

## DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, T. N., Titin, T., & Yeni, L. F. (2024). Pengembangan Flipbook Digital pada Materi Makanan dan Sistem Pencernaan Kelas VIII SMP/MTs. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 12(1), 818–831.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33394/bioscientist.v12i1.11080>
- Ambarwati, A. P., Budiarti, A. R., Laela, N., Haqq, A. Q. D., & Makhful, M. (2023). Urgensi pendidikan karakter religius dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 1(1), 35–46.
- Aminuddin, M. F. F., Nuranisa, N., Ngewa, J., Patanan, L. E., Asnita, A., Atika, S., Sari, A. L., Salsabila, S., Taufiq, T., & Hardiana, B. (2025). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Sebagai Literasi Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di SDN 130 Karambua. *Madaniya*, 6(1), 525–530.
- Angelelli, C. V., de Campos Ribeiro, G. M., Severino, M. R., Johnstone, E., Borzenkova, G., & da Silva, D. C. O. (2023). Developing critical thinking skills through gamification. *Thinking Skills and Creativity*, 49, 101354.
- Anggraini, D. I., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK SEBAGAI BAHAN EDUKASI PENDIDIKAN SEKOLAH RAMAH ANAK. *Al-Abyadh*, 8(1), 37–40.
- Annail, N. N., & Syani, M. (2024). Media Pembelajaran Buku Cerita Anak Bilingual Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1).
- Antari, P. L., Widiana, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2023). Modul Elektronik Berbasis Project Based Learning Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 266–275.
- Anugrah, A., & Rahmat, R. (2024). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 22–34.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Pendidikan Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arisandhi, G. A. M. M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. (2023). Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 165–174.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.55034%0A%0A>

- Arjaya, I. B. A., Suastra, I. W., Redhana, I. W., & Sudiatmika, A. (2024). Global trends in local wisdom integration in education: A comprehensive bibliometric mapping analysis from 2020 to 2024. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(7), 120–140.
- Arsita, A., Hodsay, Z., & Mulbasari, A. S. (2024). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran IPA Materi Gangguan Organ Gerak Manusia Siswa Kelas V SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 3536–3542.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1279>
- Barlian, U. C., Zulfikar, R. R. B., & Risyadah, R. (2022). Penggunaan media flip book interaktif berbasis kvisoft flipbook maker dalam meningkatkan penguasaan konsep pola bilangan pada pembelajaran matematika. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(3), 779–790.
- Criesthyanie, L. M., Suharta, G. P., & Sudiarta, G. P. (2021). Development of Ethnomathematics-Based Digital Flipbooks for Hindu Community Ceremonies in Bali. *International Journal of Science and Research (IJSR)*.  
<https://doi.org/10.21275/sr21721151441>
- Dahlia, D., Radila, G., & Khairunnisa, E. (2024). Educational Comics Based on Creative Problem Solving With the Aid of Kvisoft Flipbook Maker Pro for Elementary School. *Education Achievement: Journal of Science and Research*. <https://doi.org/10.51178/jsr.v5i1.1737>
- DARMAWAN, W. (2024). *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Stem-R Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Pelestarian Lingkungan Di SMA Negeri 1 Sumber*. S1-Tadris Biologi IAIN Syekh Nurjati.
- Darmayanti, T. D., & Soraya, D. U. (2025). Pengaruh E-Modul Berbasis Flipbook Pada Materi Game Interaktif 2d Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(3), 2.
- Dewi, I. P., & Fransyaigu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Membantu Membaca Pemahaman Kelas IV SD Negeri 1 Langsa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 578–597.
- Dimiyati, A., Fatra, M., & Hafiz, M. (2024). Pengembangan E-Modul Media & Teknologi Pendidikan Berbasis Self Organized Learning Environment Berorientasi Pada Literasi Digital. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 1801–1818.
- Dzakiah, M., Shidiq, G. A., & Permana, R. (2023). Development of Flipbook-Based Thematic Learning to Improve Elementary School Students Learning

Outcomes. *IJCAR: Indonesian Journal of Classroom Action Research*.  
<https://doi.org/10.53866/ijcar.v1i1.300>

Eliyantika, E., Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan media pembelajaran guru kelas IV SDN Kemiri tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1315–1326.

Elvianasti, M., Lestari, N. H., Meitayani, M., & Maesaroh, M. (2023). Ethnoscience Integrated Flipbook Learning Media on Living Things Classification Materials. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 4(4), 562–572.

Evayani, D. A. C. D., Jampel, I. N., & Widiana, I. W. (2021). Mission Book Game: Enhancing Fifth-Grade Students' Learning Motivation on Thematic Learning. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 4(3), 459–469.

Fatchurahman, M., Adella, H., & Setiawan, M. A. (2022). Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72.

Febrianti, R. (2023). *Pengembangan E-Module Fisika Flipbook Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Kelas X*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Firdaus, F., Fadhli, R., & Abidin, Z. (2023). Promoting Collaborative Learning in Elementary Mathematics through the Use of Gamification Flipbooks: A Mixed-Methods Study. *International Journal of Instruction*.  
<https://doi.org/10.29333/iji.2023.16454a>

Fitriani, E. (2024). Pengembangan Flipbook Permainan Engklek Berbasis Tri-N Pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2, 26–35.

Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A rich seam: How new pedagogies find deep learning*.

Ganjarjati, N. I., & Pamungkas, A. S. (2024). Introducing Indonesia's Cultural Diversity through Technology: Traditional Attire Education for Elementary Schools. *Ludi Litterarri*. <https://doi.org/10.62872/c1h9c594>

Gicella, Y. (2024). *Pengembangan Modul PAI & Budi Pekerti Elemen SKI Flipbook Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Di SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah*. IAIN Metro.

Handayani, I., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Flipbook

Jelajah Negeriku Bermuatan Nilai Karakter Nasionalisme Sebagai Media Pembelajaran IPAS SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1158–1171.

Handayani, N. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipas Materi Keanekaragaman Budaya Indonesia Dengan Media “Patara Budaya “Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pacing 2 Kecamatan Padas*. Universitas PGRI Madiun.

Handican, R., Sari, N., Khaidir, C., & Aryasandy, N. (2023). Pelatihan Pembuatan E-Modul Berbasis Flipbook Terintegrasi Dengan Model Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Di MtsN 1 Bukittinggi. *RANGGUK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 116–122.

Hardiansyah, F. (2022). Improve science learning outcomes for elementary school students through the development of flipbook media. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 3069–3077.

Haslinda, S. N., Nurmalasari, N., Mulyani, S., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Flipbook “Ayo Sambung” untuk Mengenalkan Huruf Hijaiah Bersambung pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD. *ISLAMIKA*, 6(3), 795–809.

Hayati, N. M., Tahir, M., Erfan, M., & Ermiana, I. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Sistem Pernapasan Kelas V SDN 22 Ampenan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(2), 220–228.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i2.328>

Hikmawati, H., Suastra, I. W., Suma, K., & Sudiatmika, A. (2024). Online lectures with local wisdom context: Efforts to develop students’ higher-order thinking skills. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 13(2), 943.

Indiana, S. (2024). Hubungan Antara Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Penguasaan Konsep Dasar IPA Pada Siswa Kelas V Di SDN Gugus 2 Kecamatan Cipayung Kota Depok. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 86–104.

Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.

Juita, H., Widiyarto, S., Yeffa, N., Apriliyani, A., Megayanti, W., Ati, A. P., & Sumadyo, B. (2025). Literature Learning to Instill Local Culture Using Digital Flipbooks for Elementary School Students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i2.1583>

- Juniati, S. R., Aeni, A. N., & Ismail, A. (2025). Pengembangan Media Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa terhadap Materi Organ Tubuh Manusia. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 229–242.
- Kamelia, N., Yeni, L. F., & Candramila, W. (2022). Pengembangan Flash Flipbook sebagai Media Pembelajaran pada Submateri Peranan Jamur di Kelas X SMA. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(1), 252–265. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i1.4999>
- Karlimah, M. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Flipbook & Board Game (tentang pengukuran untuk siswa di sekolah dasar)*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Khasanah, U., Najikhah, F., & Chusna, N. (2024). Interactive Digital Media for Learning in Primary Schools. *Asian Pendidikan*. <https://doi.org/10.53797/aspen.v4i2.10.2024>
- Kholda, K. (2023). Pengembangan Media Kartu Jodoh (Mikado) Untuk Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1).
- Komarlah, S., Harapan, E., & Farisi, M. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Pdf Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Mata Pelajaran IPS SD Kelas V. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–11.
- Kurniawan, W. D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Permesinan Bubut Di SMKN 2 Surabaya: Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Kusumaningtyas, H., & Sunarso, A. (2024). Flipbook on Indonesian cultural diversity to enhance learning outcomes for fourth graders. *Research and Development in Education (RaDEn)*. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i2.33394>
- Kusumasari, P. R., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. (2024). Game Edukasi Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 172–184.
- Lake, A. C. O. R., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran flipbook cerita rakyat Nusa Tenggara Timur untuk meningkatkan literasi budaya siswa. *Cakrawala Indonesia*, 8(1), 1–10.
- Landina, I., & Agustiana, I. (2022). Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa melalui

Media Pembelajaran Flipbook berbasis Kasus pada Muatan IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 27(3), 443–452.

Lestari, D. K. T., Suma, K., & Widiana, I. W. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 328–345.

Manuain, Y., Istiq'faroh, N., & Sukartiningsih, W. (2024). Analisis Kebutuhan Awal Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Pembelajaran Membaca Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 207–220.

Marlina, M. P., Wahab, A., Susidamaiyanti, M. P., Ramadana, M. P. I., Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, M. P., Syafruddin, M. P., Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Maulida, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Atlas Sistem Ekskresi Manusia Sebagai Penunjang Penguasaan Konsep Siswa Smp Maarif Nu Simanraya Solokuro Lamongan. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1).

Mega, M. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP LKIA Pontianak*. IKIP PGRI Pontianak.

Muliasitri, K. E. (2020). New Literacy Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Di Abad 21. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 115–125.

Mulyasari, R., & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1).

Murti, D. K. (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2), 337–343.

Nasution, I. P. S., & Dwi, D. F. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA dengan Menggunakan Model Kooperatif TGT (Team Games Tournament) di Kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua. *AKSIOMA: Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, 2(2), 614–631.

Nengsih, S., Haryanti, Y. D., & Yonanda, D. A. (2024). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran untuk Memahami Sistem Pencernaan Manusia pada Tingkat Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik*

*Pendidikan*, 33(1), 49–58.

<https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um009v33i12024p49-58>

- Ngurah, A. K., Kadek, J. L. P., Putu, R. I., & Gede, D. Y. (2025). The Effectiveness of Using Interactive Learning Media for Pancasila Education Learning in Elementary Schools. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v5i2.8819>
- Nugrahani, A. M. (2024). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Bangun Ruang Siswa SD*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Nurbiyati, A., & Permana, E. P. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 15–26.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Di Jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurulhusna, E. V. A. F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Kehati Berorientasi Dalam Penguasaan Konsep Keanekaragaman Hayati*. Universitas Negeri Jakarta.
- Pardomuan, G. N., Ristua, Y., & Kom, S. I. (2023). *Buku Ajar Media Pembelajaran Tepat Guna*. Cipta Media Nusantara.
- Parwata, K. Y. L., & R Sudiatmika, A. (2020). The effectiveness of learning tools in science learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1503(1), 12049.
- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532.
- Premana, D. N. D., Widiani, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2023). Improving Conceptual Knowledge in Elementary School Students with Revised Bloom's Taxonomy-Oriented Learning Activities. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 6(1), 9–18.
- Prima, E., Suarni, N. K., Sudiana, I. N., & Suma, K. (2025). INTEGRATION OF TRADITIONAL GAMES IN EARLY CHILDHOOD LEARNING AT PAUD INSTITUTIONS. *International Conference on Fundamental and Applied Research (I-CFAR)*, 2, 129–134.
- Putri, D. F., Lestari, S., & Widyaningrum, H. K. (2023). Implementasi game edukasi dalam media flipbook untuk meningkatkan hasil belajar tematik kelas 5 SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1514–1522.

- Putri, E. (2020). *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis kearifan Lokal Tradisi Betangas Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Putri, L. S., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis kesulitan siswa kelas v sekolah dasar dalam menyelesaikan soal cerita pada materi bangun ruang. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 65–74.
- Putri, N. A. (2024). *Pengaruh Model Learning Cycle 8e Berbantuan E-Modul Flipbook Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Peserta Didik Sma Pada Materi Kalor Dan Perpindahan Kalor*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Putri, W., Kurniawan, M. A., & Nuraini, N. (2024). Peran guru dalam membentuk karakter siswa: (Studi kasus di MI Al-Khoeriyah Bogor). *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(4), 1–14.
- Ramdayani, F. S., Azis, S. A., & Akhir, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Sipakainga' Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 296–309.
- Restiani, R., Tisnasari, S., & Hilaliyah, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pada Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 274–288.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Rumahenga, T., Kereh, C. T., & Wattimena, H. S. (2025). Implementasi Model Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Pembelajaran Flipbook Digital untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Getaran dan Gelombang Peserta Didik Kelas VIII. *Polygon: Jurnal Ilmu Komputer Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 1–16.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
- Saputra, A., Sabrina, D., Wijayanti, I., & Setiyoko, D. (2025). Pentingnya Mengenalkan Keragaman Budaya Di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v11i1.913>
- Septarini, T. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wordwall Materi Perubahan Wujud Benda Meningkatkan Literasi Sains Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3).
- Septiani, A. N. S. I., & Rejekiingsih, T. (2020). Development of Interactive

- Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students' Character. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267–1280.
- Siswanti, R. D. (2025). *Pengembangan Media Flip Book Digital Pendidikan Pancasila (FLIPANCAS) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Keberagaman Budaya di Indonesia Jenjang Sekolah Dasar*.
- Sugiyono, P. D. (2021). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67.
- Suma, K., Mudana, I. W., & Pujani, N. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terintegrasi Pendidikan Karakter Berbasis Tri Hita Karana di Sekolah Dasar Negeri 1 Baktiseraga. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1056.
- Suma, K., & Suastra, I. W. (2025). ETHNOSCIENCE AS A LEARNING APPROACH IN ELEMENTARY SCHOOL: RAISING CULTURAL AWARENESS THROUGH SCIENCE. *Proceeding of International Conference on Islamic Education and Science Development*, 3(1), 530–537.
- Susilawati, S., Pramusinta, P., & Saptaningrum, E. (2020). Penguasaan konsep siswa melalui sumber belajar e-modul gerak lurus dengan software flipbook maker. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 9(1), 36–43.
- Switri, E. (2022). *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Penerbit Qiara Media.
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing snake ladder game learning media to increase students' interest and learning outcomes on social studies in elementary school. *Simulation & Gaming*, 51(4), 432–442.
- Taufik, A., & Prasetyaningtyas, F. D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MAS (E-MODUL IPAS) BERBASIS FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI AKTIVITAS EKONOMI MASYARAKAT DI SDN WATES 02 NGALIYAN SEMARANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 206–219. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.14488>
- Udayani, N. K. R. T. K., Wibawa, I. M. C., & Rati, N. W. (2021). Development of e-comic learning media on the topic of the human digestive system. *Journal of Education Technology*, 5(3), 472–481.
- Wahyuni, F., Surmilasari, N., & Jayanti, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 72 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 819–827.
- Wahyuni, K. A. (2025). *Pengembangan Multimedia Interaktif Game Edukasi*

*Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. Universitas Pendidikan Ganesha.*

- Wardani, I. U., Lasmawan, I. W., & Suastra, I. W. (2023). Guru dan tantangan kurikulum baru: Analisis peran guru dalam kebijakan kurikulum baru. *Jurnal Darma Agung*, 31(5), 301–313.
- Winarni, E. W., Hambali, D., & Purwandari, E. P. (2020). Analysis of Language and Scientific Literacy Skills for 4th Grade Elementary School Students through Discovery Learning and ICT Media. *International Journal of Instruction*, 13(2), 213–222.
- Yabashiru, F., Musfiza, L., & Nurhaliza, S. (2025). The effectiveness of using flipbook learning media improving student learning outcomes in elementary school: A literature review. *Jurnal Perkembangan Ilmiah Multidisiplin*, 1(1), 23–31.
- Yuliawati, Y., Agustina, T. W., & Hadiansah, H. (2022). Pembelajaran struktur dan fungsi jaringan tumbuhan menggunakan media flipbook terintegrasi ayat-ayat al-quran untuk meningkatkan penguasaan konsep. *Jurnal BIOEDUIN*, 12(1), 33–41.

