

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF FLIPBOOK MAKER UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA ANAK USIA DINI DI RA BAHRUL ULUM SAWAHAN TUREN-MALANG

Nikmahtul Khoir Tri Yulia^{1*}, Titin Rahayu²

^{1*} Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia

² Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia

nikmahtul93@alqolam.ac.id , titinrahayu@alqolam.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diterima : 21 Mei 2025

Disetujui : 28 Mei 2025

ABSTRAK

Abstract: The development of technology will always transform every year such as AI (Artificial Intelligence) based technology. The purpose of this study is to describe the concept of interactive flipbook maker media, cognitive learning through interactive flipbook maker media, and the results of flipbook maker development. The research method used is research and development (RnD), researchers create a work that produces products and has usefulness and production value according to the RnD stage. Data collection techniques use observation, data instruments, and documentation. The results of the study are findings about interactive media design made using the flipbook maker Pro V4.3.4.0 application. The mapping of cognitive themes contained in the product includes counting, one-to-one correspondence, number comparison, and recognizing and writing numbers. The validated development results reached 96.25% in product design. In the mapping of cognitive material contained in the product, the validation results reached 97.5%. The results of the responsive validation carried out during two product trials on students reached 41% to 59% of the small group. Meanwhile, the results of the product development response reached 42% to 58% of the large group. Based on the research analysis, it can be concluded that the flipbook maker product is declared quite feasible. The scope of product revision based on the validity test, the value that has been produced has reached above 50%, which means that the flipbook maker product can be produced in large quantities and can be used as an alternative digital and movable learning media so that children can use this media in learning activities wherever and whenever.

Kata Kunci :

Media Interaktif,
Flipbook Maker,
Pembelajaran,
Matematika,
Pendidikan anak usia
dini

Abstrak: Perkembangan teknologi akan selalu bertransformasi disetiap tahunnya seperti teknologi berbasis AI (Artificial Intelligence). Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan konsep media interaktif flipbook maker, pembelajaran kognitif melalui media interaktif flipbook maker, dan hasil pengembangan flipbook maker. Metode penelitian yang digunakan research and development (RnD), peneliti menciptakan sebuah karya yang menghasilkan produk dan memiliki nilai kebermanfaatan dan nilai produksi sesuai tahap RnD. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, instrumen data, dan dokumentasi. Hasil penelitian menjadi temuan tentang desain media interaktif dibuat dengan menggunakan aplikasi flipbook maker Pro V4.3.4.0. Pemetaan tema kognitif yang tertuang dalam produk meliputi berhitung, korespondensi satu-satu, perbandingan angka, serta mengenal dan menulis angka. Hasil pengembangan yang tervalidasi mencapai 96,25 % pada desain produk. Pada pemetaan materi kognitif yang tertuang dalam produk mencapai hasil validasi 97,5 %. Hasil validasi responsif yang dilakukan selama dua kali uji coba produk pada peserta didik mencapai 41% sampai 59% dari kelompok kecil. Sedangkan, hasil responsi pengembangan produk mencapai 42% sampai 58% dari kelompok besar. Berdasarkan analisa penelitian dapat disimpulkan produk flipbook maker dinyatakan cukup layak. Cangkupan revisi produk berdasarkan uji validitas, nilai yang telah dihasilkan telah mencapai diatas 50% dapat diartikan produk flipbook maker dapat diproduksi dalam jumlah banyak dan dapat dijadikan alternatif media belajar berbasis digital dan movable sehingga dimanapun dan kapanpun anak bisa menggunakan media ini dalam kegiatan pembelajaran.

PENDAHULUAN

Era digital merupakan masa transformasi dengan berbagai perkembangan dalam segala aspek kehidupan yang didominasi dengan berbagai hal dalam bentuk digital atau teknologi. Teknologi akan menjadi anugerah bagi penggunanya, karena kehadiran teknologi memiliki dampak besar terhadap perubahan pada seluruh aspek kehidupan manusia, salah satunya yakni dalam proses pembelajaran (Nurfadillah,2021). Teknologi menjadi *boomerang* bagi pengguna yang menyalahgunakan sehingga dapat menjerumuskan seseorang ke dalam hal-hal yang merugikan dirinya sendiri (Arianty,et.al.,2022). Akan tetapi teknologi juga berdampak positif bagi pengguna yang dapat mengaplikasikan dengan baik terutama dalam dunia pendidikan yakni akses belajar yang mudah didapatkan, kemampuan belajar akan meningkat, dan informasi yang mudah diakses.

Teknologi terdiri dari berbagai platform yang dapat digunakan, seperti *website*, *game*, YouTube, media sosial, dan aplikasi lainnya yang sudah tidak asing lagi bagi generasi Alpha (Thiel,et.al., 2022;Asnawir & Usman, 2022). Generasi Alpha adalah generasi yang kehidupannya dibentuk oleh teknologi dan diklaim paling cerdas dibandingkan generasi sebelumnya, para generasi yang lahir pada periode 2011-2025 ini akan mudah mempelajari dan menggunakan berbagai platform teknologi yang tersedia (Damayanti, dkk.,2020). Akan tetapi mereka perlu bimbingan dan arahan agar tidak salah dalam menggunakan, sehingga mereka mampu mengoptimalkan teknologi dengan baik. Hal ini dilihat dari segi geografis bahwasannya masyarakat menggunakan *handphone*. Begitu pula dengan perkembangan anak saat belajar di rumah. Aisyah., dkk. (2021) mengemukakan bahwa salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek kognitif yang penting dalam tumbuh kembang anak, serta kognitif dalam dunia psikologis merupakan tahapan-tahapan perubahan perilaku mental manusia yang erat kaitannya dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah kesengajaan dan keyakinan. struktur kognitif anak dalam mengembangkan dunia di sekitarnya. “*Genetic epistimologi*” merupakan teori yang menyelidiki daya intelektual yang mempertimbangkan pertumbuhan developmental bukan genetik (Sudirman, 2021;Saragih & Purwati, 2025). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir anak dalam mengolah kemampuan pengetahuan yang diterima, kemampuan dalam pemecahan masalah dan pengembangan kemampuan logika matematika serta objek-objek benda di lingkungannya.

Perkembangan matematika yang dikaji dari materi pembelajaran meliputi konsep operasi dan lambang bilang, geometri, aljabar, pengukuran, dan penjumlahan serta pengurangan (Utama,2023). Peneliti ini lebih memfokuskan pada materi konsep operasi dan lambangan bilangan dengan kombinasi teknik penjumlahan dan pengurangan. Adapun indikator yang dikembangkan pada anak usia 4-5 tahun meliputi berhitung, korespondensi satu-satu, perbandingan, dan menirukan angka. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuni,et.al.,(2025) menjelaskan bahwa pengenalan angka dapat membantu anak dalam melakukan kegiatan seperti menghitung benda, penjumlahan, pengurangan, membedakan banyaknya jumlah benda. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan menurut Odiri,(2023) mengemukakan bahwa pengenalan konsep dan lambang bilangan melalui teknik menstimulasi anak berdasarkan aktivitas

yang menarik perhatian dan minatnya. Berdasarkan hasil observasi di RA Bahrul Ulum Sawahan terdapat 8 (delapan) anak yang kesulitan dalam pengenalan konsep operasi bilangan dan 10 (sepuluh) anak yang paham dengan konsep lambang bilangan. Hal ini disebabkan proses pembelajaran menggunakan lembar kerja anak (LKA) cetak yang membuat anak merasa bosan, anak yang asik mengobrol dengan temannya. Sehingga, konsentrasi belajarnya teralihkan dan kurangnya dukungan dan pendampingan belajar melalui orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak.

Proses belajar mengajar yang menyenangkan, aktif, interaktif dan diminati oleh anak. Untuk mengetahui kemampuan pengenalan konsep operasi dan lambang bilangan, peneliti akan membuat media pembelajaran digital agar anak antusias dan semangat dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) (Mahendri,et.al.,2023). Aplikasi *flipbook maker* merupakan salah satu aplikasi yang akan digunakan dalam pengembangan media interaktif sehingga diharapkan media ini dapat menunjang proses pembelajaran anak dengan menggunakan tipe pro 4.3.4.0 (Ladamay, dkk. 2021;Litta, et.al., 2023). Media *flipbook maker* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang berisi serangkaian gambar berbeda-beda dan setiap halamannya bisa di buka layaknya buku cetak (Putri, dkk.,2020). Menurut Fadillah,et.al., (2021) menyatakan bahwa *software flipbook maker* digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar menjadi buku elektronik berbentuk *flipbook*. Beberapa manfaat dari media flipbook yaitu mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis, dapat digunakan di dalam ruangan atau di luar ruangan, mudah dibawa kemana-mana (*moveable*) dan meningkatkan aktivitas dan minat belajar anak (Triwahyuningtyas, 2020;Hafiz & Safitri, 2024). Keunggulan aplikasi *flipbook maker* di lihat dari langkah-langkah proses pembuatannya berdasarkan konsep sebagai rancangan media dan teknis yang terdapat vitur lebih mudah dipahami (Hasanah & Rusnilawati,2023).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka media *flipbook maker* dapat dikembangkan menjadi sebuah media untuk menarik minat belajar anak dan mengembangkan kemampuan anak pada aspek kognitif. rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian sebagai berikut mendeskripsikan konsep media interaktif menggunakan *flipbook maker*, mendeskripsikan pembelajaran kognitif anak menggunakan media interaktif melalui pengembangan media *flipbook maker*, mendeskripsikan hasil pengembangan media *flipbook maker* dalam pembelajaran kognitif untuk anak usia dini di RA Bahrul Ulum Sawahan Turen-Malang.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk agar berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini dikembangkan kegiatan aktivitas anak dengan subjek uji coba di kelompok “A” RA Bahrul Ulum. Pengembangan dilaksanakan pada aspek perkembangan kognitif dengan tema buah-buahan. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan bahan ajar berupa kegiatan aktivitas anak yang diintegrasikan dalam *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook maker*.

Penelitian ini mengacu pada model penelitian Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2011) yang dimodifikasi dari Sugiyono meliputi (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produksi massal. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan diantaranya Potensi dan masalah melalui proses yang dilakukan penelitian ini adalah menganalisis kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran yang terintegrasi dalam kurikulum yang digunakan untuk menentukan media pembelajaran yang tepat. Pengumpulan data melalui perumusan rencana perangkat pembelajaran harian (RPPH) dengan menganalisis kompetensi dasar (KD), pemetaan indikator desain media, dan tujuan materi dalam pengembangan produk, merancang desain produk, penyusunan instrument uji produk yang akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta validasi responsif melalui observator dari pihak interent pada tempat yang telah diteliti. Desain produk memperhatikan beberapa aspek desain media meliputi pewarnaan dan gambar, penggunaan kata atau bahasa, grafis, desain, dan konsep materi yang digunakan dalam produk. Sedangkan, pada aspek materi mencakup aspek berhitung, korespondensi satu-satu, perbandingan angka, serta mengenal dan menulis angka. Validasi desain meliputi penyusunan instrumen pada penilaian produk. Revisi desain menjadi salah satu tahapan ketika peneliti menyelesaikan pada tahap validasi yang diperoleh melalui bentuk saran atau komentar sebelum dipraktikkan. Uji coba produk dilakukan untuk menentukan kelayakan media yang dipraktikkan kepada uji kelompok kecil dan kelompok besar. Revisi produk dihasilkan pada saat penilaian yang dilakukan oleh observator sesudah dipraktikkan. Uji coba pemakaian dibutuhkan jika uji coba pertama tidak memenuhi kriteria. Produksi massal ditentukan jika produk telah dinyatakan layak dan produk dapat di produksi dalam jumlah yang sangat banyak.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi perkembangan kognitif anak dalam segi pengenalan konsep dan lambang bilangan berdasarkan indikator yang telah ditentukan dalam pembelajaran menggunakan media interaktif *flipbook maker*. Metode wawancara melalui penyusunan kuisioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka. Metode dokumentasi melalui buku aktivitas kegiatan anak e-book dengan menggunakan aplikasi *flipbook maker*. Teknik analisis data dilakukan menggunakan hasil kualitatif dan kuantitatif seperti bentuk hasil validasi menunjukkan prosentase di bawah 50%, maka media pembelajaran harus direvisi ulang agar menjadi lebih baik lagi sesuai saran dan kritik dari validator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

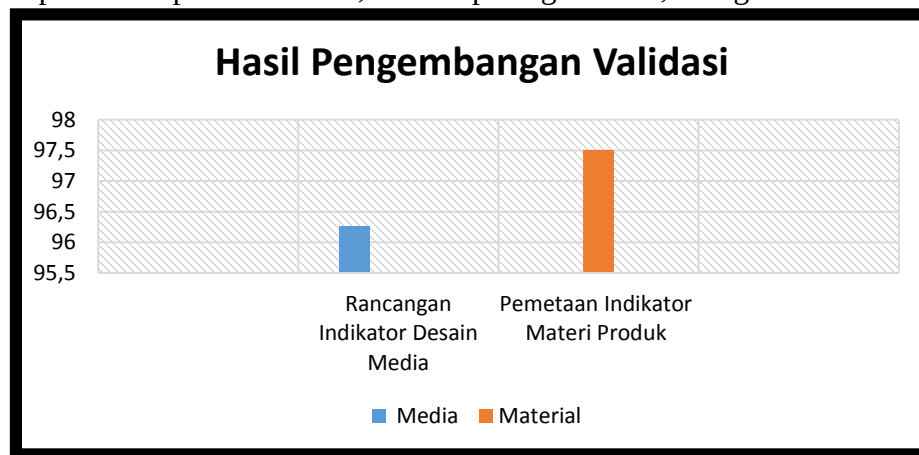
Perancangan media interaktif *flipbook maker* pada aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Bentuk bahan ajar ini menggunakan aplikasi *flipbook maker* Pro V4.3.4.0 dengan desain *e-book* menggunakan kertas A4, jenis font yang digunakan yaitu Times New Roman, Julietta, Arial Rounded MT Bold, Comic Sans MS, dan One Trick Pony. Desain produk pengembangan media interaktif *flipbook maker* ini terdiri dari cover depan dan cover belakang, tim pengembang e-book, daftar isi, daftar tabel, kata pengantar, materi beserta video pembelajaran,

dan aktivitas anak. Validasi media bertujuan untuk mengetahui kelayakan grafik dan desain dari media yang dikembangkan, hasil validasi oleh ahli media disajikan dalam tabel 4, sebagai berikut:

Table 4 Hasil Pengembangan Validasi

Komponen	Penilaian Validator Instrumen	
	Rancangan Indikator Desain Media	Pemetaan Indikator Materi Produk
(1)	(2)	(3)
Indikator Konsep	5	2
Sub Indikator	20	10
TSEV Setiap indikator	77	39
Nilai maksimal indikator	80	40
Hasil rata-rata Prosentase	96,25	97,5

Berdasarkan tabel 4 di atas, uji kelayakan media oleh ahli media pada pengembangan media interaktif *flipbook maker* diperoleh hasil validitas pada uji kelayakan mencapai presentase 96,25 %. Sedangkan, ahli materi I memperoleh skor 39 dari 10 indikator penilaian dengan presentase kelayakan isi materi berdasarkan rumus yang telah dipaparkan mencapai 97,5 %. Tahap revisi desain produk dilakukan melalui teknik wawancara dari ahli media mengatakan bahwa media yang harus diperbaiki meliputi perubahan kata “operasional” menjadi “operasi”, kata “simbol bilangan” yang tercantum di media dirubah menjadi “lambang bilangan”, penambahan pada *cover* belakang yang berisi profil peneliti, video pembelajaran harus terdapat identitas peneliti, media harus memuat kurikulum dengan pendekatan saintifik sehingga tidak hanya aspek kognitif yang tercantumkan, dan penambahan keterangan “operasi penjumlahan” dan “operasi pengurangan” pada sub bab di media. Kemudian, pada hasil wawancara dari ahli materi I yakni dari kepala RA Bahrul Ulum yaitu penambahan video pada pengenalan buah beserta ciri-cirinya menggunakan objek nyata bukan visualisasi dan ilustrasi. Serta, materi pembelajaran bisa dikembangkan lagi pada aspek kognitif indikator meliputi mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna atau ciri-ciri tertentu, mengenal konsep sains sederhana lainnya, menyebutkan dan mengelompokkan bentuk geometri, konsep waktu siang-malam. Adapun grafik pengembangan hasil validitas produk Flip Book Maker, terlihat pada gambar 4, sebagai berikut :



Gambar 4 Hasil Validasi Pengembangan Pada Media *Flipbook Maker*

Setelah perbaikan produk oleh para ahli, maka produk dapat dilakukan uji coba ke peserta didik. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan dan keefektifan produk yang telah dibuat. Uji coba dalam penelitian ini menggunakan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar pada anak usia 4-5 tahun di RA Bahrul Ulum. Adapun hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang dilakukan selama dua kali pada peserta didik. identifikasi hasil uji coba kelompok kecil dengan kode (a). Sedangkan, pada kelompok besar dengan kode (b). Komponen aspek yang diuji cobakan berjumlah tujuh indikator, data terlihat pada tabel 5, sebagai berikut :

Table 5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (a) dan Kelompok Besar (b) pada Produk FlipBook Maker

Komponen Indikator Konsep (Produk)	Hasil Rata-Rata Indikator (%)			
	(a)		(b)	
	(1)	(2)	(1)	(2)
Durasi Uji coba				
Berhitung angka 1 sampai 10	47	72	46	85
Menghubungkan jumlah angka dengan lambang bilangan	45	67	45	66
Perbandingan konsep kecil – besar	58	92	60	61
Perbandingan konsep banyak – sedikit	45	68	39	59
Menirukan angka	38	58	41	63
Operasi bilangan penjumlahan	28	43	38	44
Operasi bilangan pengurangan	25	35	28	30
Total Rata-Rata Prosentase	41	59	42	58

Berdasarkan tabel 5 hasil uji coba tahap I pada kelompok kecil yang terdiri dari 9 anak diperoleh skor 286 dari 7 indikator dengan presentase skor 41 %. Sedangkan, hasil uji coba kelompok besar yang terdiri dari 18 anak diperoleh skor 297 dari 7 indikator dengan presentase skor 42 %. Kemudian, berlanjut pada tahap II hasil uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 9 anak diperoleh skor 413 dari 7 indikator dengan presentase skor 59 %. Sedangkan, hasil uji coba kelompok besar yang terdiri dari 18 anak diperoleh skor 408 dari 7 indikator dengan presentase skor 58 %. Berdasarkan hasil perbandingan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar pada pengamatan pertama dan kedua mengalami perkembangan. Hasil pengamatan pertama dan kedua pada uji coba kelompok kecil mengalami perkembangan dengan kenaikan presentase sebesar 18%. Sedangkan, Hasil uji coba kelompok besar dari pengamatan pertama dan kedua pada uji coba kelompok besar mengalami perkembangan dengan kenaikan presentase sebesar 16%. Adapun grafik pada uji coba produk *flipbook maker*. Terlihat pada gambar 5, sebagai berikut :



Gambar 5 Hasil Uji Coba *Flipbook Maker*

Berdasarkan penyajian data di atas, media interaktif *flipbook maker* mendapatkan komentar yang baik, akan tetapi ada beberapa hal yang harus direvisi diantaranya pada komponen penggunaan kata atau bahasa dalam ketepatan pemilihan jenis teks dan font yang disajikan harus konsisten sehingga akan menarik untuk dilihat. Pada komponen penggunaan kata atau bahasa terkait materi yang disajikan penggunaan kata “operasional” menjadi “operasi”, penggunaan kata “simbol bilangan” dirubah menjadi “lambang bilangan”, dan keterangan pada operasional bilangan langsung dibagi menjadi sub bab “operasi penjumlahan” dan “operasi pengurangan”. Pada komponen grafis, terkait kesesuaian penggunaan video dengan materi dan kualitas tampilan video sebaiknya peneliti membuat video pembelajaran yang didalamnya terdapat identitas peneliti. Pada komponen desain, terkait *cover* belakang untuk ditambahkan identitas peneliti. Selain itu, akan tetapi ada beberapa hal yang harus direvisi diantaranya pada pengenalan buah-buahan sebaiknya peneliti membuat video dengan membawa buah yang sebenarnya. Sehingga, anak akan mudah dalam mendapatkan pengetahuan karena adanya benda kongkret yang dijadikan sebagai objek pembelajaran. Adapun produk *flipbook maker* pada tahap revisi produk tentang konsistensi dalam penggunaan font. Terlihat pada gambar 6, sebagai berikut :



Gambar 6 Tahap Revisi Produk *Flipbook Maker*

Berdasarkan penyajian data media interaktif *flipbook maker* mendapatkan komentar yang baik telah sesuai dengan prosedur tahapan pengembangan (RnD), produk dinyatakan layak untuk dapat diproduksi dalam jumlah banyak. Hasil evaluasi yang menjadi pertimbangan dari beberapa hasil prosentase perbandingan uji validitas ahli media, materi, dan uji coba kepada peserta didik yang dilakukan selama dua kali pertemuan dikategorikan sangat layak dan sesuai ketentuan kriteria diatas 50%. Media interaktif *flipbook maker* bersifat bahan ajar dapat dikonsumsi secara digital untuk anak dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media interaktif *flipbook maker* dalam pembelajaran kognitif di RA Bahrul Ulum Sawahan dapat ditarik kesimpulan, bahwa media *flipbook maker* sebagai desain media interaktif dikembangkan melalui aplikasi *flipbook maker* Pro 3.4.3.0 dalam bentuk digital yang mengacu aspek perkembangan anak dengan menonjolkan visualisasi gambar terhadap materi kognitif dengan menambahkan fitur video untuk memperjelas materi yang disampaikan. Pada aspek materi kognitif yang tertuang dalam produk meliputi berhitung angka 1-10, korespondensi satu-satu dengan kegiatan mencocokkan jumlah gambar dengan lambang bilangan, mengenal perbandingan antara kecil-besar dan banyak sedikit, menirukan angka. Selain itu, pengenalan konsep dan lambang bilangan, pada media ini juga mengenalkan operasi bilangan yang terdiri dari operasi penjumlahan dan operasi pengurangan. Hasil penilaian dari ahli media dapat disimpulkan bahwa media interaktif *flipbook maker* mendapat skor 96,25%. Penilaian dari ahli materi I mendapatkan skor 97,5%, dan ahli materi II mendapatkan skor 100%. Pada hasil perbandingan pengamatan pertama dan kedua mencapai prosentase 41% dan 42% untuk kelompok kecil. Sedangkan, pada kelompok besar mencapai prosentase 59% dan 58%. Saran penelitian dapat dinyatakan layak produksi dan telah sesuai prosedur pada tahap pengembangan, media interaktif *flipbook maker* bersifat *movable* sehingga dimanapun dan kapanpun anak bisa menggunakan media ini dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah S., dkk. (2021). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arianty,et.al., (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Flipbook Maker Dengan Konten Dari Hasil Karya Anak Di PAUD*. Universitas panca sakti. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vo.5, No.6, (Online) <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/625>
- Asnawir dan Usman, M. B. (2022). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Damayanti, E., Amaliah, A. E., dan Ismawati. (2020). *Capaian dan Stimulasi Aspek Perkembangan Seni Pada Anak Kembar Usia 5 Tahun*. UIN Alauddin Makassar. NANA EKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education, Vol 3 No 1. (Online) <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/nanaeke/article/download/14176/8660>.
- Fadillah,A.et.al., (2021) *Development E-Book Learning Media Based On Kvisoft Flipbook Maker*. Universitas Muhammadiyah Tangerang, Kreano : Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, Vol 12, No.2. (Online) <https://journal.unnes.ac.id/nju/kreano/article/view/31684>
- Hafiz,F.A & Safitri,N., (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Menggunakan Flipbuilder Pada Materi Lingkungan Sahabat Kita*. Universitas Pakuan. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 9,No.2. (Online) <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/13338>
- Hasanah,I,N. & Rusnilawati,R., (2023). *Discovery Learning Model With Flipbook Interactive Media On Critical Thinking Ability And Desire To Know*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Numerical : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, Vo.7, No.2, (Online) <https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/numerical/article/view/3356>
- Ladamay, I., dkk. (2021). *Designing And Analysing Electronic Student Worksheet Based On Kvisoft Flip Book Maker For Elementary School Student*. Universitas Kanjuruhan Malang. IOP Conferences Series: Materials Science and Engineering, Vol 1098. (Online) <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/1098/3/032028/pdf>.
- Litta, L.et.al., (2023). *Teknologi Digital – Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Inggris*. Universitas Teknologi Sulawesi. Teknos : Jurnal Pendidikan dan Teknologi, Vol.3, No.1, (Online) <https://jurnal-fkip-uim.ac.id/index.php/teknos/article/view/98>
- Mahendri, R.P.,et.al.,(2023). *Development Of Interactive Flipbook Based E-Module For Teaching Algorithms And Basic Programming In Higher Education*. Universitas Negeri Padang, Journal of Hypermedia & Technology – Enhanced Learnig, Vol. 1, No.1, (Online) <https://edutech-journals.org/index.php/j-hytel/article/view/18/78>

- Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Putri, R. A., dkk. (2020). *Development of Interactive Learning Media Flip-Book Using Ksivoft Flipbook Maker Based on Local Culture Arts*. Universitas Muhammadiyah Gresik. *Innovation Research Journal*, Vol 1 No 1. (Online) <http://journal.umg.ac.id/index.php/innovation/article/download/1442/1038/>.
- Saragih,P.P. & Purwati,P.D.,(2025). *Penerapan Media Flipbook Berbasis Problem Based Learning (PBL) Upaya Peningkatan Sikap Gotong Royong Dan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Sista Di Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Semarang, *Jurnal Basicedu*, Vol.9,No.1. (Online) <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/9107>
- Sudirman, I. N. (2021). *Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Bandung: Nilacakra Publishing House.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Thiel,O.,et.al., (2022). *Video Education For Kindergarten Mathematics-Ideas and Prinsiples of Vidukids*. Queen Maud University College, (Online) [DOI:10.13140/RG.2.2.22176.05120](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22176.05120)
- Triwahyuningtyas. D, Ningtyas, A. S, dan Rahayu.S . (2020). *The Problem Based Learning e-Modul Of Planes Using Kvisoft Flip Book Maker For Elementary School Student*. Universitas Kanjuruhan Malang. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol 8, No 2. (Online) <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/34446/pdf>.
- Utama,w.w. (2023).*Early Childhood Mathematics Learning in Realistic Mathematical Eduction (RME)*. Uniersitas PGRI Yogyakarta, UPINCES 2022,ASSEHR 695, pp 203-209, (Online) [DOI:10.2991/978-2-494069-39-8_18](https://doi.org/10.2991/978-2-494069-39-8_18)
- Yuni,R.,et.al.,(2025). *Effectiveness Of Using Heyzine Flipbook Maker-Based E-Modules Through Problem-Based Learning Model*. Universitas Negeri Medan, *Journal of Psychology and Instruction*,Vol.9, No.1, (Online) <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JoPaI/article/view/85103>
- Odiri,O.E., (2023). *Early Childhood Mathematics : An Insight Into Strategies For Developing Young Children Mathematical Skills*. Delta State Univesity, *Mathematics Education Journals*. Vol.7, No.1, (Online) <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/MEJ/article/view/24534>