

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN *FLIPCHART* BERBASIS KOMIK PADA MATERI GAYA GERAK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Meisya Dwi Anindya¹, Ita Kurnia², Agus Widodo³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

e-mail: dmeisya367@gmail.com

Diterima: 30/07/2026; Direvisi: 09/08/2026; Diterbitkan: 11/08/2026

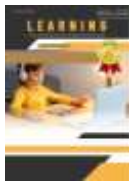
ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar pada materi gaya dan gerak di kelas IV sekolah dasar dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipchart* berbasis komik yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi gaya dan gerak. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru kelas IV, 7 siswa pada uji coba skala terbatas, dan 20 siswa pada uji coba skala luas. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, serta tes *pre-test* dan *post-test*. Analisis data dilakukan menggunakan analisis persentase dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan sangat tinggi dengan persentase validasi ahli materi sebesar 96% dan ahli media sebesar 88%. Tingkat kepraktisan media ditunjukkan oleh respons guru sebesar 94%, respons siswa pada uji coba skala terbatas sebesar 90%, dan uji coba skala luas sebesar 92%. Keefektifan media dibuktikan melalui nilai N-Gain sebesar 0,68 pada uji coba skala terbatas dan 0,71 pada uji coba skala luas yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran *flipchart* berbasis komik dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi gaya dan gerak.

Kata Kunci: media pembelajaran, *flipchart* berbasis komik, hasil belajar

ABSTRACT

The low learning outcomes in the topic of force and motion among fourth-grade elementary school students are attributed to the limited use of innovative instructional media, resulting in passive classroom participation and difficulties in understanding scientific concepts. This study aimed to develop a comic-based *flipchart* learning medium that is valid, practical, and effective in improving fourth-grade elementary school students' learning outcomes on the topic of force and motion. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the stages of *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. The research participants included one fourth-grade teacher, seven students in the limited-scale trial, and twenty students in the large-scale trial. Data were collected through material expert and media expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and pre-test and post-test assessments. The data were analyzed using percentage analysis and the N-Gain test. The findings revealed that the developed learning medium achieved a very high level of validity, with validation scores of 96% from the material expert and 88% from the media expert. The practicality of the medium was demonstrated by a



teacher response rate of 94%, student responses of 90% in the limited-scale trial, and 92% in the large-scale trial. Its effectiveness was evidenced by N-Gain scores of 0.68 in the limited-scale trial and 0.71 in the large-scale trial, both categorized as high. Therefore, the comic-based flipchart learning medium is considered valid, practical, and effective for enhancing fourth-grade elementary school students' learning outcomes on the topic of force and motion.

Keywords: *learning media, comic-based flipchart, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa melalui pembelajaran yang bermakna. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui media visual dan pengalaman nyata. Oleh karena itu, penggunaan media yang menarik menjadi penting untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

Salah satu materi yang memerlukan media pembelajaran yang tepat adalah gaya dan gerak. Idealnya, pembelajaran pada Kurikulum Merdeka berpusat pada siswa dengan memanfaatkan media yang inovatif. Namun, pada kenyataannya pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga siswa kurang aktif, mudah bosan, serta mengalami kesulitan memahami konsep. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

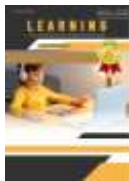
Media *flipchart* berbasis komik dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Flipchart* menyajikan materi secara sistematis, sedangkan komik menghadirkan ilustrasi dan alur cerita yang menarik sehingga membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2021) menjelaskan bahwa kombinasi teks dan gambar mampu meningkatkan pemahaman dibandingkan penyajian teks saja.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik maupun *flipchart* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Darmawan et al. (2021) menyatakan bahwa *flipchart* berbasis komik memiliki tingkat kelayakan yang tinggi sebagai media pembelajaran, sedangkan Gulo dan Harefa (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Meskipun demikian, penelitian mengenai pengembangan *flipchart* berbasis komik pada materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *flipchart* berbasis komik yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media yang mengintegrasikan *flipchart* dan komik edukatif pada materi gaya dan gerak serta menguji kualitasnya melalui aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilaksanakan di SDN Campurejo 2 pada April 2026. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas IV, 7 siswa pada uji coba skala terbatas, dan 20 siswa pada uji coba skala luas. Validator produk terdiri atas dua orang validator, yaitu satu ahli materi dan satu ahli



media. Validator ahli materi merupakan dosen yang memiliki kompetensi pada bidang materi pembelajaran IPA sekolah dasar, sedangkan validator ahli media merupakan dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang media dan teknologi pembelajaran.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran pada materi gaya dan gerak. Tahap desain meliputi penyusunan materi, storyboard komik, desain flipchart, dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap pengembangan dilakukan melalui pembuatan media yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba skala terbatas kepada 7 siswa dan uji coba skala luas kepada 20 siswa kelas IV. Tahap evaluasi dilakukan untuk menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi, respons pengguna, dan hasil belajar siswa.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, serta soal pre-test dan post-test. Data hasil validasi dan angket dianalisis menggunakan analisis persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Persentase diperoleh dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100%.

Kriteria kevalidan dan kepraktisan media ditentukan berdasarkan persentase hasil penilaian. Persentase 85,01–100% termasuk kategori sangat valid/sangat praktis, 70,01–85% kategori valid/praktis, 50,01–70% kategori kurang valid/kurang praktis, dan 0–50% kategori tidak valid/tidak praktis. Keefektifan media ditinjau dari peningkatan hasil belajar siswa melalui analisis N-Gain. Kriteria N-Gain yang digunakan yaitu $g > 0,70$ termasuk kategori tinggi, $0,30 \leq g \leq 0,70$ kategori sedang, dan $g < 0,30$ kategori rendah. Dengan demikian, nilai N-Gain sebesar 0,68 termasuk kategori sedang, sedangkan nilai 0,71 termasuk kategori tinggi.

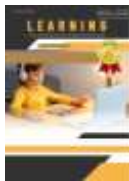
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Kevalidan media diperoleh melalui penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 88%, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 96%. Berdasarkan kriteria kevalidan yang digunakan, kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media flipchart berbasis komik telah memenuhi kelayakan dari aspek tampilan, penyajian, isi materi, bahasa, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respons guru dan siswa setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil angket respons guru memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Pada uji coba skala terbatas terhadap 7 siswa, diperoleh respons sebesar 90%, sedangkan pada uji coba skala luas terhadap 20 siswa diperoleh respons sebesar 92%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media flipchart berbasis komik mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, materi mudah dipahami, serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Keefektifan media diketahui melalui peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan N-Gain. Hasil analisis menunjukkan bahwa uji coba skala terbatas memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,68, sedangkan uji coba skala luas memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,71. Berdasarkan kriteria N-Gain, nilai 0,68 termasuk kategori sedang, sedangkan nilai 0,71 termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan



adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media flipchart berbasis komik pada materi gaya dan gerak.

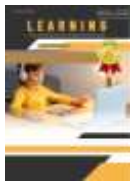
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada April 2026 di kelas IV SDN Campurejo 2, diketahui bahwa proses pembelajaran telah berjalan secara terarah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi serta belum menerapkan variasi metode pembelajaran selama proses berlangsung. Di samping itu, masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu sebagian siswa belum menyimak penjelasan guru secara optimal dan masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Partisipasi aktif siswa selama pembelajaran juga belum menunjukkan hasil yang maksimal. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa masih mengalami kesulitan memahami materi gaya dan gerak karena konsepnya bersifat abstrak. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan LKS, sehingga siswa belum mendapatkan pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Hal tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi belum maksimal.

Tabel 1. Hasil Wawancara Guru

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana proses belajar mengajar yang biasa Ibu lakukan selama pembelajaran berlangsung di kelas?	Proses pembelajaran diawali dengan apersepsi dan penyampaian tujuan, dilanjutkan penjelasan materi menggunakan buku paket dan papan tulis, tanya jawab, latihan, serta diakhiri dengan penugasan dan kesimpulan.
Apakah siswa ada kesulitan dalam pembelajaran dikelas?	Ya, Beberapa siswa masih kesulitan memahami materi abstrak dan kurang fokus, sehingga membutuhkan penjelasan secara berulang.
Apakah ada mata pelajaran yang menurut Ibu sulit dipahami oleh siswa? Jika ya, mata pelajaran apa?	Ya, Salah satu materi yang sulit dipahami siswa adalah IPA, khususnya gaya dan gerak. Siswa kesulitan membedakan jenis gaya dan memahami pengaruh gaya terhadap gerak benda karena membutuhkan contoh konkret dan media pendukung.
Metode apa yang biasanya digunakan dalam kegiatan pembelajaran?	Saya lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi sederhana, dan pemberian tugas. Metode tersebut disesuaikan dengan materi dan kondisi siswa di kelas.
Bagaimana tingkat partisipasi dan keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran di kelas?	Keaktifan siswa masih beragam, sebagian aktif bertanya dan menjawab, sedangkan sebagian lainnya cenderung pasif terutama saat pembelajaran hanya menggunakan buku paket.

Angket respons guru dan siswa diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *flipchart* berbasis komik pada materi gaya dan gerak. Angket ini bertujuan



untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan kemudahan penggunaan, tampilan, penyajian materi, serta manfaat media dalam mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, respons guru memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori Sangat Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *flipchart* berbasis komik mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, materi disajikan secara sistematis, serta membantu guru dalam menyampaikan materi gaya dan gerak secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket yang dilakukan pada tahap awal penelitian di kelas IV SDN Campurejo 2, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan belum didukung penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa cenderung kurang aktif serta mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa yang terlihat dari masih banyaknya siswa yang belum mencapai KKTP. Selain itu, minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga masih rendah karena kegiatan belajar yang dilaksanakan kurang bervariasi dan belum sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual untuk meningkatkan minat belajar, keaktifan, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa.

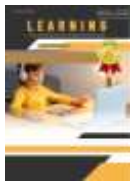
Selain itu, penelitian lain mengenai pengembangan media pembelajaran berbentuk *flipchart* yang dilakukan oleh (Basri, 2022) menunjukkan bahwa hasil uji *post-test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,5 yang mengindikasikan bahwa media *flipchart* yang dikembangkan telah efektif. Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipchart* terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran serta mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipchart* berbasis komik memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPA materi gaya dan gerak di kelas IV sekolah dasar. Tingginya tingkat kevalidan menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan tampilan. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran akan lebih mudah digunakan serta mampu mendukung tercapainya tujuan belajar. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Mujahadah, Akman, dan Triono (2021) yang menyatakan bahwa media *flipchart* memperoleh kategori sangat valid karena materi dan desain media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kepraktisan media terlihat dari respons positif guru dan siswa selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis. Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto (2016) bahwa media visual dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Darmawan et al. (2021) yang menyimpulkan bahwa media *flipchart* memberikan kemudahan bagi guru dan siswa karena penyajian materi lebih menarik dan mudah dipahami.

Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai N-Gain pada kategori tinggi. Peningkatan tersebut terjadi karena penyajian materi melalui ilustrasi komik membantu siswa menghubungkan konsep gaya dan gerak yang bersifat abstrak dengan situasi nyata. Menurut Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret



sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui gambar atau benda yang konkret. Oleh karena itu, penggunaan ilustrasi komik dalam *flipchart* mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Temuan ini juga mendukung hasil penelitian Ningrum (2025) yang menyatakan bahwa media berbasis visual mampu meningkatkan hasil belajar IPA karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Media *flipchart* berbasis komik memiliki beberapa keunggulan, yaitu tampilannya menarik, materi disusun secara sistematis, mudah digunakan tanpa memerlukan perangkat elektronik, serta menggunakan ilustrasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan siswa memahami materi. Meskipun demikian, media ini masih memiliki keterbatasan karena hanya optimal digunakan pada pembelajaran tatap muka, penyajian materi masih bersifat statis, jumlah materi terbatas, dan revisi media memerlukan pencetakan ulang. Namun, keterbatasan tersebut tidak mengurangi kelayakan media sebagai alternatif pembelajaran IPA di sekolah dasar, bahkan dapat menjadi dasar pengembangan media berbasis digital pada penelitian selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipchart* berbasis komik pada materi gaya dan gerak telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV SDN Campurejo 2. Penggunaan media ini mampu membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar. Ke depan, media ini dapat dikembangkan pada materi lain atau dipadukan dengan teknologi digital agar penggunaannya semakin luas dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Anggraeni, R. D., & Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan media *flipchart* gambar berseri untuk keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas II sekolah dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(9), 3358–3368.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Barkah, L. (2022). Pengaruh media *flipchart* terhadap pemahaman konsep IPA kelas IV SDN Kalideres 09 Pagi Jakarta Barat. *Berajah Journal*, 2(1), 195–200. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.76>
- Basri, M. H., Aka, K. A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling* bagi siswa sekolah dasar. *AL-ASASIYYA: Journal of Basic Education*, 7(1), 33–45. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v7i1.5701>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i2>
- Dalimunthe, A. K., Arif, S., & Iskandar, J. W. (2024). Pengembangan bahan ajar teks deskripsi berbantuan aplikasi FilmoraGo pada siswa kelas VII SMP Swasta Musyawarah Perbaungan. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(1), 82–93. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i1.1784>
- Darmawan, C. A., Khaq, M., & Ngazizah, N. (2021). Pengembangan media *flipchart* berbasis komik pada pembelajaran PKn materi indahnya keragaman negeriku kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 36–44. <https://doi.org/10.37729/jpd.v2i1.954>
- Drestajumna, P., Istiningsih, S., Harjono, A., & Hakim, M. (2022). Pengembangan media *flip chart* berbasis model *Numbered Heads Together* (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa



- kelas V Gugus 2 Labuapi tahun ajaran 2021/2022. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 196–202. <https://doi.org/10.47601/pendagogia.v2i3.83>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Kaltsum, H. U. (2017). Pemanfaatan alat peraga edukatif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris sekolah dasar. *URECOL: University Research Colloquium*, 19–24.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12–19. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & Agustia, N. L. (2021). Pemanfaatan media visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Ghalia Indonesia.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., Nurkamilah, M., Trilesatri, A., & Husen, W. R. (2020). *Pengantar pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar*. Edu Publisher.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putri, F. N. F., Nurhasanah, A., & Taufik, M. (2023). Development of *flipchart* learning media on the material "The Beauty of Diversity in My Country". *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 173–184. <https://doi.org/10.17509/ebj.v5i2.57916>
- Sitanaya, R. I. (2019). Efektivitas *flip chart* dan media audiovisual terhadap peningkatan pengetahuan siswa SD Negeri Katangka tentang karies gigi. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 8(2), 63–68. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v8i2.105>
- Sitepu, E. N. (2022). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 243–249. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Suganda, A. P., Setiawan, A., & Ma'ruf, M. F. (2022). Pengembangan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 8–15. <https://doi.org/10.55933/jpd.v8i1.187>