Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru
p-ISSN 2527-5712 ; e-ISSN 2722-2195 ; Vol.10, No.2, May 2025
Journal homepage : https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/
DOI : https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1953
Accredited by Kemendikbudristek Number: 79/E/KPT/2023 (SINTA 3)
Dinas Dikpora DIY
ideguru Jurnal Karya Ilmiah Guru

Research Articles *– Received: 14/06/2025 – Revised: 12/07/2025 – Accepted: 17/07/2025 – Published: 08/08/2025*

Pengembangan Media *Flipbook* Interaktif untuk Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air di Kelas V Sekolah Dasar

Aura Khoirunisa[1], Novanita Whindi Arini[2*]
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia[1,2]
novanita_w.arini@uhamka.ac.id[2*]

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipbook* interaktif dalam pembelajaran IPA materi siklus air pada siswa kelas 5 sekolah dasar. Studi ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan (Research and Development) yang menerapkan model instruksional ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Selain itu, penelitian ini mengadopsi pendekatan gabungan, yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif (mixed methods) dalam proses pengumpulan dan analisis data. Hasil dari uji kelayakan media *flipbook* interaktif dengan memperoleh rata-rata presentase 96%, ahli materi memperoleh rata-rata presentase 76,67% dan pakar pendidikan memperoleh skor 96,6%. Berdasarkan hasil dari para ahli validator memperoleh rata-rata keseluruhan 90% kualifikasi sangat layak. Uji coba kelompok kecil yang diperoleh rata-rata presentase 89,2% dan pada uji coba kelompok besar memperoleh 92,4%, digabungkan dua uji tersebut maka memperoleh presentase rata-rata 90,80% dengan kualifikasi sangat layak digunakan. Oleh karena itu, hasil dari penelitian para ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dinyatakan bahwa media *flipbook* interaktif ini sangat layak digunakan untuk mata pelajaran IPA di kelas 5 sekolah dasar.
Kata kunci: media pembelajaran; *flipbook;* pembelajaran IPA.

The Development of Interactive Flipbook Media for Science Subjects on Water Cycle Material in Grade V Elementary School

Abstract: *This study aims to develop interactive flipbook media for teaching Science, specifically on the water cycle topic, for fifth-grade elementary school students. The research falls under the category of Research and Development (R&D) and employs the ADDIE instructional design model, which includes five key phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Furthermore, this study adopts a mixed-methods approach, integrating both qualitative and quantitative methods in the data collection and analysis process. The feasibility test results of the interactive flipbook media showed an average score of 96% from media experts, 76.67% from subject matter experts, and 96.6% from education experts. The overall average score from expert validators was 90%, classified as 'highly feasible'. In small group trials, the media received an average score of 89.2%, while in large group trials, it achieved 92.4%. When combining the results of both trials, the media attained an average score of 90.80%, which also falls under the 'highly feasible' category. Therefore, based on expert evaluations and group trials, the interactive flipbook media is considered highly suitable for use in teaching Science in the fifth grade of elementary school.*
Keywords*: instructional media; flipbook; science education.*

1. Pendahuluan

Pendidikan mencakup seluruh proses yang membentuk perkembangan, transformasi, dan keadaan individu dalam hidupnya. Pendidikan adalah usaha yang bertujuan membantu siswa agar mampu menjalankan tugasnya secara mandiri serta melaksanakan tanggung jawabnya sebagai siswa. Oleh karena itu, pendidikan dapat dipahami sebagai keseluruhan proses yang membentuk perkembangan, transformasi, serta keadaan individu dalam berbagai tahap kehidupannya (Pristiwanti *et al.*, 2023). Pendidikan merupakan usaha yang sudah terencana dan tersusun sesuai dengan ketentuan kurikulum dan silabus. Hal ini memudahkan tenaga pendidik dalam menjalankan tugasnya serta melaksanakan tanggung jawabnya, sehingga siswa dapat memahami dan menegrjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat. Sekolah dasar sangat penting bagi anak-anak yang sudah mencapai umur 7 tahun, siap untuk memasuki jenjang sekolah dasar.

Jenjang sekolah dasar merupakan tahapan awal dalam sistem pendidikan formal yang dijalani oleh peserta didik sejak usia anak-anak. Pada jenjang sekolah dasar, siswa mulai

Copyright ©2025 Aura Khoirunisa, Novanita Whindi Arini
License: CC BY 4.0 internasional

p-ISSN 2527-5712 ; e-ISSN 2722-2195 DOI : https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1953

dibimbing untuk memahami dan mengembangkan nilai-nilai fundamental seperti integritas, perilaku santun, norma sosial, sikap hormat, karakter mulia, serta prinsip etis dan moralitas. Melalui penanaman nilai-nilai mendasar tersebut, diharapkan anak berkembang menjadi individu yang tajam dalam berpikir, jernih secara batin, dan terampil dalam tindakan. Ketiga dimensi pendidikan ini tercermin dalam diri peserta didik melalui aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) (Ansori, 2020). Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan media pembelajaran agar memudahkan guru serta siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung yang membantu mempertegas pesan atau materi yang ingin dicapai dalam kegiatan belajar-mengajar (Khaulani *et al*., 2019). Media pembelajaran memiliki kelebihan dalam membantu jalannya proses belajar mengajar sehingga materi yang diberikan lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa, dengan demikian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai. Mata pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran wajib yang harus diajarkan sehingga harus dcerikan sarana dan prasarana yang memadai untuk membuat siswa mampu menerima pelajaran, yang salah satunya adalah dengan ketersediaan media pembelajaran.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan siswa secara keseluruhan utama yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Amali *et al*., 2019). Ketiga kompetensi ini dikembangkan untuk memudahkan proses penyampaian materi, memahami materi, dan mengukur hasil kemampuan siswa. Salah satu media yang dapat menunjang mata pelajaran IPA adalah media pembelajaran berbasis *online* yaitu *Flipbook*.

Menurut Bhatet dalam jurnal Nafiah, Flipbook interaktif termasuk dalam kategori materi ajar digital yang mampu membangkitkan ketertarikan siswa. Pendekatan pembelajaran berbasis teknologi ini memiliki potensi besar untuk menggantikan metode konvensional di ruang kelas, dengan sasaran utama meningkatkan pengalaman belajar yang interaktif, bersifat personal, serta menjaga partisipasi aktif siswa secara berkelanjutan (Nafiah *et al*., 2023).

Flipbook merupakan bentuk animasi tradisional yang tersusun dari kumpulan lembaran kertas mirip buku tebal, di mana tiap halaman memuat gambar berurutan yang menciptakan ilusi gerak saat dibalik dengan cepat. Meskipun awalnya dirancang sebagai sarana visual untuk menyajikan animasi sederhana, konsep flipbook telah berkembang dan dimanfaatkan secara digital oleh berbagai pengembang perangkat lunak dalam bentuk aplikasi seperti majalah elektronik, buku digital, hingga komik berbasis digital. Perangkat lunak tersebut memungkinkan pengembangan flipbook yang lebih kompleks dengan integrasi elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video. Integrasi ini memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan kondusif. Penggunaan flipbook berbasis multimedia terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar (Ambarwati *et al*., 2023).

Penggunaan *flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini bertujuan untuk menginovasikan *flipbook* agar lebih menarik sehingga siswa SDN Jatiwaringin IX dapat memahami materi yang diberikan. Diharapkan pendekatan pengembangan *flipbook* dapat lebih memotivasi siswa SDN Jatiwaringin IX dalam proses pembelajaran, terutama dalam materi Siklus Air.

Berdasarkan pengalaman empiris di tempat peneliti melakukan observasi, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPA masih rendah. Banyak siswa yang belum memahami materi yang disampaikan. Dengan fenomena yang terjadi dan hasil penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai rujukan, menunjukkan bahwa media *flipbook* interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Pengembangan difokuskan pada sebuah media flipbook digital yang dirancang sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran, dengan tujuan utama membantu peserta didik dalam memperdalam pemahaman terhadap konsep siklus air. Aplikasi ini akan berisi materi siklus air pada mata pelajaran IPA, termasuk penjelasan materi berupa tulisan, gambar, dan animasi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan pengembangan *(Research and Development*) yang mengacu pada model desain instruksional ADDIE, yang meliputi lima tahapan inti yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, penerapan, serta evaluasi efektivitas. Metode ini dipilih untuk

p-ISSN 2527-5712 ; e-ISSN 2722-2195 DOI : https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1953

mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran *flipbook* interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Siklus Air di SDN Jatiwaringin IX. Objek dari pelaksanaan penelitian yaitu siswa SDN Jatiwaringin IX yang beralamat di Komplek Bumi Jatiwaringin, Kec. Pondokgede Kota Bekasi 17411. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 14 – 21 Juni 2024 di SDN Jatiwaringin IX. Penelitian ini menggunakan subjek kelas V sebagai sampel pengumpulan data. Teknik dari pengumpulan data ini yaitu melakukan observasi, angket validasi dan angket siswa. Oleh karena itu, hasil pengumpulan data di analisis dengan analisis data untuk mendapatkan hasil yang valid sebagai tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data analisis

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Validitas Validator Ahli

Setelah menentukan skala maka dilakukan rekapitulasi untuk mendapatkan hasil validasi. Dari segitu rumus yang tertera akan kevalidan produk serta jawaban dari hasil skor penilaian.

$$P = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimal} \text{ x } 100\%$$

Gambar 1. Tampilan Utama Flipbook Media Interaktif

Gambar 1. Tampilan Materi Media *Flipbook* Interaktif

Sebagai saran pembelajaran, media harus mampu mempresentasikan bentuk nyata yang memabantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara langsung di dalam kelas (Islamiyah & Asmarani, 2022). Seperti yang tampak pada Gambar 1 dan Gambar 2, pesesrta didik dapat menangkap bahwa siklus air adalah proses berulang yang menggambarkan perpindahan air dari laut ke atmosfer, turun ke daratan sebagai hujan, lalu kembali lagi kelaut.

Hasil yang diperoleh dengan rumus tertera, dikualifikasi berdasarkan tingkat kualifikasi validitas pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Tingkat Pencapaian	Interprestasi
81% – 100%	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat Kurang Valid

Angket Siswa

Setelah menentukan skala maka dilakukan rekapitulas untuk mendapatkan hasil validasi. Dari segi rumus yang tertera akan kavalidan produk serta jawaban dari hasil skor penialaian.

$$P = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimal} \text{ x } 100\%$$

Hasil yang diperoleh dengan rumus tertera, dikualifikasi berdasarkan tingkat kualifikasi validitas pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan

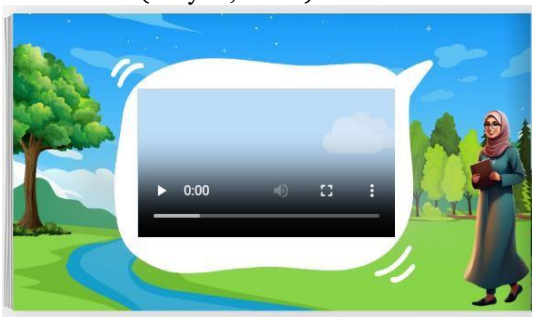
Tingkat Pencapaian	Interprestasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

3. Hasil dan Pembahasan

Media *flipbook* interaktif yang dikembangkan telah melalui berbagai tahapan penting mulai dari analisis kebutuhan peserta didik hingga proses revisi berdasarkan evaluasi dan masukan dari para validator. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan melalui lembar kuesioner, yang menjadi sumber data utama untuk mengukur kelayakan media. Masukan yang diberikan pada tahap validasi meliputi perbaikan istilah, penambahan kisi-kisi soal, hingga penyesuaian tingkat kesulitan soal agar sesuai dengan level berpikir peserta didik. Setalah dilakukan revisi, produk akhir dinyatakan layak digunakan tanpa

p-ISSN 2527-5712 ; e-ISSN 2722-2195 DOI : https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1953

perlu perbaikan lebih lanjut. Gambar 3 dan Gambar 4 menampilkan integrasi antara video pembelajaran dan soal evaluasi esai digital dalam media *flipbook* interaktif. Penyajian video bertujuan untuk memperkuat pemahaman visual peserta didik, sedangkan soal esai dirancang untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Media seperti ini dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik (Arsyad, 2014)



Gambar 2. Tampilan Video dari Materi Media *Flipbook* Interaktif

Gambar 3. Tampilan Link Soal Pre-test dan Post-tes Media Flipbook Interaktif

Berikut ini penjelasan yang ditemukan dari uji validitas yang dilakukan pada media *flipbook* interaktif yang dikembangkan.

Ahli Media

Tabel 4 berikut menyajikan hasil evaluasi yang diperoleh dari ahli media terkait kelayakan produk.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Skor yang diperoleh	Presentase	Kriteria
1. Ahli media	48	50	96%
Rata-rata presentase			96%
Kualifikasi		Sangat Layak	

Hasil validasi ahli media yaitu media *flipbook* interaktif sudah dikategorikan sangat layak untuk bisa mendapatkan evaluasi yang terbaik. Perbaikan dari media diberikan masukan oleh ahli media 1) fitur-fitur animasi dari media, 2) lembar evaluasi sudah bagus menggunakan google form, 3) ukuran font lebih dibesarkan agar mudah terbaca. Setelah melakukan revisi, ahli media memberikan nilai pada lembar validasi menghasilkan presentase 96%. Kriteria skor ini sangat layak media digunakan siswa kelas V sekolah dasar.

Ahli Materi

Perbaikan dari media diberikan masukan oleh ahli materi 1) memperbaiki istilah-istilah dalam siklus air, 2) menambahkan kisi-kisi, 3) level soal HOTS. Hasil validasi ahli materi pada Tabel 5 menunjukkan media *flipbook* interaktif sudah dikategorikan layak untuk bisa mendapatkan evaluasi yang terbaik dengan presentase 76,67%. Kriteria skor ini layak media digunakan siswa kelas V sekolah dasar yang mengindikasi bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Hidayat & Wahyudi, 2024).

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor yang diperoleh	Presentase	Kriteria
2. Ahli materi	46	60	76,67%
Rata-rata presentase			76,67%
Kualifikasi		Layak	

Pakar Pendidikan

Hasil validasi pakar pendidikan pada Tabel 6 yaitu media *flipbook* interaktif sudah dikategorikan sangat layak untuk bisa mendapatkan evaluasi yang terbaik. Pakar pendidikan memberikan nilai pada lembar validasi menghasilkan presentase 96,67%. Kriteria skor ini sangat layak media digunakan siswa kelas V sekolah dasar dalam proses pembelajaran (Yulianto, 2022).

Tabel 6. Hasil Validasi Pakar Pendidikan

Validator	Skor yang diperoleh	Presentase	Kriteria
3. Pakar Pendidikan	29	30	96,67%
Rata-rata presentase			96,67%
Kualifikasi		Sangat Layak	

Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok kecil pada Tabel 7 yang diisi oleh siswa yaitu media *flipbook* interaktif sudah dikategorikan sangat layak untuk

p-ISSN 2527-5712 ; e-ISSN 2722-2195 DOI : https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1953

bisa mendapatkan yang terbaik. Hasil skor memberikan nilai pada lembar uji coba kelompok kecil menghasilkan presentase 89,2%. Kriteria skor ini sangat layak media digunakan siswa kelas V sekolah dasar. Hasil uji coba kelompok kecil juga menunjukkan bahwa peserta didik merasa tertarik dan terbantu dengan tampilan visual dan interaktivitas media *flipbook* (Anggraeni, 2022).

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Respon	Skor (50)	Persentase	Rata-rata
1	42	84	
2	45	90	
3	46	92	89,2%
4	48	96	
5	42	84	

Uji Coba Kelompok Besar

Hasil uji coba kelompok besar pada Tabel 8 yang diisi oleh siswa yaitu media *flipbook* interaktif sudah dikategorikan sangat layak untuk bisa mendapatkan yang terbaik. Hasil skor memberikan nilai pada lembar uji coba kelompok besar menghasilkan presentase 92,4%. Kriteria skor ini sangat layak media digunakan siswa kelas V sekolah dasar dan dinilai praktif juga efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Shinta Yuliana Pratiwi & Endang Indarini, 2025).

Tabel 8. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Respon	Skor (50)	Persentase	Rata-rata
1	49	98	
2	43	86	
3	47	94	
4	43	86	
5	44	88	
6	46	92	
7	46	92	
8	46	92	92,4%
9	45	90	
10	45	90	
11	48	96	
12	48	96	
13	48	96	
14	48	96	
15	47	94	

Dalam melakukan kegiatan pembelajaran sangat diperlukan media pembelajaran sebagai penunjang yang berfungsi untuk mendukung suatu pembelajaran. Salah satu dari media yang mendukung yaitu media *flipbook* interaktik yang berbentuk suatu buku digital berisi materi siklus air kelas V sekolah dasar. Jadi media pembelajaran merupakan sumber belajar. Sumber belajar mencakup berbagai bentuk dan jenis potensi yang berkontribusi terhadap kelancaran dan kualitas proses pendidikan di kelas. Secara umum, sumber belajar dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan—baik secara langsung maupun tidak langsung—untuk menunjang kegiatan belajar mengajar (Daud, 2023).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada jenjang sekolah dasar menekankan pendekatan yang berbasis konteks nyata. Oleh sebab itu, pendidik dituntut untuk merancang proses pembelajaran yang relevan dengan kondisi lingkungan sekitar agar materi dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Winangun, M., 2020). *Flipbook* merupakan salah satu bentuk multimedia pembelajaran dalam format buku elektronik yang dapat diakses melalui perangkat seluler maupun layar komputer, dan memungkinkan pengguna membuka setiap halaman secara interaktif seperti membaca buku cetak. Selain menyerupai tampilan buku fisik, flipbook juga menawarkan fitur interaktivitas dengan mengintegrasikan berbagai elemen seperti video, audio, gambar, animasi, serta teks (Mursidi *et al*., 2022).

Uji validasi oleh ahli media yang bernama menghasilkan skor sebanyak 96%. Maka dari itu, hasil validasi media pembelajaran *flipbook* interaktif yang dapat digunakan pada siswa kelas V sekolah dasar dikategorikan "sangat layak". Validasi ahli materi menghasilkan skor sebanyak 76,67%. Maka dari itu, hasil validasi media pembelajaran *flipbook* interaktif yang dapat digunakan pada siswa kelas V sekolah dasar dikategorikan "layak". Disamping itu validasi oleh pakar pendidikan menghasilkan skor sebanyak 96,67%. Maka dari itu, hasil validasi media pembelajaran *flipbook* interaktif yang dapat digunakan pada siswa kelas V sekolah dasar dikategorikan "sangat layak". Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 5 siswa memperoleh skor 89,2% dan melakukan uji coba kelompok besar memperoleh 92,4%. Tujuan penelitian ini dapat mengatasi masalah-masalah yang ditemukan oleh peneliti pada proses kegiatan belajar mengajar, yang masih belum memadai media sebagai alat bantu pembelajaran siswa. Tujuan dilakukannya uji kelompok kecil, uji kelompok besar serta uji validasi para ahli dinyatakan bahwa media *flipbook* interaktif sangat layak digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi siklus air di kelas V sekolah dasar. Meskipun media *flipbook* interaktif yang

p-ISSN 2527-5712 ; e-ISSN 2722-2195 DOI : https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1953

dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dan uji coba, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan di satu sekolah dengan jumlah subjek terbatas, sehingga belum mencerminkan keberagaman peserta didik secara umum. Materi yang dikembangkan juga hanya mencakup topik siklus air, belum menjangkau materi IPA lainnya. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, variasi materi, serta pendekatan evaluasi yang lebih menyeluruh.

4. Simpulan dan Saran

Pengembangan media flipbook interaktif dalam pembelajaran IPA untuk siswa kelas V sekolah dasar dilaksanakan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Proses ini mengikuti kerangka model pengembangan instruksional ADDIE, yang meliputi lima tahap utama: tahap identifikasi kebutuhan (*Analysis*), perancangan konsep dan struktur media (*Design*), pembuatan serta penyempurnaan produk (*Development*), penerapan dalam lingkungan pembelajaran nyata (*Implementation*), hingga penilaian efektivitas serta umpan balik untuk perbaikan (*Evaluation*). Media pembelajaran *flipbook* interaktif sangat membantu dalam pembelajaran karena pembahasan materi yang mudah dipahami siswa kelas V sekolah dasar. Keunggulan dapat dimainkan dimana saja. Media *flipbook* interaktif sangat layak digunakan karena mendapatkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli validator, ahli media mendapatkan skor 96% hasilnya sangat layak, ahli materi mendapatkan skor 76,67% hasilnya layak, dan pakar pendidikan mendapatkan skor 96,67% hasilnya sangat layak. Hasil dari respon siswa dengan uji cob akelompok kecil memperoleh skor 89,2% berarti sangat layak dan skor uji coba kelompok besar memperoleh 92,4% berarti sangat layak digunakan. Jadi, media *flipbook* interaktif ini sangat layak digunkaan dan efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran materi siklus air kelas V sekolah dasar.

Daftar Pustaka

Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, *2*(2), 70. https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151

Ambarwati, A., Purwandari, & Prasetiowati, H. (2023). Penggunaan media flip book untuk meningkatkan ketrampilan berbicara dan berfikir kritis pada siswa kelas 5 SDN Kraton 2 Maospati Magetan tahun pelajaran 2022/2023. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 4670–4680.

Anggraeni, N. (2022). Pengembangan Media Flipbook Interaktif Pada Pembelajaran Keterampilan Menyimak Materi Sekapati Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pancar*, *6*(1), 200–205.

Ansori, Y. Z. (2020). Pembinaan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *6*(1), 177–186. https://doi.org/10.31949/educatio.v6i1.308

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Daud, R. M. (2023). PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH SUATU KENISCAYAAN DI ERA DIGITAL. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, *VIII*(I), 1–19.

Hidayat, I., & Wahyudi, S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Jaringan Komputer Materi Subnetting Pada Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (Pti) Universitas Rokania. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan*, *6*(1). http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPVTI/index

Islamiyah, L., & Asmarani, R. (2022). The Development Of Water Cycle Diorama Media To Improve Student Learning Outcomes. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*, *3*(1), 151–158. https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i1.2894

Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan Metode Brainstorming Dengan Bantuan Media Gambar Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, *3*(1), 18. https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6305

Mursidi, A. P., Prananto, I. W., Arifani, F., & Setyawati, R. (2022). Pengembangan Flipbook Interaktif untuk siswa kelas 5 sekolah dasar pada materi siklus air. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 128. https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141

Nafiah, N., Ghufron, S., Hartatik, S., Mariati, P., Djazilan, S., & Sudarto, S. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Flipbook dengan Aplikasi Canva dengan Bagi Guru Sekolah

p-ISSN 2527-5712 ; e-ISSN 2722-2195 DOI : https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1953

Dasar di Magetan. *Indonesia Berdaya*, *5*(1), 101–112. https://doi.org/10.47679/ib.2024647

Pristiwanti, D., Badariah, B., & Hidayat, S. (2023). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Bioedukasi*, *6*(2), 337–347. https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305

Shinta Yuliana Pratiwi, & Endang Indarini. (2025). Pengembangan Media FLISISPENSA (Flipbook Sistem Pencernaan Manusia) terhadap Peningkatan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Janacitta*, *8*(1), 189–198. https://doi.org/10.35473/janacitta.v8i1.3813

Winangun, M., A. (2020). Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPA SD. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(1), 65–72.

Yulianto, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif dalam PMRI Berbasis Youtube untuk Meningkatkan Daya Tarik Terhadap Siswa. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, *7*(2), 193–209. https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i2.6630.