



Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Suryani, 2021). Berdasarkan fungsi pendidikan ini, maka peran guru menjadi penentu keberhasilan misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Guru bertanggung jawab mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana kondusif. Pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan pembelajar agar menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga serta rasa dan karsa (Zainudin, 2016).

Pendidikan karakter merupakan tugas dan tanggung jawab sekolah serta pendidik senada dengan hal ini penerapan pendidikan karakter kedalam pembelajaran menjadi suatu keharusan, karena mampu menjadikan peserta didik menjadi cerdas, juga mampu menjadi peserta didik mempunyai budi pekerti (Ngadiya, 2019).

Pendidikan karakter menjadi pembicaraan yang paling banyak dibahas, terhitung mulai dari disahkannya pendidikan karakter secara nasional disemua jenjang pendidikan, diawali dari tingkat sekolah dasar. Seorang pendidik diharuskan memainkan peran dan tanggung jawabnya untuk meningkatkan nilai-nilai yang baik dan membantu para pelajar membentuk karakter nya. Terlebih mengenai karakter rasa ingin tahu siswa yang mesti ditingkatkan, agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan efektif. Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu mengupayakan pengetahuan agar lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar.

Salah satu tugas seorang pendidik yaitu dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran (Hapsara, 2020). Sesuai dengan kurikulum yang berlaku dimana kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator, oleh karena itu guru harus bisa menciptakan keadaan kelas yang lebih aktif, kondusif dan menyenangkan dimana salah satu cara yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran Menurut (Taufik,

2014) media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Sedangkan menurut (Lara & Pardimin, 2016) mendefinisikaln “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Pemanfaatan media pembelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA sudah seharusnya dijalankan. Pertama, struktur dan konten IPA sarat dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip abstrak, sehingga media mampu mengkonkretkan abstraksi-abstraksi itu sesuai kapasitas kognitif anak-anak SD yang masih bersifat operasional-konkret; Kedua, dengan melihat kapasitas kognitif anak SD dan bahwa fenomenal alam adalah platform IPA SD, maka materi-materi IPA seharusnya bersifat sederhana dan praktis, yang hanya dapat dinyatakan jika dibantu dengan media (Kurniawan, 2013).

Penelitian ini ditunjang dengan beberapa penelitian terdahulu meliputi, Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Leaflet pada materi system sirkulasi kelas XI MAN 1 Makassar, yang diteliti oleh Marwa Ahmad Maulana (2017) Selanjutnya penelitian dengan judul penelitian pengembangan media *Leaflet* mata pelajaran sejarah pada materi sejarah lokal kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Padang yang dibuat oleh (Maryanti, 2016).

Menurut hasil wawancara siswa kelas V SDN Kalideres 12 Pagi mengenai pengembangan media pembelajaran, menunjukkan bahwa jika terdapat buku ringkasan atau selebaran ringkasan yang mencakup materi IPA akan menjadi pembelajaran yang mengasikan. Bersumber dari hasil studi pendahuluan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA yang telah berlangsung kurang berjalan dengan baik. Siswa sulit menjawab pertanyaan-pertanyaan khususnya materi IPA karena IPA karena tidak terapatnya ringkasan materi yang terdapat dibuku tematik, media yang digunakan guru tidak bervariasi dan membosankan.

Dalam penelitian ini peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Leaflet. Media Leaflet yang dimaksud adalah media pembelajaran yang berupa selebaran kertas yang di dalamnya berisi materi ringkasan dan gambar tentang makanan sehat.

Berlandaskan dari hasil studi di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Leaflet* sangat penting sebab *Leaflet* mengandung materi yang lebih ringkas dan disusun dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa kemudian disertakan dengan gambar-gambar dan barcode yang dapat dipindai yang akan muncul pembahasan video pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang disajikan sehingga siswa memiliki minat untuk membaca serta bisa membantu guru serta siswa saat proses pembelajaran dikelas khususnya pada materi makanan sehat.

Sehingga tujuan penelitian dalam pengembangan *leaflet* yaitu: pertama, untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Leaflet* dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN kalideres 12 pagi. Kedua, untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *Leaflet* dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN kalideres 12 pagi

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji produk tertentu. Penelitian ini dilakukan di SDN Kalideres 12 pagi yang dimana penelitian dilakukan selama 1 bulan terhitung dari bulan November 2022 sampai bulan Desember 2022. Yang akan dilakukan uji coba pada siswa kelas V SDN Kallideres 12 pagi pada materi makanan sehat.

Peneliti memilih model pengembangan pembelajaran ADDIE (Rusdi, 2018) (*Analysis – Design – Development – Implement – Evaluate*). Pengembangan media pembelajaran *leaflet* dilaksanakan beberapa tahap. Menurut (Rusdi, 2018) Tahapan yang harus dilalui 1) Tahap analisis tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, yaitu melakukan *need assessment* (analisis kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, output yang akan dihasilkan berupa karakteristik atau profil calon peserta didik, identifikasi kebutuhan, dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. 2) Tahap Desain tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blueprint*). 3) Tahap Pengembangan merupakan proses untuk mewujudkan *blue print* atau desain yang dibuat menjadi kenyataan. 4) Tahap

Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. 5) Tahap Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Penulis dapat disimpulkan bahwa terdapat 5 tahap dalam model pengembangan ADDIE dalam penelitian media yaitu: 1) Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan dan analisis kurikulum 2) Tahap design meliputi penyusunan peta kebutuhan bahan ajar, pembuatan *storyboard*, pembuatan instrumen penelitian, validasi instrumen penelitian. 3) Tahap pengembangan meliputi penyusunan bahan ajar, validasi bahan ajar. 4) Tahap Implementasi meliputi uji coba bahan ajar yang dilakukan dua siklus yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 5 orang siswa dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 32 orang siswa. 5) Tahap evaluasi meliputi penilaian dengan lembar validasi bahan ajar oleh ahli materi/guru dan ahli media serta angket respon siswa kelas V SDN Kalideres 12 Pagi Jakarta Barat terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Leaflet*. Penggunaan Metode ini untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu *leaflet* materi sumber makanan sehat.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### Langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran *leaflet*

Dalam tahap analisis hal yang dianalisis meliputi kebutuhan siswa kelas V dan kurikulum dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas guru hanya menggunakan buku tematik saja media pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku guru dan buku siswa, tidak adanya rangkuman materi yang memudahkan siswa untuk lebih memahami materi khususnya materi IPA.

Selanjutnya pada tahap desain ada beberapa hal yang dilakukan pada tahap desain produk pengembangan media pembelajaran berbasis *leaflet* yaitu menentukan bagian-bagian *leaflet* dan membuat *storyboard* media *leaflet*. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi ahli, dimana pada validasi ahli dilakukan untuk mendapat hasil produk secara Final dalam bentuk yang lebih sempurna sehingga dapat diuji cobakan kepada siswa. Tahap ini dilakukan pengecekan uji validasi ahli yaitu validasi media dan validasi materi.

### Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet

Untuk mendapat hasil produk secara Final dalam bentuk yang lebih sempurna sehingga dapat diuji cobakan kepada siswa. Tahap ini dilakukan pengecekan uji validasi ahli yaitu validasi medial dan validasi materi. Dari hasil uji validasi yang terdapat pada tabel 1 menunjukkan bahwa kualitas produk media pembelajaran berbasis leaflet berdasarkan ahli media mendapatkan skor akhir 82% dan ahli materi mendapat skor 90% hasil masing-masing skor tersebut masuk dalam katagori layak/valid dan sangat valid.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Validator

Ahli validasi	Skor persentase	Hasil validasi
Ahli media	82 %	Valid
Ahli materi	90 %	Sangat valid

Adapun hasil data uji validasi terhadap media pembelajaran berbasis leaflet yang dilakukan peneliti yaitu berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli desain media didapatkan peroleh skor 82% dan 90%. Dari hasil uji validasi menunjukan bahwa kualitas produk media pembelajaran berbasis leaflet masuk dalam kategori layak/valid. Dimana untuk ahli media dan matri mendapatkan validasi yang menunjukan skor valid /layak untuk kualitas media pembelajaran leaflet, yang akan dikembangkan dan untuk materi mendapatkan katagori yang sangat layak. dalam materi yang dapat disimpulkan materi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis leaflet dalam katagori sangat layak digunakan

Dimana pada tahap ini melakukan tahap analisis kebutuhan yang dilakukan dengan melakukan wawancara kepada siswa dan guru yang dimana dapat disimpulkan bahwa ada beberapa siswa yang kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran. Sementara dalam analisis kebutuhan pembelajaran IPA membutuhkan perangkat pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dan membantu siswa dalam menemukan kembali suatu konsep materi yang sedang dipelajari. Salah satu perangkat pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut, salah satunya adalah media pembelajaran leaflet. Dimana dalam analisis kurikulum materi yang disajikan dalam media pembelajaran berdasarkan pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang bersesuaian dengan

Kurikulum 2013. Pengembangan media leaflet yang peneliti kembangkan melalui tahap yang mengembangkan desain media pembelajaran dengan menambahkan QR Barcode yang dapat di scan yang akan menampilkan video materi, kuis dan ppt yang berisikan materi pada leaflet. Selanjutnya yaitu Langkah tahap pengembangan dimana tahap pada tahap pengembangan, peneliti membuat rancangan desain yang pada tahap sebelumnya sudah di susun terlebih dahulu seperti materi pembelajaran, dan desain leaflet. Pembuatan media leaflet dilakukan dengan menggunakan aplikasi canva.

Tahap terakhir proses Langkah pembuatan media pembelajaran leaflet yaitu tahap evaluasi yaitu pada tahap ini dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Pada evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data pada setiap tahap untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk yang dikembangkan sedangkan tahap sumatif Penelitian ini peneliti melakukan klarifikasi data yang diperoleh dari angket tanggapan siswa kelas V yang didapatkan melalui tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk media leaflet untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA pada tema 3 "Makanan Sehat".

### Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Nilai Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Uji Coba	Skor
Uji Coba Kelompok Kecil	446
Uji Coba Kelompok Besar	2352
Jumlah Total	2798
Skor Maksimal	3200

$$Mx = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$Mx = \frac{2798}{32} \times 100\% = 87$$

Berdasarkan paparan hasil tabel 2 dari hasil pre-test dan pos-test media pembelajaran dianalisis dari 32 siswa mandapatkan skor sebanyak 2797 dari skor maksimal 3200 skor yang didapatkan kemudia di konversikan kedalam nilai rata-rata yang didapatkan nilai 87 yang dapat disimpulkan masuk dalam katagori tinggi untuk keefektifan media leaflet materi makanan sehat tema 3 subtema 1,2 dan 3 dinyatakan efektif makan akan dihitung menggunakan rumus N-GAIN seperti pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Perhitungan N-GAIN Score

Jumlah Siswa		Nilai Tertinggi		Nilai Terendah		N-Gain Score %
pre-test	post-test	pre-test	post-test	Pre - test	post-test	
5	27	75	98	47	78	67,62
MEAN						

Dari tabel 3 tersebut dapat disimpulkan hasil yang dihitung menggunakan rumus N-GAIN mendapatkan hasil sebesar 67,62 atau  $G 0,3 > 0,7$ . Berdasarkan tabel 4 sesuai dengan acuan nilai kriteria N-Gain dapat disimpulkan bahwa hasil  $G 0,3 > 0,7$  masuk dalam katagori sedang hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis leaflet efektif digunakan.

Tabel 4. Nilai Kriteria N-Gain

Nilai N – Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 > 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

(Sumber Archambault 2008)

Menurut tabel 4 kriteria N-Gain untuk Keefektifan menunjukkan bahwa media leaflet masuk dalam katagori sedang berdasarkan table 3 sebelumnya dari hasil data yang telah didapatkan dari prestes dan postest yang telah dilakukan oleh peneliti sehingga berdasarkan table kiteria N-GAIN medapatkan hasil sebesar 67 atau  $G 0,3 > 0,7$  yang menurut skala masuk dalam katagori sedang (cukup efektif) Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media pembelajaran leaflet untuk siswa kelas V SDN Kalideres 12 Pagi efektif terhadap materi makanan sehat subtema 1,2 dan 3.

Keefektifan media leaflet telah di uji coba peneliti sebelumnya yaitu (Maulana, 2017) disimpulkan bahwa penilaian untuk hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata 73,25%. (Murti, 2018) dengan hasil keefektifan penggunaan bahan ajar leaflet hasil pretes dan hasil posttes dengan skor rata-rata mencapai 92,93. (Abdia 2020) keefektifan produk yang didapat dari hasil post test siswa dengan rata-ratanya mencapai 82.75% dengan kriteria efektif (Yiwang et al., 2021). Tingkat keefektifan media berdasarkan uji N-gain memperoleh rata-rata nilai 81,87 dengan kriteria tinggi, hal ini menandakan media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan dalam penelitian ini 1) Media Leaflet ini hanya terfokus pada pembelajaran IPA dengan 1 materi saja, 2) Leaflet ini

dikembangkan hanya untuk siswa kelas V SD, 3) Leaflet ini untuk menunjang materi pembelajaran IPA pada materi makanan sehat. Berdasarkan dari hasil yang telah dilakukan peneliti serta dengan penelitian terdahulu bisa disimpulkan bahwa media leaflet sangat efektif dalam membantu dalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga mampu memberikan proses pembelajaran yang maksimal kepada siswa.

Keterbatasan dalam penelitian ini: pertama, media Leaflet ini hanya terfokus pada pembelajaran IPA dengan 1 materi saja. Kedua, leaflet ini dikembangkan hanya untuk siswa kelas V SD. Ketiga, leaflet ini untuk menunjang materi pembelajaran IPA pada materi makanan sehat. Berdasarkan dari hasil yang telah dilakukan peneliti serta dengan penelitian terdahulu bisa disimpulkan bahwa media leaflet sangat efektif dalam membantu dalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga mampu memberikan proses pembelajaran yang maksimal kepada siswa.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, didapatkan kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran leaflet dapat disimpulkan sebagai berikut.

Media pembelajaran berbasis leaflet yang dikembangkan oleh peneliti ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah 1) Tahap analisis yang mencakup pengumpulan data informasi awal dengan melakukan studi lapangan dan studi literatur, 2) Tahap desain, yang dilakukan penelitian membuat rancangan story board dengan menggunakan rujukan buku siswa. 3) Tahap pengembangan, pada tahap ini pembuatan produk yaitu dengan merangkai semua komponen, selanjutnya produk tersebut divalidasi oleh ahli desain dan ahli materi, setelah mendapat kritik dan saran kemudian 4) Tahap Implementasi, pada tahap ini media pembelajaran leaflet yang telah selesai dikembangkan dan divalidasi oleh ahli kemudian dilakukan uji coba terhadap pengembangan media leaflet tersebut dengan cara evaluasi kelompok besar dan kelompok kecil. 5) Tahap evaluasi, pada tahap ini produk pengembangan media pembelajaran leaflet layak dan efektif digunakan sesuai dengan penilaian validator dan hasil uji coba.

Media leaflet ini telah melalui tahap validasi ahli untuk mengetahui sejauh mana aspek materi

kualitas media pembelajaran leaflet yang dikembangkan oleh peneliti ditentukan dari hasil validasi dari para ahli yang dilakukan oleh ahli desain dan ahli materi dalam penilaiannya mendapatkan skor rata-rata 90% yang berarti sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media dengan skor 82% yang berarti valid. Maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan pada pembelajaran.

Uji coba pengembangan dengan melakukan prates dan postes media pembelajaran menggunakan leaflet yang dilakukan pada 32 siswa kelas yang dibagi menjadi kelompok kecil dan kelompok besar, dapat disimpulkan mengalami kenaikan dari hasil prates media leaflet rata-rata nilai menjadi 89, sedangkan di kelompok besar menggunakan leaflet rata-rata nilai menjadi 87 yang masuk dalam katagori sangat tinggi, diperkuat dengan hasil N-Gain pada pretes dan postes yang mendapatkan nilai  $G > 0,3 > 0,7$  yang menurut skala masuk dalam katagori sedang (cukup efektif) Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media pembelajaran leaflet untuk siswa kelas V SDN Kalideres 12 Pagi efektif digunakan terhadap materi makanan sehat subtema 1,2 dan 3.

#### Daftar Pustaka

- Abdia, L., Firdaus, M., & Susiaty, U. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Leaflet Berbasis Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPMM)*, 2(1), 61–70.
- Archambault, J., Burch, T., Crofton, M., & McClure, A. (2008). The Effects of Developing Kinematics Concepts Graphically Prior to Introducing Algebraic Problem Solving Techniques. *Arizona State University, July*, 1–55.
- Hapsara, A. S. (2020). Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Daring Sosiologi melalui Pendekatan Problem Posing Berbasis Infografis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(2), 9–19. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i2.170>
- Kurniawan, M. I. (2013). Integrasi Pendidikan Karakter Ke Dalam Pembelajaran Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(1), 37. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v1i1.1528>
- Laara, S. H. S., & Pardimin, I. N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Example Non Example Pada Geometri Smk. 20, 1067–1074.
- Maryanti, E. (2016). Analisis Profitabilitas, Pertumbuhan Perusahaan, Pertumbuhan Penjualan Dan Struktur Aktiva Terhadap Struktur Modal Pada Perusahaan Sektor Industri Barang Konsumsi Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia. *Riset Akuntansi Dan Keuangan Indonesia*, 1(2), 143–151. <https://doi.org/10.23917/reaksi.v1i2.2730>
- Maulana, A. (2017). pengembangan media pembelajaran leaflet. 210093.
- Murti, A. (2018). pengembangan bahan ajar leaflet. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Ngadiya, N. (2019). Evaluasi Manajemen Pendidikan Karakter Siswa SMAN 2 Banguntapan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 4(1), 10-18. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v4i1.63>
- Rusdi. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan konsep, prosedur dan sintesis pengetahuan baru (cetakan 1). Rajawali Pers.
- Suryani, F. (2021). Metode Mentoring untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Pemantauan Karakter Siswa Berbasis Afeksi Selama PJJ. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(3), 305-314. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i3.275>
- Taufik. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema Konservasi Berpendekatan Science Edutainment. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2).
- Yiwang, D. M., Triwahyudianto, & Sulystiowati, P. (2021). Pengembangan Media Leaflet Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 5(November), 561–568.
- Zainudin, M. (2016). Membangun Karakter Bangsa Indonesia Berdasarkan Nilai-Nilai Pancasila dan Kearifan Lokal. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1(1), 16-31. Diambil dari <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/8>