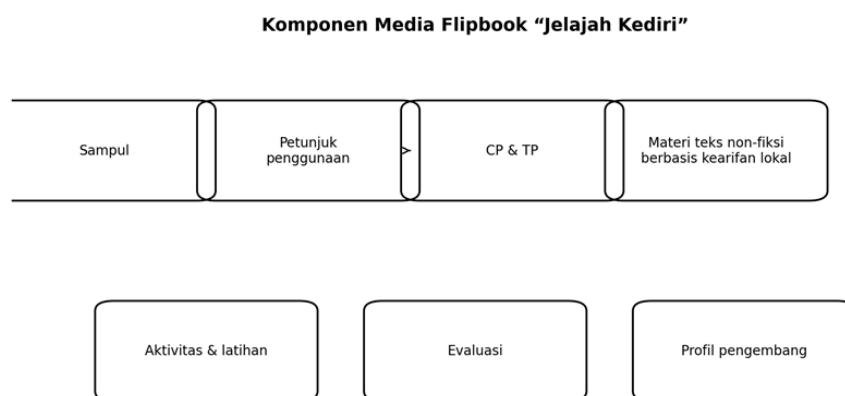
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Flipbook "Jelajah Kediri" berbasis kearifan lokal pada materi teks non-fiksi untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk dikembangkan berdasarkan hasil

analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif serta mengalami kesulitan memahami isi teks non-fiksi. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan materi teks non-fiksi dengan potensi lokal Kota Kediri agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menarik.

Media Flipbook "Jelajah Kediri" dirancang dalam bentuk buku digital interaktif yang memuat halaman sampul, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, aktivitas siswa, latihan soal, evaluasi, dan profil pengembang. Materi disusun berdasarkan kearifan lokal Kota Kediri yang meliputi sejarah, tempat wisata, budaya, dan kuliner khas sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, media dilengkapi gambar, ilustrasi, animasi sederhana, video, dan latihan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar serta memudahkan siswa memahami materi teks non-fiksi.



Gambar 2. Struktur isi media Flipbook "Jelajah Kediri"

Hasil Validasi Media

Kelayakan media ditentukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 42 dari skor maksimal 50 dengan persentase 84%, sehingga termasuk kategori valid. Penilaian menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, memiliki konsep yang benar, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta disajikan secara sistematis. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh skor 46 dari skor maksimal 50 dengan persentase 92%, sehingga termasuk kategori sangat valid. Penilaian ahli media menunjukkan bahwa desain, tata letak, ilustrasi, navigasi, dan aspek teknis media telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan kedua hasil validasi tersebut, media Flipbook "Jelajah Kediri" dinyatakan layak untuk diimplementasikan setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	84	Valid
Ahli Media	92	Sangat Valid

Hasil Uji Kepraktisan

Kepraktisan media diukur melalui angket respons guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam pembelajaran. Pada uji coba terbatas yang melibatkan 8 peserta didik diperoleh persentase kepraktisan sebesar 100%, sedangkan pada uji coba luas yang melibatkan 15 peserta didik diperoleh persentase 96%. Hasil angket respons guru menunjukkan persentase 86%, sedangkan hasil rekapitulasi kepraktisan guru dan siswa memperoleh rata-rata 91,5% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik perhatian siswa, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Respons siswa (uji terbatas)	100	Sangat Praktis
Respons siswa (uji luas)	96	Sangat Praktis
Respons guru	86	Sangat Praktis
Rata-rata kepraktisan	91,5	Sangat Praktis

Hasil Uji Keefektifan

Keefektifan media dianalisis berdasarkan hasil tes belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Pada uji coba terbatas, seluruh peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 100%. Selanjutnya, pada uji coba luas, sebanyak 13 dari 15 peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 86,7%, sedangkan dua peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan sehingga masih memerlukan pendampingan guru. Berdasarkan hasil tersebut, media Flipbook "Jelajah Kediri" termasuk dalam kategori sangat efektif untuk digunakan pada pembelajaran teks non-fiksi siswa kelas V sekolah dasar.

Tabel 3. Hasil Uji Keefektifan

Tahap Uji Coba	Jumlah Siswa	Ketuntasan Klasikal (%)	Kategori
Uji Coba Terbatas	8	100	Sangat Efektif
Uji Coba Luas	15	86,7	Efektif

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Flipbook "Jelajah Kediri" telah memenuhi tiga kriteria utama dalam penelitian pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Tingginya persentase validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, kebahasaan, penyajian, tampilan, dan teknis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator turut menyempurnakan kualitas media, baik dari segi tampilan maupun isi materi, sehingga lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kepraktisan media yang memperoleh rata-rata sebesar 91,5% menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Tampilan yang menarik, navigasi yang

seederhana, serta penyajian materi yang sistematis memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan penggunaan buku paket. Integrasi unsur kearifan lokal Kota Kediri juga membuat materi lebih dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Keefektifan media ditunjukkan melalui ketuntasan klasikal sebesar 100% pada uji coba terbatas dan 86,7% pada uji coba luas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Flipbook "Jelajah Kediri" mampu membantu peserta didik memahami materi teks non-fiksi dengan lebih baik. Meskipun masih terdapat dua peserta didik yang belum mencapai ketuntasan pada uji coba luas, secara keseluruhan media telah memenuhi kriteria sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual melalui pengintegrasian kearifan lokal Kota Kediri ke dalam materi teks non-fiksi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media Flipbook "Jelajah Kediri" berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran teks non-fiksi siswa kelas V sekolah dasar dengan model ADDIE. Media memperoleh validasi ahli materi sebesar 84% (valid) dan ahli media sebesar 92% (sangat valid). Kepraktisan media memperoleh rata-rata 91,5% (sangat praktis), sedangkan ketuntasan klasikal mencapai 100% pada uji coba terbatas dan 86,7% pada uji coba luas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran teks non-fiksi. Integrasi sejarah, wisata, budaya, dan kuliner khas Kediri menjadikan materi lebih kontekstual serta mendukung literasi membaca dan pengenalan budaya lokal. Meskipun demikian, uji coba dilakukan pada satu sekolah dan subjek terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Saran

Saran ditujukan kepada guru untuk memanfaatkan Flipbook "Jelajah Kediri" sebagai alternatif media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pada materi atau jenjang berbeda, melibatkan subjek yang lebih luas, serta menambahkan fitur kuis adaptif, umpan balik otomatis, audio-visual, dan integrasi Learning Management System (LMS).

REFERENSI

- Agus Salim, & Wedra Aprison. (2024). Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/jpion.v3i1.213>
- Aprilia, T., Sunardi, S., & Djono, D. (2022). Penggunaan Media Sains Flipbook dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Teknodika*, 15(2). <https://doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34749>
- Arifullah, M. N. (2020). Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital. *Innovative: Journal Of Social Science Research*.
- Aziz, S. R. (2021). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Kasus Kelas IV B MIS Nurul Hikmah In *Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam* (Vol. 04, Issue 02).
- Bintoro, W. P., Triwahyuni, E., & Emyus, A. Z. (2024). The Influence of Digital Learning Media Nearpod on The Motivation and Academic Achievement of Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 8(4), 654–661. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i4.85613>
- Daulay, N. H., Maryono, M., & Zahyuni, V. (2024). Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Narasi Non Fiksi Bidang Sosial pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(10). <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i10.5831>
- Gafelina, G., & Subagyo, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

- Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1). <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i1.4813>
- Gusti Ayu Made Mia Arisandhi, I Made Citra Wibawa, & Kadek Yudiana. (2023). Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.55034>
- Hanifah, D. P., Supadmi, Mustafa, Wibowo, S., Wardani, K. D. K. A., Budiyo, A., Pratama, M. P., Sari, M. N., Taufikurrahman, Maliki, R. Z., Ervianti, Wijaya, L., Prihastari, E. B., & Putri, R. A. R. (2024). Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran. In *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran* (Issue December).
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1).
- Istmadelia, M. Q., & Tyas, D. N. (2024). Development of Augmented Reality-Based Digital Learning Media for Grade V Elementary School on the Topic of Food Chains. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(11), 9180–9188. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i11.7362>
- Karima, R. (2024). Pengembangan Media “Sijarwo” untuk Menunjang Pembelajaran Diferensiasi Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(3), 1323–1346. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i3.1730>
- Manik, E. (2020). Visual Basic 6.0 untuk media pembelajaran interaktif. In *LPPM UHN Press*.
- Millati, F. A., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3). <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2947>
- Nafis, N. L., & Fathurrahman, M. (2024). Development of digital learning media based on augmented reality to improve student learning outcomes of elementary school. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(2), 952–963. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i2.36308>
- Nurhayati, F., & Nurmunajat. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Poin Bepama Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN Tempuran 4 Ngawi. In *Proceeding Annual Conference on Islamic Religious Education*. (Vol. 3, Issue 1).
- Nurmaisayah, A., & Hamdu, G. (2021). Analisis Kemampuan Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Menemukan Unsur Paragraf pada Teks Nonfiksi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4). <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41755>
- Pritami, I. M. A., Aprilia, A. C., & Herlina, H. (2025). Pengembangan Media E-Magazine Berbasis Flipbook Materi Teks Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 10 Nomor 03, September 2025, 10(September).
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>
- Ridwan, M., Royana, I. F., Setyawan, D. A., Fakultas, P., Ilmu, P., Sosial, P., & Keolahragaan, D. (2022). Media Pembelajaran Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Lari Jarak Pendek (Studi Eksperimen Tentang Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar In *Journal for Lesson and Learning Studies* (Vol. 3, Issue 3).
- Rusmilawati. (2020). Teks narasi dan literasi buku fiksi-non fiksi (cas dari cerita dan buku). In *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan*

Pendidikan Masyarakat Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat Kalimantan Selatan.

- Salam, N., Suyanto, S., & Ningsih, S. N. (2024). Maximizing the Potential of Digital Learning Media in Primary Education: Insights from a Systematic Literature Review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 615–629. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.80617>
- Salim. Agung, L., & Akhyar, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis Toponimi di Vorstelanden Surakarta. *Seminar Nasional Sejarah Ke 4*.
- Salim, A., & Aprison, W. (2024). Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 3(1).
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. CV. Alfabeta.
- Sundari, E. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Dalam Memotivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Magang Dan Persekolahan*, 1(2). <https://doi.org/10.38048/jcmp.v1i2.2322>
- Surapati, D. (2023). Literasi Membaca Teks Non Fiksi Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.56916/bip.v2i2.511>
- Suryaman, E. D. (2023). Teks narasi dan literasi buku fiksi-non fiksi (cas dari cerita dan buku). In *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat Kalimantan Selatan*.
- Syamsul, A. (2022). Penggunaan Media Flipbook Maker Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, April.
- Yulianti, M., Retno, R. S., & Kusumawati, N. (2023). Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Materi Mengubah Bentuk Energi pada Siswa Kelas IV SDN 02 Pandean. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3). <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2559>

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA