

Pengembangan *Flipbook* Bermuatan *Tri Kaya Parisudha* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di Sekolah Dasar

Ketut Sri Mahendri*

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia. ketutsrimahendry@gmail.com

Komang Surya Adnyana

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia. suryakomank16@gmail.com

L. Heny Nirmayani

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia. henynirmayani@gmail.com

Abstract: *Students' lack of knowledge, lack of enthusiasm for learning, the tendency for lessons to be repetitive, and the suboptimal use of technology-based learning tools are some of the challenges. Based on these conditions, this study aims to develop a Flipbook learning medium incorporating the Tri Kaya Parisudha curriculum for the IPAS subject in fifth-grade elementary school and to test its validity and practicality. The ADDIE model was used to conduct the research. Data collection methods included surveys, interviews, documentation, and field observations at SDN 1 Pemuteran. Ten students, three media experts, three subject matter experts, three language experts, two classroom instructors, and one research assistant served as research subjects. The research results showed that language experts rated the validity of the Flipbook at 0.88 on the "Very High" scale, subject matter experts at 0.88, and media experts at 0.90. With a score of 99% for "Very Practical," the practicality test yielded a 92% approval rate from instructors and 99% from students. The implications of this study suggest that the developed media can be utilized as an alternative learning resource that supports more engaging and interactive learning and integrates the Tri Kaya Parisudha character values into the learning process in elementary schools.*

Keywords: *Flipbook, Tri Kaya Parisudha, IPAS, Elementary School*

Abstrak: Kurangnya wawasan peserta didik, kurangnya antusiasme dalam belajar, kecenderungan pelajaran yang berulang, serta pemanfaatan alat pembelajaran berbasis teknologi yang kurang optimal merupakan beberapa tantangan. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar serta menguji tingkat validitas dan kepraktisannya. Untuk melakukan penelitian, digunakan model *ADDIE*. Metode pengumpulan informasi untuk penelitian meliputi survei, wawancara, dokumentasi, dan observasi lapangan di SDN 1 Pemuteran. Sepuluh peserta didik, tiga ahli media, tiga ahli materi pelajaran, tiga ahli bahasa, dua instruktur kelas, dan satu asisten peneliti merupakan subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli bahasa menilai validitas *Flipbook* sebesar 0,88 pada skala "Sangat Tinggi", ahli materi pelajaran sebesar 0,88, dan ahli media sebesar 0,90. Dengan skor 99% untuk "Sangat Praktis," ujian kepraktisan menghasilkan persentase 92% dari instruktur dan 99% dari peserta didik. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif sumber belajar yang mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter *Tri Kaya Parisudha* dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: *Flipbook, Tri Kaya Parisudha, IPAS, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam pembangunan bangsa karena bukan cuma menjadi sarana transfer ilmu, melainkan menjadi upaya pembentukan karakternya, pemberdayaan, serta peningkatan kualitas sumber daya manusia. UU No 20 Tahun 2003 menegaskan pendidikan bertujuan kembangkan kompetensi,

membentuk watak, serta menciptakan generasi bermartabat guna cerdasan kehidupan (Hermanto, 2020). Pelaksanaan tujuan pendidikan diwujudkan melalui proses pembelajaran yang terstruktur dan bermakna. Pembelajaran SD menjadi elemen sentral guna mengembangkan literasi, numerasi, keterampilan berpikir kritis, serta pembentukan karakter peserta didik sebagai bekal pada jenjang pendidikan berikutnya (Fadlillah, 2014). Peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar perlu terus dilakukan agar mampu mendukung perkembangan peserta didik secara optimal.

Setiap aspek pendidikan, termasuk kurikulum sekolah dasar, telah sangat dipengaruhi oleh munculnya teknologi digital. Pelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan individual dimungkinkan karena kemajuan teknologi dalam pendidikan (Rusman, 2017). Penggunaan media digital dapat meningkatkan wawasan peserta didik dengan memberikan contoh yang lebih nyata dan relevan (Zega dkk., 2025). Teknik pembelajaran adaptif yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik individual dapat lebih mudah dibuat dengan menggunakan teknologi (Tricahayu, 2024). Khususnya di bidang (IPAS), sangat penting untuk memasukkan teknologi ke dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap mereka.

IPAS adalah bidang yang menggabungkan studi tentang alam dan masyarakat untuk mendidik peserta didik interaksi antara keduanya dalam kehidupan sehari-hari mereka (Wang dkk., 2022). Berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kesadaran lingkungan adalah beberapa bidang yang diajarkan IPAS kepada siswanya (Sani, 2019). Mempelajari gagasan dalam ilmu pengetahuan alam dan ilmiah yang mencakup fenomena fisik dan sosial membutuhkan pendekatan yang kontekstual, visual, dan partisipatif. Pilihan lain yang dapat membantu pendidik dalam menyajikan konten ke peserta didiknya memakai menarik serta bisa dimengerti melalui desain ajar berbasis teknologi (Majid, 2014).

Implementasi ilmu pengetahuan dan pembelajaran sains di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru, dengan penggunaan metode ceramah dan media yang terbatas, seperti buku teks, membuat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. peserta didik sering kesulitan memahami konsep abstrak dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Observasi dan wawancara dengan guru kelas lima di SDN 1 Pemuteran pada tanggal 2 Desember 2025 memperlihatkan kebanyakan peserta didik kesulitan memahami materi sains, khususnya konsep yang membutuhkan visualisasi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga suboptimal karena keterampilan guru yang terbatas dalam memanfaatkan media digital. Situasi ini menyebabkan pembelajaran yang monoton, sehingga beberapa peserta didik tampak pasif, mudah bosan, dan bahkan mengantuk selama pelajaran.

Salah satu media pembelajaran alternatif bisa dipakai guna mengatasi masalah ini adalah *Flipbook*. *Flipbook* adalah media pembelajaran digital yang menyajikan materi secara interaktif melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan latihan interaktif, bantu peserta didik memahami konsep abstrak secara lebih konkret (Af'ida & Sumadi, 2025). Media ini memiliki keunggulan

dalam meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi visualisasi materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan fleksibel (Lakapu dkk., 2023). Penggunaan *Flipbook* dalam pembelajaran sains dianggap relevan karena bisa sajikan fenomena alam serta sosial secara visual serta interaktif, sehingga tingkatan keterlibatan peserta didik saat belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Pemuteran, ditemukan kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya mampu menyajikan materi IPAS secara menarik dan interaktif, tetapi juga dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Selama ini, media yang digunakan dalam pembelajaran masih didominasi oleh buku teks dan sumber belajar konvensional sehingga kurang mampu memfasilitasi visualisasi konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan kearifan lokal dan pendidikan karakter sebagai bagian dari proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

Pengembangan *Flipbook* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* menjadi penting karena tidak hanya berfokus pada penyampaian materi IPAS, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang bersumber dari kearifan lokal Bali, yaitu berpikir yang baik (*manacika*), berkata yang baik (*wacika*), dan berbuat yang baik (*kayika*). Integrasi nilai-nilai tersebut diharapkan mampu mendukung pembentukan karakter peserta didik sejalan dengan tujuan pendidikan nasional. Selain itu, penggunaan media digital yang memadukan teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *Flipbook* yang mengintegrasikan materi IPAS dengan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* dalam satu media pembelajaran digital yang interaktif. Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada pengembangan *Flipbook* untuk meningkatkan pemahaman konsep atau motivasi belajar peserta didik, sedangkan penelitian ini menggabungkan fungsi media digital dengan penguatan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Integrasi nilai *Tri Kaya Parisudha* dilakukan melalui materi, kegiatan pembelajaran, diskusi, serta tugas yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran bukan cuma berorientasi pada penguasaan konsep sains dan ilmu alam tetapi juga pada pengembangan karakter peserta didik melalui kegiatan kontekstual berdasarkan budaya lokal. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik sekolah dasar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Flipbook* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan hasil belajar. Penelitian Wijayanti & Isnawati (2023) menunjukkan bahwa *Flipbook* yang dilengkapi video dan animasi memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi. Penelitian Fitriani dkk., (2025) juga menemukan

bahwa *Flipbook* interaktif mampu membantu peserta didik memahami materi IPAS secara lebih efektif melalui penyajian visual dan multimedia yang menarik. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek kognitif, seperti pemahaman konsep, hasil belajar, dan motivasi belajar. Integrasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal ke dalam media pembelajaran digital masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengembangkan media *Flipbook* untuk pembelajaran IPAS dengan mengintegrasikan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* pada jenjang sekolah dasar masih sangat sedikit ditemukan.

Berdasarkan kajian literatur dan hasil analisis kebutuhan di lapangan, terdapat beberapa kesenjangan penelitian (*research gap*). Pertama, yaitu belum tersedianya media pembelajaran digital yang mampu menjawab kebutuhan peserta didik terhadap visualisasi konsep IPAS sekaligus mendukung penguatan karakter di SDN 1 Pemuteran. Kedua, yaitu minimnya pengembangan media *Flipbook* yang mengintegrasikan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* sebagai kearifan lokal Bali dalam pembelajaran IPAS. Ketiga, yaitu masih terbatasnya upaya menggabungkan pembelajaran berbasis teknologi digital dengan pendidikan karakter dalam satu media pembelajaran yang terintegrasi. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan media *Flipbook* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi IPAS, tetapi juga sebagai media untuk menanamkan nilai berpikir baik (*manacika*), berkata baik (*wacika*), dan berbuat baik (*kayika*) melalui materi, aktivitas pembelajaran, serta evaluasi yang disajikan secara interaktif. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan mampu mendukung pencapaian kompetensi akademik sekaligus penguatan karakter peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar serta menguji tingkat validitas dan kepraktisannya.

METODE

Secara spesifik, studi ini menggunakan sub-bidang R&D yang dikenal sebagai penelitian pengembangan, yang mengikuti model *ADDIE* lima langkah: analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Model *ADDIE* dipilih karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dalam pengembangan produk pembelajaran mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 1 Pemuteran untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, ketersediaan media pembelajaran, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPAS. Hasil analisis menunjukkan bahwa kurangnya antusiasme dalam belajar, kecenderungan pelajaran yang berulang, serta pemanfaatan alat pembelajaran berbasis teknologi yang kurang optimal merupakan beberapa tantangan. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* dalam pembelajaran. Tahap desain meliputi penyusunan materi, perancangan tampilan media, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi dan angket respons pengguna.

Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan media *Flipbook* menggunakan perangkat lunak pendukung dan selanjutnya divalidasi oleh tiga ahli media, tiga ahli materi, dan tiga ahli bahasa. Saran dan masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar perbaikan produk. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 10 peserta didik kelas V dan 2 guru di SD Negeri 1 Pemuteran untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan berdasarkan hasil validasi dan uji coba untuk menyempurnakan produk. Subjek penelitian terdiri atas tiga ahli media, tiga ahli materi, tiga ahli bahasa, dua guru kelas, dan sepuluh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Pemuteran. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Validitas media dianalisis menggunakan koefisien Aiken's V, sedangkan kepraktisan media dihitung menggunakan persentase skor respons guru dan peserta didik. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator serta pengguna digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran digital *Flipbook* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* pada penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar. Media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, yang menjelaskan bahwa kombinasi berbagai unsur multimedia dapat membantu peserta didik memahami informasi secara lebih efektif karena informasi diproses melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Integrasi nilai *Tri Kaya Parisudha* dalam media juga sejalan dengan teori pendidikan karakter yang menekankan pentingnya pengembangan aspek kognitif, afektif, dan perilaku secara terpadu dalam proses pendidikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flipbook* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi dari ahli media (0,90), ahli materi (0,88), dan ahli bahasa (0,88). Tingginya tingkat validitas media menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan media. Dari aspek media, skor validitas yang tinggi menunjukkan bahwa desain visual, tata letak, navigasi, penggunaan warna, ilustrasi, serta integrasi unsur multimedia telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Temuan ini mendukung pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan aspek visual dan interaktivitas mampu meningkatkan daya tarik serta efektivitas pembelajaran.

Pada aspek materi, hasil validasi menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Materi disajikan secara sistematis, menggunakan bahasa yang mudah dipahami,

serta dilengkapi contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Selain itu, nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* diintegrasikan ke dalam materi dan aktivitas pembelajaran sehingga tidak hanya mendukung penguasaan konsep, tetapi juga pembentukan karakter. Temuan ini sejalan dengan pendapat Majid (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik akan memudahkan mereka dalam memahami konsep pembelajaran secara bermakna.

Dari aspek bahasa, hasil validasi menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Temuan ini mendukung teori keterbacaan yang menyatakan bahwa penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan meningkatkan efektivitas penyampaian pesan pembelajaran.

Selain validitas, media yang dikembangkan juga memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan *respons* guru sebesar 92% dan *respons* peserta didik sebesar 99%. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, mudah diakses, serta mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Guru menilai bahwa media membantu penyampaian materi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Sementara itu, peserta didik memberikan *respons* positif terhadap tampilan visual, penggunaan gambar, video, permainan edukatif, serta kemudahan navigasi media. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wijayanti dan Isnawati (2023) yang menemukan bahwa *Flipbook* digital memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi karena mampu meningkatkan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Fitriani dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Flipbook* interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah melalui penyajian multimedia yang menarik.

Di sisi lain, penelitian ini memberikan kontribusi yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya berfokus pada pemanfaatan *Flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Penelitian ini tidak hanya mengembangkan media digital interaktif, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* sebagai bentuk pendidikan karakter berbasis kearifan lokal Bali. Integrasi nilai *manacika*, *wacika*, dan *kayika* dalam materi, aktivitas, permainan edukatif, serta evaluasi menjadi bentuk inovasi yang memperkuat fungsi media pembelajaran tidak hanya sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter peserta didik.

Kontribusi penelitian ini terhadap pengembangan ilmu pengetahuan terletak pada penguatan kajian mengenai integrasi teknologi pendidikan dengan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat dikembangkan tidak hanya untuk meningkatkan aspek kognitif peserta didik, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang relevan dengan budaya setempat. Oleh karena itu, media *Flipbook* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS di

sekolah dasar sekaligus memperkaya pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal pada era digital.

KESIMPULAN

Flipbook yang menampilkan ide *Tri Kaya Parisudha* untuk pelajaran sains kelas lima sekolah dasar dibuat memakai paradigma *ADDIE*, yang merupakan singkatan dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Ini adalah media pembelajaran digital yang muncul dari studi. Media yang dikembangkan menggabungkan manacika, wacika, serta kayika, tiga prinsip *Tri Kaya Parisudha*, ke dalam rencana pelajaran serta aktivitas ilmiah guna membantu peserta didik tidak hanya memahami konten, tetapi juga mengembangkan sifat-sifat karakter yang baik yang akan bermanfaat bagi mereka dalam kehidupan. Teks, grafik, video instruksional, permainan, dan penilaian interaktif semuanya merupakan bagian dari presentasi media yang menarik secara visual serta mudah dipergunakan. Dengan koefisien validitas 0,88 guna pakar media, 0,90 guna pakar bahasa, dan 0,88 untuk pakar materi/konten, media *Flipbook* yang berisi *Tri Kaya Parisudha* dinyatakan ada tingkatan validitas yang sangat tinggi. Ini berarti media ini bisa dipergunakan jadi sumber belajar alternatif guna pembelajaran sains. Lebih lanjut, dalam hal uji kepraktisan, 99% peserta didik serta 92% profesor ditemukan sangat praktis. Semua indikasi memperlihatkan media *Flipbook* mudah digunakan, menarik, serta mendukung wawasan peserta didik mempergunakan topik kursus ilmiah.

REFERENSI

- Af'ida, S. L., & Sumadi, S. (2025). Analisis Validitas Media Pembelajaran Digital *Flipbook* Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2722–2728. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3795>
- Arini, N. P. C., & Pramana, I. B. K. Y. (2021). *Tri Kaya Parisudha* Sebagai Landasan Ajaran Etika dan Moral dalam Pendidikan Karakter Bagi Generasi Muda. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 747–761.
- Fadlillah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fitriani, R. D., Setyowati, D., & Suriyana, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Flipbook* pada Muatan IPAS Kelas IV SDN 15 Sungai Raya. *Jurnal Edukasi*, 3(1), 24–36. <https://doi.org/10.60132/edu.v3i1.384>
- Hermanto, B. (2020). Perekrayasaan Sistem Pendidikan Nasional untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa. *FOUNDASIA*, 11(2). <https://doi.org/10.21831/foundasia.v11i2.26933>
- John Dunlosky, Rawson, K. A., Marsh, E. J., Nathan, M. J., & Willingham, D. T. (2013). *Improving Students' Learning With Effective Learning Techniques*. *Psychological Science in the Public Interest*, 14(1), 4–58.
- Lakapu, P. A., Djara, J. I., Lakapu, D. E., & Nifus, D. A. (2023). Application Of Flip Book Media to Increasing Elementary Children's Learning Interest. *International Journal of Educational Sciences and Development*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/10.54099/ijesd.v1i1.671>

- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Richard E. Mayer (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta.). Bandung: Alfabeta.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Pembelajaran Inovatif Abad 21*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tricahayu, B. (2024). *Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar*. J-Innovative.
- Wang, claudia, Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda. (2022). *Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Wijayanti, R. N., & Isnawati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Interaktif pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA. *BIOEDU: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 12(2), 298–310.
- Zega, B. H., Sibuea, M. N., & Ritonga, N. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Efektivitas Proses Belajar di Sekolah Dasar. *Modem : Jurnal Informatika dan Sains Teknologi.*, 3(3), 97–109. <https://doi.org/10.62951/modem.v3i3.585>