



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FLIPBOOK* BERBASIS *CANVA* PADA MATA PELAJARAN IPAS

Citra Astaningrum¹, Trio Ardhian^{2*}, Endah Marwanti³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

*Corresponding author E-mail: trio.ardhian@ustjogja.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:

Bahan Ajar Flipbook, Canva, Pembelajaran IPAS.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan bahan ajar yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran IPAS di SD, khususnya untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan dan mengetahui kelayakan bahan ajar Flipbook berbasis Canva untuk mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Mutihan Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model Borg & Gall yang dilaksanakan hingga tahap ke-6, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, serta dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Uji coba produk dilakukan pada 10 siswa kelas IV pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar Flipbook berbasis Canva dinilai sangat layak berdasarkan validasi ahli materi (92,5%), ahli media (91,6%), guru kelas IV (90,3%), serta respon siswa (86%). Dengan demikian, Flipbook berbasis Canva yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar IPAS untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif di sekolah dasar.

Abstract:

Keyword:

Flipbook Teaching Materials, Canva, Science and Social Learning.

This study is motivated by the need for engaging and interactive teaching materials in elementary Science and Social Studies (IPAS) learning, particularly to enhance the understanding of fourth-grade students. The focus of this research is to develop and assess the feasibility of a Canva-based Flipbook teaching material for Grade IV IPAS at SD Negeri Mutihan Yogyakarta. The study employs the Research and Development (R&D) method, following Borg and Gall's model up to the sixth stage: identifying potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, and product testing. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and documentation, with data analysis using both qualitative descriptive and quantitative descriptive approaches. The product trial was conducted on 10 fourth-grade students during the second semester of the 2024/2025 academic year. The research resulted in a Canva-based Flipbook teaching material. Feasibility assessments showed excellent results: material expert validation scored 92.5%, media expert 91.6%, teacher validation 90.3%, and student responses 86%, all categorized as "highly feasible." Thus, the developed Flipbook is considered suitable for use as a teaching material to support more engaging and interactive IPAS learning in elementary schools.



Pendahuluan

Pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia. Setiap negara memiliki sistem pendidikan yang terbagi ke dalam berbagai tingkatan, salah satunya adalah jenjang pendidikan di tingkat sekolah dasar. Pendidikan sekolah dasar merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan tingkat sekolah dasar adalah jenjang pendidikan yang wajib diikuti oleh seluruh warga Indonesia. Jenjang pendidikan sekolah dasar dimulai pada usia 7 hingga 13 tahun. Di Indonesia, pendidikan sekolah dasar terdiri dari dua jenis, yaitu Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Pendidikan di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan membentuk sikap dasar bagi peserta didik agar mereka dapat berperan dalam masyarakat. Rizal (2022, hlm. 253) pendidikan merupakan alat untuk mencapai kemajuan dan perkembangan suatu bangsa. Pendidikan adalah lembaga yang memiliki peran dalam mempersiapkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul (Fitriana et al., 2021, hlm. 1284).

Suhelayati dkk (2023, hlm. 30) IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum. IPAS memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. Pendidikan Indonesia saat ini mengalami perubahan kurikulum yang bertujuan untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya. Namun pendidikan Indonesia tidak pernah terlepas dari permasalahan pendidikan, baik permasalahan ringan sampai berat salah satu permasalahan yang terdapat dalam pendidikan di Indonesia yaitu penerapan media pembelajaran. Media pembelajaran pada saat ini cenderung kurang diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran tidak berjalan maksimal dan membuat siswa bosan.

Pembelajaran IPAS khususnya dibidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih minim dalam penerapan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran ini hasil belajar perlu diperhatikan, berguna menunjang keefektifan proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam belajar maka diperlukan adanya bahan ajar *flipbook* berbasis *canva*. Adanya bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* pembelajaran lebih menarik dan bermakna, akan sangat membantu ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Sa'diyah dalam Ulandari & Syawaluddin (2022, hlm. 109) bahan ajar *flipbook* adalah buku *digital* yang memungkinkan penambahan animasi, gambar, video, untuk mendukung materi. Wibowo dalam Rohmah & Kurnia (2024, hlm. 1210) bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* merupakan media pembelajaran menjadi

interaktif melalui elemen seperti animasi bergerak, video, dan audio serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan tidak terasa monoton. Rossa Diana (2022, hlm. 45-46) bahan ajar *flipbook* merupakan materi pembelajaran dalam bentuk teks dan gambar yang relevan dengan isi materi, serta dilengkapi dengan animasi berwarna, video, *background* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga di era pembelajaran abad 21, siswa perlu dibiasakan untuk memanfaatkan berbagai teknologi dalam proses belajar mengajar. Bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* merupakan buku *digital* yang dapat diinteraksikan dan memberikan efek seperti membalik halaman buku cetak mendorong hasil belajar siswa terhadap berbagai soal-soal yang disiapkan dan pemecahan masalah pada materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara guru kelas IV pada tanggal 3 Oktober 2024 dari analisis kebutuhan diperoleh informasi yang muncul di kelas IV SD Negeri Mutihan Yogyakarta, mengenai pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu bahan ajar *flipbook* berbasis *canva*. Topik dalam penelitian ini yaitu materi IPAS BAB 5 Topik B tentang "Daerahku dan Kekayaan Alamnya". Pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan metode ceramah dan siswa hanya berfokus pada pengertian kata-kata saja terkesan monoton belum menerapkan pembelajaran yang bermakna, efektif dan interaktif serta kurang menarik oleh peserta didik. Artinya, siswa masih diarahkan untuk memahami materi dengan proses pembelajaran ceramah sehingga dapat dikatakan siswa menjadi kurang aktif dalam bertanya dan menanggapi materi daerahku dan kekayaan alamnya dalam proses pembelajaran IPAS. Hal tersebut diakuinya bahwa memang siswa sulit diarahkan untuk aktif dalam penentuan proyek dan ketika guru memberikan tugas proyek kepada siswa untuk dipahami kemudian diselesaikan permasalahannya, siswa belum bisa mengatasinya minat dan respon siswa masih rendah. Hal tersebut sering dianggap sulit dan kurang menarik oleh peserta didik. Kekurangan variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga berakibat siswa merasa bosan. Terfokus pada materi daerahku dan kekayaan alamnya yang dimana tantangannya cukup luas yaitu siswa memahami kekayaan alam di daerahnya dan cara bijak dalam memanfaatkannya.

Berdasarkan hal tersebut, guru sangat membutuhkan bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut senada dengan peneliti yang ingin mengadakan penelitian pengembangan agar menghasilkan produk yang bermanfaat sebagai media bahan ajar. Pembaharuan bahan ajar yang dikembangkan peneliti adalah bahan ajar *flipbook* pada pembelajaran IPAS. Bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* merupakan buku *digital* yang dapat diinteraksikan dan memberikan efek seperti membalik halaman buku cetak, jika halaman buku dibuka berisikan materi daerahku dan kekayaan alamnya serta terdapat teks, gambar, animasi yang menarik dan terdapat video dan audio *QR-Code* (audio sendiri penjelasan materi) yang dapat di *scan* sehingga muncul audio dan video serta

terdapat tes sumatif dan di materi yaitu materi IPAS pada BAB 5 Topik B tentang Daerahku dan Kekayaan Alamnya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka, perlu dan dibutuhkan pengembangan salah satu bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran pada muatan IPAS kelas IV yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam lingkungannya menghadapi permasalahan dimasa depan. Maka peneliti mengangkat penelitian Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Mutihan Yogyakarta.

Metode

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan juga disebut *Research and Development (R&D)* merupakan metode ilmiah yang digunakan untuk menyelidiki, merancang, memproduksi, dan mengevaluasi produk yang telah dihasilkan. Desain penelitian pengembangan dalam penelitian ini berdasarkan pada langkah-langkah pengembangan Borg dan Gall dalam Sugiyono (2017, hlm. 298) ada 10 langkah dalam penelitian Borg dan Gall dalam Sugiyono tetapi peneliti membatasi pada 6 langkah prosedur pengembangan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini berupa bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* pada materi daerahku dan kekayaan alamnya kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar *flipbook* berbasis *canva*. Mengetahui kelayakan media bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* yang dikembangkan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli guru dan respon siswa.

Penelitian pengembangan bahan ajar *flipbook* disusun dengan langkah-langkah yang terdiri dari yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk.

Potensi dan Masalah

Berdasarkan observasi dan wawancara guru masih menggunakan metode ceramah dan siswa hanya berfokus pada pengertian kata-kata saja terkesan monoton belum menerapkan pembelajaran yang bermakna, efektif dan interaktif serta kurang menarik oleh peserta didik sehingga dapat dikatakan siswa menjadi kurang aktif dalam bertanya dan menanggapi materi daerahku dan kekayaan alamnya. Siswa belum bisa mengatasinya minat dan respon siswa masih rendah. Kekurangan variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga berakibat siswa merasa bosan.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data berguna untuk pengembangan produk diperoleh melalui wawancara guru kelas IV di SD Negeri Mutihan Yogyakarta. Data yang diperoleh merupakan pokok dari produk yang akan dikembangkan, yaitu tujuan, materi, metode yang sesuai dengan judul penelitian. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah media untuk mendorong penggunaan bahan ajar flipbook kepada siswa kelas IV. Materi yang diterapkan untuk penelitian yaitu daerahku dan kekayaan alamnya. Materi yang dipilih sesuai dengan kesepakatan dengan guru kelas yang bersangkutan pada partisipasi siswa dalam pembelajaran kurang aktif dalam bertanya dan menanggapi materi tersebut, sehingga capaian pembelajaran yang diharapkan belum tercapai. Selain itu, diperoleh data dan informasi melalui guru kelas IV bahwa penggunaan bahan ajar flipbook kepada siswa kelas IV terbilang masih rendah. Metode dan model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D Borg and gall dari Sugiyono yang diadopsi sesuai kebutuhan peneliti.

Desain Produk

Peneliti membuat desain dengan menggunakan aplikasi *canva* untuk mendesain media berupa bahan ajar *flipbook*. Langkah pertama dalam mendesain produk ini yaitu menentukan *cover* depan dan gambar imajinasi yang mendeskripsikan materi yang di angkat. Bahan ajar *flipbook* merupakan buku *digital* yang diinterasikan dan memberikan efek seperti membalik halaman buku cetak, jika halaman buku dibuka berisikan materi daerahku dan kekayaan alamnya, terdapat teks, gambar, video, audio (*QR-Code*), dan animasi yang terdiri dari 28 halaman yang berisi materi daerahku dan kekayaan alamnya yakni cover, profil pengembang, kata pengantar, daftar isi, capaian dan tujuan pembelajaran, tujuan penyusunan bahan ajar *flipbook*, petunjuk penggunaan bahan ajar *flipbook*, peta konsep, materi pembelajaran yaitu pegunungan, dataran rendah, pantai, laut, sungai, danau dan waduk, video pembelajaran, rangkuman, tes sumatif dan daftar pustaka. Desain yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva*. Buku ini dicetak menggunakan kertas ukuran A5 berukuran 14 x 21 cm, dengan bahan *ivory* 230 untuk sampul dengan laminasi *glossy* dan kertas *art paper* 120 untuk isi buku dengan desain yang menarik.

Validasi Desain

Kelayakan media bahan ajar flipbook diuji melalui tahapan validasi materi dan media. Validator yang di pilih oleh peneliti terdiri dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, dan guru. Instrumen penilaian validasi menggunakan angket dengan skala 1-4. Berdasarkan analisis data hasil kelayakan diperoleh penilaian dalam pembahasan berikut: Setelah melalui tahap desain pengembangan media, peneliti menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa media

bahan ajar flipbook. Produk yang dihasilkan kemudian diajukan kepada validator untuk divalidasi. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk yang dikembangkan. Produk dinilai menggunakan skala likert dengan perolehan nilai maksimal 4. Hasil yang telah dianalisis kemudian disimpulkan pada kriteria sangat layak, layak kurang layak, tidak layak, sangat tidak layak. Pada lembar validasi disediakan kolom komentar dan saran dengan harapan adanya masukan dan kekurangan produk, sehingga produk dapat direvisi sesuai saran dan masukan oleh validator.

Revisi Desain

Media pembelajaran yang telah di validasi oleh ahli materi dan ahli media dan validasi guru mendapatkan komentar dan saran yaitu penambahan keterangan jenjang untuk kelas IV SD, penulisan dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 diletakan di profil pengembang bagian bawah. Petunjuk penggunaan bahan ajar *flipbook* penomoran dirapikan. Penambahan peta konsep untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penambahan *scan me!* di bawah *barcode* untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penambahan pedoman perskoran untuk menilai siswa jumlah benar dibagi jumlah keseluruhan soal dikali 100. Daftar pustaka dirapikan setelah nama penulis menjorok ke dalam. Disesuaikan antara karakteristik peserta didik dan modul ajar yang digunakan. Komentar dan saran tersebut dijadikan acuan untuk memperbaiki media pembelajaran yaitu: memberikan keterangan jenjang untuk kelas IV SD, dan memperbaiki penulisan dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 diletakan di profil pengembang bagian bawah, penulisan pengembang diletakkan di tengah. Memperbaiki petunjuk penggunaan bahan ajar *flipbook* penomoran dirapikan. Memberikan peta konsep untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Memberikan *scan me!* di bawah *barcode* untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Memberikan pedoman perskoran untuk menilai sisw. Memperbaiki daftar pustaka sesuai dengan saran validator. Memperbaiki antara karakteristik peserta didik dan modul ajar harus berfokus pada peserta didik.

Uji Coba Produk

Tahap keenam yaitu uji coba produk, disini peneliti melakukan uji coba produk dilakukan dengan melibatkan seluruh siswa sejumlah 10 siswa. Produk yang digunakan untuk uji coba produk yaitu produk yang telah di revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli. Pada uji coba produk dilakukan oleh peneliti dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 10 siswa. Peneliti mengarahkan siswa untuk setiap individu yang diberikan nama sesuai dengan materi daerahku dan kekayaan alamnya (pegunungan, daratan rendah, pantai dan laut, sungai, danau dan

waduk), kemudian siswa diminta memperhatikan peneliti dalam menjelaskan langkah-langkah penggunaan bahan ajar *flipbook*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar flipbook berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV di SD Negeri Mutihan Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan model Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi enam tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk, dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan biaya. Proses pengembangan melibatkan tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan guru kelas IV, serta responden uji coba dari 10 siswa kelas IV. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar flipbook berbasis Canva dinilai sangat layak untuk digunakan. Penilaian ahli materi memperoleh skor 92,5%, ahli media 91,6%, dan guru kelas IV 90,3%, dengan rata-rata keseluruhan dalam kategori “sangat layak”. Temuan ini menjawab permasalahan penelitian, yaitu kebutuhan akan bahan ajar yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Sebagai rekomendasi, hasil pengembangan ini dapat diterapkan secara lebih luas di berbagai sekolah dasar lainnya dengan penyesuaian konten sesuai konteks lokal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak subjek uji coba guna mengukur dampak bahan ajar terhadap hasil belajar siswa secara lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan lebih lanjut dapat mengintegrasikan unsur multimedia interaktif seperti video, audio narasi, atau animasi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis desain visual seperti Canva mampu mendorong inovasi pembelajaran yang sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, sehingga prospek penerapannya sangat potensial dalam memperkuat literasi digital dan keterampilan abad ke-21 siswa sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- ‘Aina, A. Q., Jannah, M., Nurhasanah, S., Anggraeni, F., & Rafli, M. F. (2023). Pengembangan media ajar digital berbantu flipbook pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD. **Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran**, *1*(4), 117–121.
- Aprilia, T. (2021). Efektivitas penggunaan media sains flipbook berbasis kontekstual untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. **Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan**, *14*(1), 10–21.
<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>

- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-book interaktif berbasis Canva sebagai inovasi sumber belajar materi sistem pencernaan manusia kelas V SD. **JP2SD: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar**, **10*(2)*, 160–174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>
- Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). Pengembangan modul pembelajaran berbantu Canva mata pelajaran IPAS untuk mendukung Merdeka Belajar kelas IV di Sekolah Dasar. **Jurnal Basicedu**, **7*(3)*, 1507–1517. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5631>
- Fanani, A., Tur Rosidah, C., Juniarso, T., Roys, G. A., Putri, E. S., & Vannilia, V. (2022). Bahan ajar digital berbasis multiaplikasi mata pelajaran IPAS SD. **Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan**, **2*(12)*, 1175–1184. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1175-118>
- Halim, U. N., Sari, M. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2023). Pengembangan e-modul berbasis flipbook untuk meningkatkan literasi digital siswa pada Kurikulum Merdeka. **Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar**, **4**, 1274–1285.
- Hasanah, A., Amelia, C. R., Salsabila, H., Agustin, R. D., Setyawati, R. C., Elifas, L., & Marini, A. (2023). Pengintegrasian kurikulum merdeka dalam pembelajaran ipas: Upaya memaksimalkan pemahaman siswa tentang budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *3(1)*, 89. Retrieved from <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Maruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9(2)*, 1220-1230.
- Nafingah, H., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan bahan ajar digital flipbook digital berbantuan aplikasi Heyzine untuk pembelajaran IPAS materi Kayanya Negeriku kelas IV SD. **JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan**, **7*(7)*, 6780–6784. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4695>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1(1)*, 86-100.
- Pramesti, R. I., & Al Masjid, A. (2023). Pengembangan flipbook bahan ajar IPA kelas V terintegrasi Tri-N untuk meningkatkan dimensi kreatif peserta didik. **Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika**, **1*(3)*, 557. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i3.557>
- Rahmawati, R., Yandari, V. I. A., Sukirwan, A. S., & Pamungkas, A. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital flipbook menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar. **Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa**, **9*(2)*, 2259. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2259>
- Rizal, R. S. (2022a). Peningkatan Hasil Belajar melalui Bahan Ajar *Flipbook* Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)*, *2(3)*, 252-256. <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup><http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup>

- Rizqi Ilyasa Aghni, V. A., & Nurrahman, A. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran flipbook berbasis Canva yang lebih menarik dalam pembelajaran bagi guru SMK Koperasi Yogyakarta. *Jurnal Kemitraan Masyarakat*, *1*(2), 06–15. <https://doi.org/10.62383/jkm.v1i2.171>
- Rohmah, D. A. N., Kurnia, I., & Wahyudi. (2024). Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Pada Materi Gaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gandu. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke -7*, 1208- 1215.
- Sidiq, N. M. (2023). *Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Ipas) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Dukuh 03 Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2022/2023*. Universitas Veteran Bangun Nusantara.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Suhelayati, Syamsiah Z., Tantu, I. R. Y. R. P., Kunusa, W. R., Nasbey, N. S. H. N., Tangio, J., & Anzelina, D. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) (R. Watrianthos & J. Simarmata, Eds.). Yayasan Kita Menulis.
- Ulandari, R., Syawaluddin, A., Hartoto. (2022). Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jeneponto. *PINISI: Journal Of Education*, 2(5), 106-114.