Prosiding Seminar Nasional
Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)
E-ISSN : 2830-361X, Volume 3, Mei 2024
Homepage : https://jurnal.semnaspssh.com/index.php/pssh

# PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* PELAJARAN IPA MATERI DAUR HIDUP HEWAN DI KELAS IV SD NEGERI 064023 KEMENANGAN TANI T.P 2023/2024

# *DEVELOPMENT OF SCRAPBOOK MEDIA FOR SCIENCE LESSONS ANIMAL LIFE CYCLE MATERIALS IN THE CLASS IV SD 064023 KEMENANGAN TANI T.P 2023/2024*

Boyke Pandapotan Sianturi[1)], Eka Kartika Silalahi[2)], Restio Sidebang[3)],
Frikson Jony Purba[4)], Joen Parningotan Purba[5)]
Universitas Quality, Jl. Ngumban Surbakti No. 18, Sempakata Kec. Medan Selayang, 20132, Indonesia
boykesianturi8@gmail.com

## ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini memiliki sasaran untuk mengetahui bagaimana perkembangan media pembelajaran yaitu media scrapbook yang telah diuji coba melalui kelompok kecil dan uji lapangan di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024. Lokasi penelitian Jl. Jamin Ginting Kemenangan Tani. Untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media scrapbook peneliti memberikan angket untuk memberikan responden terhadap media dan materi yang dikembangkan peneliti. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata dan kategori yaitu hasil responden media dengan rata-rata 81,25% dengan kriteria Sangat Valid, hasil responden materi 88,09% dengan kriteria Sangat Valid untuk mengetahui rata-rata hasil uji coba kelompok kecil dan uji lapangan peneliti mengajarkan materi daur hidup hewan dengan media yg sudah ada di sekolah kemudian mengajarkan matei daur hidup hewan dengan menggunakan media yang dikembangkan peneliti dan memperoleh rata-rata yaitu hasil uji coba kelompok kecil 87,8% kategori Sangat Praktis, hasil uji coba lapangan 88,61% kategori Sangat Praktis. Berdasarkan hasil nilai rata-rata tersebut maka media scrapbook dengan materi daur hidup hewan dinyatakan sudah valid dan praktis untuk digunakan di sekolah.

***Kata kunci: Pengembangan, Media Scrapbook***

## *ABSTRACT*

*This development research aims to find out how learning media has developed, namely scrapbook media, which has been tested in small groups and field tests in class IV of SD Negeri 064023 Selamat Tani T.P 2023/2024. Research location Jl. Guarantee Ginting Tani's Victory. To determine the level of validity and practicality of scrapbook media, researchers provided a questionnaire to provide respondents with the media and materials developed by*

*researchers. Based on the research results, the average values and categories were obtained, namely the results of media respondents with an average of 81.25% with Very Valid criteria, the results of material respondents 88.09% with Very Valid criteria to find out the average results of small group trials and tests. In the field, the researcher taught animal life cycle material using media that already existed in schools, then taught animal life cycle material using media developed by the researcher and obtained an average of 87.8% small group trial results in the Very Practical category, field trial results 88 .61% Very Practical category. Based on the results of the average value, the scrapbook media with animal life cycle material was declared valid and practical for use in schools.*

***Keywords: Development, Media Scrapbook***

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia agar dapat mentransformasikan nilai-nilai religi, kebudayaan, pengetahuan, teknologi serta keterampilan sehingga menjadikan manusia bermartabat, berpengetahuan dan berakhlak mulia. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan bahasa Inggris pendidikan berarti education. Bahasa latin berarti educatum yang berasal dari kata *E* dan *Duco*, *E* berarti perkembangan dari luar dari dalam ataupun perkembangan dari sedikit menuju banyak, *Duco* berarti sedang berkembang. Pendidikan bisa juga disebut sebagai upaya guna mengembangkan kemampuan diri.

Pendidikan hakikatnya adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan oleh orang dewasa dengan sengaja dan bertanggung jawab kepada anak sehingga terjadi interaksi antara keduanya untuk dicapai oleh anak sebuah kedewasaan yang terus dikejar dan dikejar. Pelatihan sebagai sebuah proses yang dibangun oleh masyarakat untuk melahirkan generasi-generasi baru untuk maju sesuai dengan kemampuannya berguna untuk kesuksesan tertinggi. Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah kelemahan proses pembelajaran. Lebih banyak siswa proses belajar mengajar untuk belajar secara teoritis. Pendidikan di kelas lebih menitik beratkan pada kemampuan anak

untuk memahami subjeknya. Teori yang dipelajari siswa hilang penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan berkurangnya jumlah siswa memahami materi pelajaran lebih (Enjel, 2022:1).

Permasalahan yang sering dihadapi pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran dikelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keteramplan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Enjel, 2022:1).

Wisudawati dan Sulistyowati (2022:22) menyatakan bahwa IPA adalah rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab akibatnya. IPA merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksud agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperolah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan, pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam.

Pendidikan IPA di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik menguasai konsep-konsep IPA dan keterkaitannya, serta mampu mengembangkan sikap ilmiah memecahkan permasalahan yang dihadapinya agar lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan Sang Pencipta. Salah satu materi IPA adalah daur hidup hewan. Siklus hidup menyatukan semua tahapan perubahan yang dialami organisme selama hidupnya. Tahapan perubahan wujud dari hewan kecil menjadi hewan dewasa disebut metamorfosis. Kebanyakan hewan menjalani siklus hidupnya tanpa metamorfosis, seperti ayam, kucing, kambing, ikan, dan hewan lainnya. Sedangkan hewan yang siklus hidupnya melibatkan metamorfosis antara lain kupu-kupu, kecoa, lalat, nyamuk, dan hewan lainnya.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, penggunaan media pembelajaran disekolah Kemenangan Tani masih monoton

menggunakan buku pembelajaran. Kurikulum di kelas IV SDN Kemenangan Tani menggunakan K-13. Di kelas IV SD Negeri 060423 Kemenangan Tani masih terdapat siswa yang belum berpartisipasi aktif mengemukakan pendapat atau bertanya tetapi cenderung hanya menerima apa yang diberikan guru. Siswa juga tampak kurang bersemangat ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Disebabkan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi, seperti yang berasal dari diri siswa, kurangnya motivasi belajar. Siswa sering melamun di kelas, sehingga kemampuannya berkonsentrasi terhadap suatu topik menurun. Ini menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA pada materi daur hidup hewan.

Guru memilih media pembelajaran yang cocok dan sesuai untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sekolah. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran dicatat dari hasil penilaian belajar yang diperoleh. Rendahnya prestasi akademik mata pelajaran IPA terlihat jelas dari hasil ulangan harian yang menunjukkan 27,7% siswa tuntas atau 10 siswa tidak tuntas dari total jumlah siswa. Proses belajar mengajar media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Media adalah bagian dari pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk merangsang anak agar proses belajar mengajar berlangsung. Stimulasi disebut sebagai perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Media *scrapbook* adalah media pembelajaran berbentuk buku yang berisi keterangan dan penjelasan terkait materi yang disajikan dengan gambar disertai hiasan agar dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi saat belajar.

Kuncinya adalah kemampuan guru merencanakan media yang menarik keberhasilan pembelajarannya. Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa tidak hanya melalui guru, namun dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran dan pengapliasian guru menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran membuat pembelajaran lebih praktis dan lebih efektif untuk mencapai tujuanpembelajaran. Menggunakan media yang praktis membuat siswa bersemangatdalam belajar dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Azimi, *et al* 2017:7). Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

"Pengembangan Media *scrapbook* pelajaran IPA Materi Daur Hidup HewanDi Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani".

## BAHAN DAN METODE

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Depelompment* (R&D). Penelitian pengembangan adalah yang bertujuan menghasilkan suatu produk baru atau memperbaiki suatu produk supaja menjadi lebih efektif lagi. Sugiyono (2016:297) berpendapat bahwa "metode danpengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dengan menggunakan model *Planning, Production dan Evalution* (PPE). Model ini dipilih karena model ini cocok dengan pengembangan media pembelajaran yaitu media *scrapbook*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kreatifitas peserta didik bahkan juga kepada pendidik. Produk yang dihasilkan berupa media *scrapbook* yaitu buku kliping bergambar.

### Subjek

Subjek pelaku penelitian adalah peneliti sekaligus pengembang media. Subjek uji ahli atau validasi produk adalah dosen FKIP Universitas Quality yang bertindak sebagai ahli materi dan dosen Universitas Quality sebagai ahli media. Tujuan penggunaan media atau subjek uji coba produk adalah seluruh siswa kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani. Untuk mengetahuai tingkat kevalidan dan kepraktisan media diketahui dari responden guru dan siswa kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani.

### Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dengan dukungan data kualitatif. Tujuan dikumpulkannya data adalah untuk mengetahui kelayakan media yang akan dikembangkan untuk segi materi dan segi media. Data kuantitatif dapat diperoleh dari tes pengisian angket berupa sarana dan komentar dari guru dan peserta didik.

**Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan angket. Angket *(Quesioner)* merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kusioner penelitian ini digunakan untuk meneliti kelayakan dan kepaktisan media pembelajaran *scrapbook* materi daur hidup hewan yang dikembangkan. Responden yang dilibatkan dalam pengambilan data yaitu dosen ahli, guru dan siswa.

1. Angket Untuk Ahli Materi dan Ahli Media

Angket untuk ahli materi dan media dalam bentuk skala bertingkat yaitu sebuah pertanyaan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkat- tingkatan. Penilaian skor pada alternatif jawaban terdapat pada table:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Angket Pada Media

| Jawaban Pertanyaan | Disingkat | Skor |
|---|---|---|
| Sangat Baik | SB | 4 |
| Baik | B | 3 |
| Kurang Baik | KB | 2 |
| Sangat Tidak Baik | STB | 1 |

Sumber: Purwanto dalam Azizah, *et al* (2022)

2. Angket untuk Siswa

Jawaban media pembelajaran sangat layak digunakan, media pembelajaran berupa media *scrapbook* tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut pembobotan skor pada alternatif jawaban.

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Angket Siswa

| Jawaban Pertanyaan | Disingkat | Nilai |
|---|---|---|
| Sangat Setuju | SS | 4 |
| Setuju | S | 3 |
| Tidak Setuju | TS | 2 |
| Sangat Tidak Setuju | STS | 1 |

Sumber: Purwanto dalam Azizah, *et al* (2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Validasi Ahli Materi

Materi yang dipilih akan divalidasi oleh ahli yang memiliki kemampuan dalam bidang IPA, oleh dosen Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Quality yaitu Dr. Frikson Jony Purba S.Si.,M.Pd. Validasi materi dilakukan untuk mendapatkan kevalidan materi yang dikembangakn sebelum diterapkan di sekolah. Validasi materi ini dilakukan tanggal 02 Februari 2024

Hasil data validasi materi sebelum direvisi dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P(s) = Persentase Sub Variabel
S = Jumlah Skor Tiap Variabel
N = Jumlah Skor Maksimum

$$P(s) = \frac{46}{84} \times 100\%$$

$$P(s) = 54{,}76\%$$

Pencapain tingkat persentase (%) adalah 54,76% dengan kriteria **Valid**.

Hasil data validasi materi setelah direvisi dihitung dengan rumus berikut:

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P(s) = Persentase Sub Variabel
S = Jumlah Skor Tiap Variabel
N = Jumlah Skor Maksimum

$$P(s) = \frac{74}{84} \times 100\%$$

$$P(s) = 88{,}09\%$$

Pencapain tingkat persentase (%) adalah 88,09% dengan kriteria **Sangat Valid**.

2. Validasi Ahli Media

Media yang dipilih akan divalidasi oleh ahli yang memiliki kemampuan dalam bidang media pembelajaran, oleh dosen Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Quality yaitu Hasni Suciawati S.Pd.,M.Pd. Validasi media dilakukan untuk mendapatkan kevalidan media yang dikembangakn sebelum diterapkan di sekolah. Validasi media ini dilakukan tanggal 02 Februari 2024

Hasil penilaian media sebelum direvisi diproses dengan menggunakan rumus berikut:

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P(s) = Persentase Sub Variabel
S = Jumlah Skor Tiap Variabel
N = Jumlah Skor Maksimum
Sumber: Setiani, et al (2022)

Maka nilai data tersebut adalah:

$$P(s) = \frac{16}{32} \times 100\%$$

$$P\,(s) = 50\%$$

Pencapain tingkat persentase (%) adalah 50% dengn kriteria **Tidak Valid**.

Hasil penilaian media sebelum direvisi diproses dengan menggunakan rumus berikut:

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P(s) = Persentase Sub Variabel
S = Jumlah Skor Tiap Variabel
N = Jumlah Skor Maksimum

$$P(s) = \frac{26}{32} \times 100\%$$

$$P(s) = 81{,}25\%$$

Pencapain tingkat persentase (%) adalah 81,25% dengan kriteria **Sangat Valid**.

Hasil penilaian angket respon guru wali kelas IV dengan menggunakan rumus berikut:

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P(s) = Persentase Sub Variabel
S = Jumlah Skor Tiap Variabel
N = Jumlah Skor Maksimum

$$P(s) = \frac{45}{48} \times 100\%$$

$$P(s) = 93{,}75\%$$

Pencapain tingkat persentase (%) adalah 93,75% dengan kriteria **Sangat Valid**.

Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Uji Coba Kelompok Kecil Siswa

| No | Nama Siswa | Jumlah Pertanyaan dan Respon Siswa | | | | | | Total |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| 1 | Anggi | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 83,33% |
| 2 | Raihan | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 91,66% |
| 3 | Yosua | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 87,5% |
| 4 | Melin | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 79,16% |
| 5 | Nurabni | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 91,66% |
| 6 | Aisyah | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 87,5% |
| Total | | | | | | | | 87,80% |

Berdasarkan hasil angket respon siswa uji coba kelompok kecil di kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani memiliki tingkat pencapaian persentase (%) yaitu 87,8% **Sangat Valid**.

Berdasarkan hasil angket respon siswa uji coba kelompok kecil di kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani memiliki tingkat pencapaian persentase (%) yaitu 87,8% **Sangat Valid**. Sedangkan hasil dari angket respon seluruh siswa kelas IV SD Negeri 064023

Kemenangan Tani memiliki tingkat pencapaian persentase (%) yaitu 88,61% dengan kriteria **Sangat Valid**.

Hasil penelitian mendapatkan hasil validasi produk yang dilakukan peneliti kepada validator materi dan media yaitu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Quality. Kualitas media yang telah direncakan, diproduksi dan dievaluasi oleh peneliti melalui tes instrumen kepada dosen validator bahwasanya media *scrapbook* khusunya materi daur hidup hewan sangat valid untuk digunakan di sekolah khususnya di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani. Dari komentar dan masukan dari dosen validator menjadi acuan peneliti untuk memperbaiki kekurangan media *scrapbook*. Hasil yang diperoleh peneliti untuk media *scrapbook* dari dosen validator materi dan media mendapatkan nilai sangat valid. Setelah peneliti memperoleh kevalidan media *scrapbook* peneliti juga memberikan angket kepada guru. Berdasarkan hasil angket yang diberikan peneliti kepada guru kelas IV SDN 064023 memperoleh nilai sangat praktis dan menguji coba produk untuk siswa yaitu melalui uji coba kelompok kecil dan uji lapangan atau seluruh kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani juga memperoleh nilai sangat praktis. Berdasarakan hasil yang diperoleh dari hasil angket guru dan siswa mendapatkan nilai sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, media *scrapbook* adalah media visual yang memiliki banyak fungsi dan manfaat bagi guru dan siswa. Bagi guru untuk mempermudah penyampaian pembelajaran . Bagi siswa tentunya sangat banyak yaitu mempermudah untuk mencerna materi yang disampaikan guru, menjadikan siswa lebih aktif, lebih kreatif, dan rasa tau ingin siswa menjadi besar dengan media pembelajaran khususnya media *scrapbook* materi daur hidup hewan. Media ini telah diuji coba oleh peneliti di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan atau seluruh siswa kelas IV.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti, disimpulkan bahwa:

1. Tingkat kevalidan media *scrapbook* yang dikembangkan peneliti materi daur hidup hewan diperoleh persentase 88,09% oleh ahli media dengan kategori sangat valid (sangat layak digunakan) dan ahli materi diperoleh persentase 81,25% dengan kategori sangat valid (sangat layak digunakan).
2. Tingkat kepraktisan media *scrapbook* yang dikembangkan peneliti materi daur hidup hewan memperoleh persentase 93,75% oleh guru kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani, memperoleh persentase 87,80% dari uji coba kelompok kecil dan memperoleh persentase 88,61% dari uji coba lapangan/uji coba seluruh siswa kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani.

## DAFTAR PUSTAKA

Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran*: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif. Prenada Media.

Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20-25.

Kusumawati, N., & Maruti, E. S. (2019). *Strategi belajar mengajar di sekolah dasar*. Cv. Ae Media Grafika.

Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran guru, orang tua, metode dan media pembelajaran*: strategi kbm di masa pandemi covid-19. 3 M Media Karya.

Marlina, M. P., Wahab, A., Susidamaiyanti, M. P., Ramadana, M. P. I., Nikmah,

S. Z., Wibowo, S. E., & Ramdhayani, E. (2021). Pengembangan mediapembelajaran SD/MI. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Prasetiyo, Y. C., & Yuliawati, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Pop Up Book Materi Daur Hidup Hewan untuk Kelas V MI/SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *5*(2), 274-288.

Rahmat, P. S. (2019). *Strategi belajar mengajar.* Pt. Scopindo Media Pustaka. Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini.* Caremedia Communication.

Sumarsono, P., Inganah, S., & Iswatiningsih, D. (2020). *Belajar dan pembelajaran* di era milenial (Vol. 1). UMMPress.

Veronica, I., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan media scrapbook pada pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, *2*(3), 258-266.

Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., ... & Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.* Deepublish.

Wibiantoro, et al (2021). *Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya Lokal di SD.* CV Srikandi Kreatif Nusantara.

Wijaya, D. (2018). *Taktik Tokcer Kuasai IPA SD/MI Kelas V*. LAKSANA.

Yuliawati, E. P. T., Abadi, I. B. G. S., & Suniasih, N. W. (2022). Flipbook sebagai Media Pembelajaran Fleksibel pada Muatan IPA Materi DaurHidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *4*(3), 95-105.

Wicaksono, A. G. (2020). *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Teori, dan Implementasinya.* Unisri Press.