

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran konstruktivisme berbantuan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.4988>
- Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran konstruktivisme berbantuan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2075–2081. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.4988>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (2018th ed.). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustina, Putri, Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., & Widiastuti, Y. K. W. (2023). Multimedia pembelajaran interaktif untuk guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V7i1.3480>
- Al-adawiah, M. Q., & Kaso, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal. *Jurnal Konsepi*, 13(3), 145–152.
- Albina, M., Safi, A., Gunawan, M. A., Teguh, M., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 16(1829–7463), 939–955.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Aminah, A. (2024). *Pengembangan Media E-Komik Ipa Berbantuan Aplikasi Flip Builder Pada Materi Sumber Energi Kelas Iv Sd/Mi* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Andraini, A., & Warsiman, W. (2024). Konstruktivisme dalam Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(1), 45–52.
- Annisabrina, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Digital Untuk Mendukung Pembelajaran Diferensiasi Di Kelas IV SD*.
- Ardana, I. W., Yudiana, I. K. . (2021). *Penerapan Sirawa (Sistem Informasi Raport Siswa) di Sekolah Dasar*.
- Ariawan, I. P. W., Ardana, I. M., Divayana, D. G. H., & Sugiarta, I. M. (2024). Scoring rubric design to measure the ability to prove plane geometry problems not accompanied by image visualization. *Jurnal Elemen*, 10(1), 70–88. <https://doi.org/10.29408/jel.v10i1.22550>
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.

- Arta, A. R. J., Werang, B. R., & Dharmayanti, P. A. (2026). Model CTL Berbantuan Media *Flipbook* Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *LOKAKARYA*, 5(1), 192-201.
- Azhar, A. (2020). Media Pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada. *Penerbit Tahta Media*.
- Azis, A., Hilmy, M., & Erawati, D. (2025). Integrasi media dalam pembelajaran: Pendekatan konstruktivisme Vygotsky. *Anterior Jurnal*, 24(3). <https://doi.org/10.33084/anterior.v24i3.9726>
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang: *Fatawa Publishing*, 3.
- Bismar, A. F., & Putra, M. D. T. (2025). Peran Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Melalui Media Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Religious Education*, 1(1), 53-63.
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme melalui media e-learning. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 636-648.
- Danoebroto, S. (2015). *Psikologi Pendidikan dan Perkembangan Anak*. Rajawali Press.
- Depdikbud. (2020). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Cetak dan Digital*. Jakarta: Kemendikbud.
- Fatonah, R. J., Yunizar, D. A., Yunita, N., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* “KODIGA” Tentang Halal dan Haram Dalam Kegiatan Berniaga Pada Pembelajaran PAI Kelas 6 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 5726–5733.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2654–8607, 93–97.
- Fitriasih, Z., & Wulandari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD. *Elementary School Teacher Journal*, 6(2), 165–167.
- Gulo, A. (2022). Penerapan model discovery learning terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307-313.
- Handayani, L., & Cahyono, B. (2022). Pengembangan Media Komik Digital *Flipbook* untuk Meningkatkan Hasil belajar. *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 5(3), 211–219.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2019). *Instructional Media and Technologies for Learning* (10th ed.). Pearson Education.
- Hidayat, H., Sukmawarti, S., & Fadilah, N. (2022). Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 5 SD dengan menggunakan chip bilangan. *Js (Jurnal Sekolah)*, 6(4), 160-167.

- Insani, S. A., & Ratnaningrum, I. (2024). *Flipbook Media Increases Elementary School Students' Interest and Learning Outcomes in Citizenship Education. Journal of Educational Research and Evaluation, 8*(3), 423–432.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam, 1*, 1–9.
- Jayanti, L. S. S. W., Lestari, L. P. S., & Wirani, I. A. S. (2025). Penguatan Kompetensi Sosial Emosional Guru melalui Lesson Study Berbasis Komik Satua Bali Augmented Reality di Gugus V Kecamatan Penebel. *Jurnal Pendidikan IPS, 15*(4), 1464-1468.
- Kemendikbud. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan Pembelajaran Sejarah Fase F*. Kemendikbud: Jakarta.
- Khotimah, H., Yulita, P., Ayu, S., & Syafaruddin, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SMK Negeri 2 Pangkep. *Jurnal Guru Pencerah Semesta (JGPS), Vol. 1*(2), 180–187.
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). Analisis Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas II SDN Duri Kosambi 06 Pagi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 3*(2), 276–287.
- Mahardika, N. L. P. D. J., Suarjana, I. M., & Werang, B. R. (2024). Interactive E-Module Based on Ethnomathematics Upakara Bali in Geometry Subject for 2nd Grade Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha, 12*(1), 18–26. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v12i1.74262>
- Manzil, E. F., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan e-modul interaktif heyzine *flipbook* berbasis scientific materi siklus air bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 31*(2), 112-126.
- Mardinah. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar*. Prenada Media.
- Marisya, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa, 4*(3), 2191.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mayoni, M. G., Hana, N., Uswatun, N., & Aulianisa, R. (2024). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Digital Google Sites Dan *Flipbook* Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa SD. *2024, 09*, 322–330.
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 4*(1), 399–405.
- Munir. (2020). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.

- Muzakki, M., Umah, Y. H., & Nisa', M. M. (2021). Teori Belajar Kognitif: Piaget dan Vygotsky dalam Perspektif Pendidikan Dasar. *Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 12(2), 134–142.
- Nabela, N. W., & Bayu, G. W. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Flip Book Berbasis Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 342-352.
- Nashrullah, M., Maharani, O., Abdul, R., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, R. S. (2023). *Metodelogi Penelitian Pendidikan* (M. T. Multazam (ed.)). UMSIDA PRESS.
- Nikmah, S. (2024). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember* (Issue November).
- Niriavidya, D. N. M. S., & Werang, B. R. (2023). Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 71-80.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Palennari, M., Rachmawaty, Saparuddin, Saleh, A. R., & Jamaluddin, A. Bin. (2023). Pelatihan Pembelajaran Inovatif Abad 21 Bagi Guru SMP Negeri 2 Galesong Utara. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Bagi Masyarakat*, 3(2), 66–74.
- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I)*, 4(April), 464–475.
- Pratiwi, N. I. (2023). Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1, 202–224.
- Putrantijo, N., Repelita, T., Safari, R., Ummi, N. K., & Herdianto, I. (2024). Peran dan Fungsi Bahasa Indonesia Dalam Pengembangan Keilmuan, Kebudayaan dan Karya Sastra. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 9512–9517.
- Putri, V. Y., Susandi, A., & Zativalen, O. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9, 186–191.
- Rahman, B. O., Kartinah, Nyoman, N. A., & Espiyati. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar Siswa Kelas II SDN 02 Gayamsari Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6, 326–332.
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi *Flipbook* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265-7274.
- Rangkuti, & Armeini, A. (2017). Statistika Inferensial. In *Statistika Inferensial*

untuk Psikologi dan Pendidikan. Kencana.

- Regina, F. S. (2023). Peran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dalam MEmbentuk Profil Pelajar Pancasila. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(2), 334–348.
- Ridha, A. R., Rahmatullah, N. A., Firdaus, A. N. N., & Wicaksono, Y. (2025). Hasil belajar sebagai objek penilaian. *Inovasi: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 1-8.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1).
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2024). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & H. (2020). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Raja Grasindo Persada.
- Sari, M. Y., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil belajar dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 15(1), 26–38.
- Sekartanjung, K. S., Agustini, F., & Nurhayati, S. (2024). Peningkatan Hasil belajar Siswa Berbantu Media *Flipbook* Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas III SDN Rejosari 01. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 464–471.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120-131.
- Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *JASISFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 2(1), 114–126.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)* (R. Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Slavin, R. E. (2021). *Educational Psychology: Theory and Practice* (13th ed.). Pearson Education.
- Suarjana, I.M, Widiana, I.W, dan Dewi, N. P. I. . (2019). Pengoptimalan Aktivitas Mencoba Dengan Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Dimensi Proses Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3 (1), 15–27.
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran Oleh: I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016*, 1–17.

- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugrah, B. (2019). *Pembelajaran Aktif dalam Perspektif Konstruktivisme*. Alfabeta.
- Sumadyo, B., Prameswari, J. Y., & Susanti, D. I. (2024). Inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis digital dalam kurikulum merdeka. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 11(2), 391–396. <https://doi.org/10.30595/mtf.v11i2.24690>
- Susanto, H., Arif, M. Z., Laksana, S. D., Rajab, M., & Arifin, J. (2022). Komik Digital Reyog Sebagai Upaya Membangun Karakter Religius Anak. *MUADDIB: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 12(02), 154–166.
- Susanto, S. P., & Ana, R. F. R. (2024). Pengembangan Media Komik Digital *Flipbook* Berbantuan Canva pada Materi Proses Fotosintesis Kelas IV SDN 1 Moyoketen. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(2), 130–137.
- Suyatno, S., Putri, A., & Wulandari, D. (2023). Komik Digital sebagai Media Literasi Visual di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 33–41.
- Syahputra, E. (2024). Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya di Indonesia. *Journal of Information System and Education Development*, 2(4), 10–13.
- Sylviana, I. S., & Qurrotaini, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 1–9.
- Tanujaya, C. (2021). Perencanaan Standart Operational Procedure Produksi Pada Persuahaan Coffein. *Jurnal Manajemen Dan Start-Up Bisnis*, 2(April).
- Tegeh. (2014). Metodologi Penelitian Pengembangan. In *Buku Ajar* (p. 139).
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*.
- Trisiantari, N. K. D., & Diputra, K. S. (2024). Media Komik Berbasis Pendekatan Karakter Untuk Mengurangi Kasus Perundungan Di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(3), 403-412.
- Trisiantari, N. K. D., Sunendar, D., Hartati, T., & Cahyani, I. (2023), Reading Literacy Model Based Tri Hita Karana for Student's Thinking Skills
- Trisiantari, Julia, Putri, D. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi Bermuatan Folklor Nusantara Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Di Kelas III Sekolah Dasar*. 1–15.
- Trisiantari, D., & Jayanta, I Nyoman Laba, Diputra, K. S. (2020). GERAKAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU-GURU SEKOLAH DASAR. *Journal of Character Education Society*, 3(1), 118–128.
- Ulandari, R., Syawaluddin, A., & Ajar, B. (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.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Waluyanto, H. D., Desain, D., & Visual, K. (2020). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*, Vol. 7, 45–55.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140.
- Widianita, N. K. F., & Sujana, I. W. (2024). Multimedia interaktif berbasis contextual teaching and learning pada materi kalimat efektif bahasa indonesia. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 358-368.
- Yuliana, Y. (2023). Transformasi Media Pembelajaran Digital dalam Era Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 10(2), 88–96.
- Yuliana, R. (2023). Integrasi computational thinking dalam pengembangan media pembelajaran melalui konstruktivisme. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 6(1). <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v6i1.43826>
- Yuni, S. R., Rambe, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Aktif di Madrasah. *Journal of Creative Student Research*, 2(3), 01-15.
- Zahra, T. A., Dewi, R. K., Lestari, D. A., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 615–623.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
- Zainudin, Z., & Ubabuddin, U. (2023). Ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai objek evaluasi hasil belajar peserta didik. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 1(3), 915-931.
- Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440.
- Zaiyena, C. E., Muchsini, B., & Hamidi, N. (2024). Pembelajaran berbasis konstruktivisme sosial dengan penerapan media Lectora Inspire untuk meningkatkan keterlibatan kognitif siswa. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 10(3).