

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK* INTERAKTIF PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN SISWA SEKOLAH DASAR

Inge Ayudia¹, Lhutfia Wahyu Saputri², Sediken Tara Munthe³

^{1,2}Universitas Samudra, Jl. Prof. Dr. Syarief Thayeb, Aceh, Indonesia

³Universitas Islam Kebangsaan Indonesia, Jl. Medan-Banda Aceh, Bireuen, Aceh, Indonesia

Email: ingeayudia@unsam.ac.id

Article History

Received: 23-04-2026

Revision: 12-05-2026

Accepted: 15-05-2026

Published: 18-05-2026

Abstract. The development of digital technology encourages teachers to create innovative learning media that are suitable for the characteristics of elementary school students. One subject that is still often taught conventionally is the topic of rights and responsibilities in the Pancasila education subject. This study aims to develop an interactive flipbook as a digital teaching material for elementary school students. The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects are fifth-grade elementary school students. Data collection techniques are carried out through interviews, observations, questionnaires, and validation sheets from material experts as well as media experts. The research results indicate that the interactive flipbook received a very feasible category from content experts and media experts. Teacher and student responses also showed positive results because the media is engaging, easy to use, and helps students understand the material better. Thus, the interactive flipbook can be used as an alternative digital teaching material in Pancasila education learning in elementary schools. This study is still limited to one school and one learning material, so the research results cannot yet be widely generalized. Therefore, it is recommended that further research develop interactive flipbooks for other materials and test their effectiveness on student learning outcomes with a broader scope.

Keywords: Interactive Flipbook, Digital Teaching Materials, Pancasila Education, Rights and Responsibilities, Elementary School

Abstrak. Perkembangan teknologi digital mendorong guru untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu materi yang masih sering diajarkan secara konvensional adalah materi hak dan kewajiban pada mata Pelajaran pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan flipbook interaktif sebagai bahan ajar digital bagi siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan lembar validasi ahli materi serta ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flipbook interaktif memperoleh kategori sangat layak dari ahli materi dan ahli media. Respon guru dan siswa juga menunjukkan hasil positif karena media menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, flipbook interaktif dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar digital dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dan satu materi pembelajaran sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan flipbook interaktif pada materi lain serta menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa dengan cakupan yang lebih luas.

Kata Kunci: Flipbook Interaktif, Bahan Ajar Digital, Pendidikan Pancasila, Hak Dan Kewajiban, Sekolah Dasar

How to Cite: Ayudia, I., Saputri, L. W., & Munthe, S. T. (2026). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Flipbook* Interaktif pada Materi Hak dan Kewajiban Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (3), 360-368. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i3.5775>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kualitas sumber daya manusia. Perkembangan dunia pendidikan saat ini tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Transformasi digital dalam pendidikan mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Kustandi & Darmawan, 2020). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Siswa sekolah dasar di era digital saat ini, tumbuh sebagai generasi yang akrab dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan *smartphone*, internet, maupun media digital lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih tertarik pada media pembelajaran berbasis visual dan interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku teks dan metode ceramah. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa saat ini.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan sikap siswa (Hamalik, 2020). Melalui pendidikan Pancasila, siswa tidak hanya belajar mengenai pengetahuan kewarganegaraan, tetapi juga memahami nilai-nilai moral, tanggung jawab, toleransi, disiplin, dan sikap menghargai hak orang lain. Salah satu materi penting dalam pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah hak dan kewajiban. Materi hak dan kewajiban memiliki hubungan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam lingkungan rumah, siswa memiliki hak untuk mendapatkan kasih sayang dan pendidikan, tetapi juga memiliki kewajiban membantu orang tua dan mematuhi aturan keluarga. Di lingkungan sekolah, siswa memiliki hak memperoleh pembelajaran yang baik serta kewajiban menjaga ketertiban dan menghormati guru. Oleh karena itu, pemahaman mengenai hak dan kewajiban perlu ditanamkan sejak dini. Meskipun demikian, proses pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih banyak dilakukan dengan metode yang kurang bervariasi. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku paket tanpa adanya media pembelajaran yang menarik. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan memahami penerapan materi hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD N 2 Meurandeh, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila. Pertama, siswa kurang antusias ketika guru menjelaskan materi menggunakan buku teks. Kedua, media

pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga pembelajaran kurang interaktif. Ketiga, siswa lebih tertarik menggunakan media digital dibandingkan membaca buku cetak. Keempat, guru belum mengembangkan bahan ajar digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah bahan ajar digital berbasis *flipbook* interaktif. *Flipbook* interaktif adalah bahan ajar digital berbentuk buku elektronik yang dikemas dengan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, video, animasi, audio, dan latihan interaktif dalam satu media pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena siswa dapat belajar secara visual dan interaktif.

Penggunaan *flipbook* interaktif memiliki beberapa keunggulan (Suryani dkk, 2018). Pertama, media dapat diakses melalui smartphone maupun laptop sehingga mudah digunakan kapan saja dan di mana saja. Kedua, tampilan media lebih menarik dibandingkan buku cetak biasa. Ketiga, *flipbook* dapat memuat berbagai unsur multimedia seperti video dan animasi yang membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Keempat, penggunaan kuis interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan bahan ajar digital berbasis *flipbook* juga mendukung implementasi kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berbasis teknologi (Mulyasa, 2021). Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* juga menjadi solusi dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad 21. Siswa tidak hanya dituntut memahami materi pembelajaran, tetapi juga memiliki kemampuan literasi digital. Melalui penggunaan *flipbook* interaktif, siswa dapat belajar menggunakan teknologi secara positif dan edukatif. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa (Wulandari & Nugroho, 2022). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran sekolah dasar membuat siswa lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Penelitian lain juga menyatakan bahwa media digital interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena disajikan secara visual dan kontekstual (Yuniati, 2021).

Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* interaktif pada materi hak dan kewajiban siswa sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis

digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis *flipbook* interaktif pada materi hak dan kewajiban siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang bertujuan menghasilkan produk pembelajaran sekaligus menguji kelayakannya (Sugiyono, 2021). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar digital berbasis *flipbook* interaktif pada materi hak dan kewajiban siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu, analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Branch, 2019)

Tahap Analysis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V sekolah dasar. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah, penggunaan buku paket, dan kurangnya media pembelajaran. Selain itu, siswa lebih tertarik menggunakan media digital dibandingkan membaca buku teks biasa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar digital berbasis *flipbook* interaktif agar pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Tahap Design

Pada tahap perancangan, peneliti Menyusun isi *flipbook* interaktif yang mencakup materi hak dan kewajiban, ilustrasi gambar, video pembelajaran, latihan soal, serta kuis interaktif. Peneliti juga Menyusun desain tampilan dengan memperhatikan warna, jenis huruf, dan tata letak agar menarik bagi siswa sekolah dasar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) Lembar validasi ahli materi, (2) Lembar validasi ahli media, (3) Angket respon guru, dan (4) Angket respon siswa

Tahap Development

Pada tahap pengembangan, penelitian membuat *flipbook* menggunakan aplikasi Canva dan Heyzine *Flipbook*. Materi yang dimasukkan dalam *flipbook* disesuaikan dengan capaian pembelajaran pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. Produk *flipbook* terdiri atas: halaman pembuka, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, identitas pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi hak dan kewajiban, video pembelajaran, gambar ilustrasi, latihan soal, kuis interaktif, dan evaluasi pembelajaran. dan setelah produk selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Tahap Implementation

Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas V SD Negeri 2 Meurandeh dan 1 guru kelas. Siswa dipilih karena telah mempelajari materi hak dan kewajiban pada mata Pelajaran pendidikan Pancasila. Objek penelitian adalah pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* interaktif pada materi hak dan kewajiban siswa sekolah dasar. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan Pancasila masih menggunakan media konvensional dan belum memanfaatkan bahan ajar digital interaktif secara optimal. Guru menggunakan *flipbook* interaktif dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila. Setelah pembelajaran selesai guru dan siswa diminta mengisi angket respon terhadap penggunaan media tersebut.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan *flipbook* interaktif. Data hasil validasi ahli dan angket respon dianalisis menggunakan teknik persentase. Rumus persentase yang digunakan adalah:

$$P = (f/N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Tabel 1. Kriteria penilaian kelayakan

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

HASIL

Penelitian ini menghasilkan produk berupa *flipbook* interaktif sebagai bahan ajar pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban siswa sekolah dasar. Produk dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. *Flipbook* interaktif memiliki tampilan menarik dengan kombinasi warna cerah, gambar ilustrasi, video pembelajaran, dan kuis interaktif. Tampilan media dirancang sederhana agar mudah digunakan siswa sekolah dasar. Selain materi, *flipbook* juga dilengkapi animasi dan ilustrasi yang membantu siswa memahami materi secara lebih konkret.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran pendidikan Pancasila. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi, ketepatan bahasa, kesesuaian contoh, dan kejelasan penyampaian materi. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat layak.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kualitas tampilan dan interaktivitas media. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media, kualitas gambar, kemudahan penggunaan, interaktivitas media, dan kesesuaian warna dan huruf. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak.

Hasil Respon Guru

Guru memberikan respon positif terhadap penggunaan *flipbook* interaktif dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Guru menyatakan bahwa media membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, guru merasa lebih mudah menjelaskan materi hak dan kewajiban karena media dilengkapi gambar, video, dan contoh kontekstual. Guru juga menyampaikan bahwa siswa terlihat lebih fokus dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat baik.

Hasil Respon Siswa

Respon siswa terhadap *flipbook* interaktif menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media menarik dan mudah digunakan. Siswa juga menyampaikan bahwa video dan gambar dalam *flipbook* membantu mereka memahami materi

dengan lebih mudah. Selain itu, kuis interaktif membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat baik.

Tabel 2. Hasil validasi dan respon pengguna

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Ahli Materi	92%	Sangat layak
Ahli Media	90%	Sangat layak
Respon Guru	93%	Sangat baik
Respon Siswa	94%	Sangat baik

DISKUSI

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan bahan ajar digital berbasis *flipbook* interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, Bahasa, tampilan dan interaktivitas.

Flipbook interaktif berdasarkan aspek materi, dinilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. Materi hak dan kewajiban disajikan secara sederhana dan kontekstual sehingga mudah dipahami siswa. Penggunaan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih mudah memahami penerapan materi. Tampilan *flipbook* interaktif dari aspek media, dinilai menarik karena menggunakan kombinasi warna, gambar, dan animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tampilan visual yang menarik mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kehadiran video pembelajaran juga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Penggunaan video dan ilustrasi dalam *flipbook* membantu siswa memahami perbedaan antara hak dan kewajiban melalui contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari (Yuniati, 2021). Misalnya, siswa dapat memahami bahwa memperoleh pendidikan merupakan hak, sedangkan mematuhi tata tertib sekolah merupakan kewajiban. Penyajian materi seperti ini membuat siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami penerapannya.

Hasil respon guru menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* interaktif membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru merasa media lebih praktis digunakan dibandingkan media konvensional karena dapat diakses melalui perangkat digital. Guru juga menyampaikan bahwa siswa terlihat lebih fokus dan aktif selama pembelajaran berlangsung.

Keaktifan siswa selama pembelajaran terlihat ketika siswa mengakses video pembelajaran dan mengerjakan kuis interaktif dalam *flipbook*. Siswa terlihat lebih antusias menjawab pertanyaan dan berdiskusi bersama teman-temannya. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Tingginya respon positif dari siswa menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran menggunakan *flipbook* dibandingkan pembelajaran menggunakan buku teks biasa. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik karena terdapat gambar, animasi, dan video. Pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* interaktif juga mendukung pembelajaran berbasis teknologi di era digital. Penggunaan media digital dalam pembelajaran membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi digital sejak dini. Siswa belajar menggunakan teknologi sebagai sarana belajar yang positif dan bermanfaat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Wulandari & Nugroho, 2022). Media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Arsyad, 2019). Penggunaan *flipbook* interaktif juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Guru tidak hanya menjelaskan materi secara lisan, tetapi juga dapat memanfaatkan video, gambar, dan aktivitas interaktif untuk membantu siswa memahami materi. Dalam implementasinya, *flipbook* interaktif dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran mandiri di rumah. Siswa dapat mengakses media kapan saja melalui smartphone atau laptop sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel.

Pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* interaktif dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *flipbook* interaktif berhasil dikembangkan sebagai bahan ajar pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban siswa sekolah dasar. Produk yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. respon guru dan siswa terhadap penggunaan *flipbook* interaktif juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Media membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa. selain itu, *flipbook*

mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, *flipbook* interaktif layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar digital untuk mendukung pembelajaran pendidikan Pancasila yang lebih inovatif dan berbasis teknologi di sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas. Selain itu, pengembangan media hanya difokuskan pada materi hak dan kewajiban. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan *flipbook* interaktif pada materi lain serta menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa dengan cakupan yang lebih luas.

REKOMENDASI

Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran digital seperti *flipbook* interaktif agar pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sekolah juga perlu mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran dengan menyediakan fasilitas digital yang memadai. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan *flipbook* interaktif pada materi lain dan menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa dengan jumlah subjek yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala SD Negeri 2 Meurandeh, guru kelas, dan siswa yang telah membantu proses penelitian, peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R.M. (2019). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Hamalik, O. (2020). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2018). *Panduan kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, F., & Nugroho, A. (2022). Pengembangan Flipbook Interaktif dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 120-129.
- Yuniati, S. (2021). Penggunaan Media Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 45-53.