

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-MAGAZINE* BERBASIS *FLIPBOOK* MATERI
TEKS NARASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Insyirah Meizaluna Ageng Pritami¹, Anggi Citra Aprilia², Herlina Herlina³
^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

1insyirahmeizalunaagengpritami_1107621011@mhs.unj.ac.id ,

2anggicitraapriliana@unj.ac.id , 3herlina@unj.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low level of knowledge and ability of fourth-grade students in writing narrative texts, as well as the lack of engaging learning media. A needs analysis at SDN Kebon Manggis 01 revealed that many students struggled to understand narrative structure and express their ideas. The aim of this study is to develop a flipbook-based e-magazine for teaching narrative texts. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The development process involved needs analysis, design, product creation, expert validation, and both limited and field testing. Expert validation results showed a score of 84.91%, while student trials reached 92.69%, both categorized as highly feasible. This media has been proven to support students' comprehension and foster creative writing. Its visual design, interactive features, and digital accessibility make it well-suited for teaching Bahasa Indonesia in the digital era.

Keywords: Development, E-Magazine, Flipbook.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pengetahuan dan kemampuan siswa kelas IV dalam menulis teks narasi serta kurangnya media pembelajaran yang menarik. Hasil analisis kebutuhan di SDN Kebon Manggis 01 menunjukkan banyak siswa kesulitan memahami struktur narasi dan menuangkan ide. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *e-magazine* berbasis flipbook untuk pembelajaran teks narasi. Metode yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE. Proses pengembangan melibatkan analisis kebutuhan, desain, pembuatan produk, validasi ahli, serta uji coba terbatas dan lapangan. Hasil validasi ahli memperoleh skor 84,91% dan uji coba siswa sebesar 92,69%, keduanya termasuk kategori sangat layak. Media ini terbukti mendukung pemahaman siswa dan mendorong kreativitas menulis. Desain visual, fitur interaktif, dan akses digital membuatnya cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital.

Kata Kunci: Pengembangan, *E-Magazine*, *Flipbook*

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memegang peran strategis dalam membentuk karakter dan mengembangkan kompetensi peserta didik. Salah satu kompetensi penting yang dikembangkan melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan menulis,

Mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup keterampilan berbahasa dan bersastra, yang terdiri dari empat kemampuan utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam pembelajaran menulis, (Apriliana and Martini 2018) menyebutkan bahwa keterampilan menulis hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan latihan. Jadi, keterampilan menulis itu mengalami proses pertumbuhan melalui latihan. Salah satu jenis karangan yang dapat dibuat oleh siswa kelas tinggi adalah karangan narasi. Selain menulis, membaca juga lah penting keterampilan membaca sangat penting di kelas tinggi karena pada tahap ini siswa mulai beralih dari belajar membaca menjadi membaca untuk belajar. Artinya, membaca bukan hanya untuk mengenal huruf dan kata, tetapi sudah menjadi alat

utama untuk memahami berbagai materi pelajaran.

Jadi hal ini sesuai dengan (Apriliana 2016) yang menyatakan bahwa kemampuan membaca dan menulis perlu ditanamkan sejak usia dini. Jika anak tidak memiliki keterampilan membaca dan menulis yang cukup sejak awal, mereka akan menghadapi hambatan dalam proses belajar di jenjang berikutnya. Oleh sebab itu, pembelajaran membaca dan menulis menjadi hal yang sangat penting untuk diberikan di sekolah dasar agar siswa dapat aktif dalam kegiatan literasi.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV, masih mengalami kesulitan dalam menulis teks narasi, baik dalam hal struktur, isi, maupun penggunaan bahasa.

Hasil analisis kebutuhan di SDN Kebon Manggis 01 Jakarta menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu memahami isi cerita dan menyusun teks narasi secara baik. Selain itu, wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu penyebab rendahnya

motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi ini. Guru umumnya hanya menggunakan buku cetak sebagai media ajar utama, yang menyebabkan pembelajaran terasa monoton dan kurang interaktif. Bentuk buku yang tidak berwarna dan itu-itu saja juga membuat peserta didik menjadi malas untuk membaca.

Menurut (Rahmawati, Usman, and Nurhasanah 2023) Pesatnya teknologi informasi membuat peserta didik aktif menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. Karena itu, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang menarik dan menghibur agar tidak kalah dengan kemajuan teknologi dan hiburan.

(Boulianne and Theocharis 2020) dalam jurnal *Social Science Computer Review* menyatakan bahwa generasi muda merupakan pengguna awal sekaligus pengguna aktif media digital. Temuan ini mendukung penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Salah satu media yang potensial adalah *e-magazine* berbasis *flipbook*, yaitu media pembelajaran digital yang memadukan teks, gambar, animasi,

dan interaktivitas. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran teks narasi.

Media ini juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis kebutuhan peserta didik. Penelitian (Usman et al. 2024) menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* dalam pendidikan dapat melibatkan siswa secara aktif dan kreatif, serta membantu mengembangkan kemampuan komunikasi visual mereka. Selain itu penelitian dari (Gutari and Mukhlisina 2023) juga mengungkapkan bahwa Media pembelajaran *flipbook* pada materi teks narasi kelas IV dapat membantu siswa lebih mudah memahami isi materi. Oleh karena itu, peneliti meyakini bahwa penerapan *flipbook* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada teks narasi, merupakan solusi yang tepat.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-magazine* berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran teks narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV

SD. Media ini diharapkan mampu menjadi solusi inovatif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar yang lebih bermakna.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti pada pengembangan media *E-Magazine* berbasis *Flipbook* materi teks narasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar yaitu berupa metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang juga dikenal sebagai metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan dapat diartikan proses ilmiah yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, merancang serta mengembangkan suatu produk, dan melakukan validasi agar produk tersebut dapat memenuhi kebutuhan secara optimal (Okpatrioka 2023).

Penelitian pengembangan berfungsi sebagai dasar dalam membangun model dan teori. Istilah "penelitian" mengacu pada proses penyelesaian masalah dan pencarian fakta secara sistematis, sementara

"pengembangan" merujuk pada upaya untuk meningkatkan kemampuan teoritis, konseptual, dan moral sesuai kebutuhan melalui pelatihan dan pendidikan. Jika digabungkan, penelitian pengembangan atau *research and development* dapat didefinisikan sebagai jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan, memperluas, dan mendalami suatu teori dalam bidang ilmu tertentu (Prof. Dr. MV. Roesminingsih et al. 2024).

Adapun subjek dari penelitian ini terdiri dari 3 validator ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta responden dari peserta didik kelas IV B SDN Kebon Manggis 01 sebanyak 4 orang untuk uji coba one to one, 8 orang untuk uji coba small group dan 12 orang untuk uji coba field test. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yaitu analisis kevalidan dan analisis kepraktisan. Menganalisis data dari hasil saran maupun komentar oleh para ahli validator untuk perbaikan pada produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari para ahli (validator) dan responden peserta didik menggunakan kriteria penilaian

skor skala likert dengan interval 1-5. Hasil kevalidan diperoleh dari angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh sebuah media *E-Magazine* berbasis Flipbook materi Teks Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 1. Kriteria Penskoran

| Skor | Kriteria | Penilaian |
|------|--------------------|-----------|
| 5 | Sangat Baik | SB |
| 4 | Baik | B |
| 3 | Cukup Baik | CB |
| 2 | Kurang Baik | KB |
| 1 | Sangat Kurang Baik | SKB |

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

| Rentang Skor | Kategori |
|--------------|-------------|
| 0% - 25% | Kurang Baik |
| 26% - 50% | Cukup Baik |
| 51% - 75% | Baik |
| 76% - 100% | Sangat Baik |

Tabel 3. Skala Kelayakan

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

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini termasuk jenis penelitian R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design,*

Development, Implementation and Evaluation).

Tahap Analysis, pada tahap ini pengembangan media *E-Magazine* berbasis *Flipbook*. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menggali informasi terkait kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan guru serta media yang digunakan di kelas IV SDN Kebon Manggis 01 Pagi.

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Data diperoleh melalui observasi langsung serta angket yang diisi oleh guru dan siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan buku paket dan LKS sebagai sumber utama. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap teks narasi, bahkan beberapa siswa belum mampu menulis teks narasi dengan tepat. Minimnya variasi media pembelajaran juga membuat siswa cepat bosan, kurang termotivasi, dan sulit fokus selama pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan Guru

Hasil wawancara menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi teks narasi masih tergolong rendah. Guru

mengungkapkan bahwa siswa kesulitan berimajinasi, kurang berminat menulis, serta mengalami hambatan dalam menyampaikan ide. Di samping itu, mereka juga belum menguasai penggunaan ejaan dan tanda baca yang benar, serta memiliki kosakata yang terbatas. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran narasi.

c. Analisis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang minim variasi, seperti hanya menggunakan buku paket dan LKS, membuat siswa kurang tertarik dan kesulitan memahami materi Bahasa Indonesia. Guru mendukung inovasi media pembelajaran seperti *E-Magazine* berbasis *Flipbook* karena dapat menyederhanakan materi abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa melalui tampilan visual yang menarik. *E-Magazine* ini memuat materi teks narasi, sesuai dengan kurikulum merdeka fase B mata pelajaran Bahasa Indonesia, diikuti dengan **Capaian & Tujuan** pembelajaran berikut:

Tabel 4. Capaian & Tujuan Pembelajaran

| Capaian Pembelajaran | Tujuan Pembelajaran |
|---|--|
| Elemen: Membaca & Memirsa Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang teks narasi. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. | Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi mengenai : pengertian, jenis, struktur, kaidah kebahasaan dari teks narasi serta dapat menuangkan ide serta gagasannya dalam menulis teks narasi dengan baik. |
| Elemen : Menulis Peserta didik mampu menulis teks narasi, dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. | |

Tahap Design, Pada tahap ini, peneliti menyusun perencanaan isi materi dan fitur-fitur media pembelajaran. Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan capaian pembelajaran Fase B Kurikulum Merdeka. Media dikemas dalam bentuk *e-magazine* berbasis *flipbook* dan dilengkapi dengan:

- Permainan interaktif (*Wordwall & Educaplay*)
- Video animasi edukatif dari kanal *YouTube* “Kejarcita”

- Kuis digital (*Quiz Froggy*)
- Latihan menulis berbasis gambar berseri melalui *Google Form*

Instrumen penilaian juga disusun dalam bentuk angket dengan skala Likert, digunakan untuk menilai aspek media, materi, dan bahasa oleh para ahli, serta menilai respon peserta didik pada tahap uji coba.

Tahap *Development*, Media *e-magazine* dibuat menggunakan aplikasi Canva dan dikonversi menjadi *flipbook* berbasis HTML. Seluruh komponen media, seperti teks, gambar, soal, dan video, digabungkan sesuai desain storyboard.

a. Mengembangkan Produk

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi Canva berukuran A4, dengan referensi desain seperti palet warna dan tema dari Pinterest. Seluruh komponen seperti materi, gambar, dan soal disusun sesuai storyboard menjadi *E-Magazine* berbasis *Flipbook*. Setelah selesai, media divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa untuk mengukur kelayakan.

b. Validasi Ahli

Validasi dilakukan setelah *E-Magazine* berbasis *Flipbook* ini selesai dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh ahli materi yaitu adalah

Bapak adalah Bapak Anggit Aruwiyantoko, M.Pd, ahli media yaitu Prof. Dr. Mohamad Syarif Sumantri, M.Pd., dan bahasa yaitu Ibu Gusti Yarmi, M.Pd. Ketiga ahli tersebut merupakan dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Validasi ahli ini menggunakan angket yang disediakan oleh peneliti. Hasil masukan dan saran dari para ahli digunakan untuk menyempurnakan produk agar lebih optimal.

c. Revisi Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terhadap *E-Magazine* Berbasis *Flipbook* berdasarkan masukan dari para ahli, sehingga menghasilkan prototype II.

Tabel 4 Revisi Media *E-Magazine* Berbasis *Flipbook*

| Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|--|---|
|  |  |



Berdasarkan angket hasil dari penelitian produk yang dikembangkan peneliti yang telah di isi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Berikut hasil analisis kelayakan media *E-Magazine* berbasis *Flipbook* ;

Tabel 5 Hasil Rekapitulasi Rerata Validasi Ahli

| Validator | Jumlah Skor | Kriteria |
|------------------|---------------|---------------------|
| Ahli Materi | 82,85% | Sangat Layak |
| Ahli Media | 95,23% | |
| Ahli Bahasa | 76,66% | |
| Rata-Rata | 84,91% | Sangat Layak |

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi dari aspek materi, media, dan bahasa untuk media *E-Magazine* berbasis *Flipbook* materi teks narasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar memperoleh rata-rata sebesar 84,91% dengan kategori sangat baik/valid, sehingga layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Tahap *Implementation*, pada tahap ini dilakukan uji coba berupa uji

coba secara *one to one*, *small group* hingga *field test*.

a. Uji Coba *One To One*

Tahap uji coba *one to one* ini melibatkan empat orang peserta didik kelas IV B SDN Kebon Manggis 01 Pagi. Peserta didik dapat mengakses *E-Magazine* berbasis *Flipbook* yang telah disediakan pada link berikut ini : <https://heyzine.com/flipbook/3ea1736e49.html>.

Hasil dari penelitian responden pada tahap *one to one* yang melibatkan empat orang peserta didik memperoleh skor 187, presentase kelayakan yang didapat sebesar 93,50%, menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-Magazine* termasuk dalam kategori Sangat Baik/Layak.



Gambar 1. Tahap Uji Coba *One To One*

b. Uji Coba *Small Group*

Tahap uji coba *small group* melibatkan delapan orang peserta didik kelas IV B SDN Kebon Manggis 01 Pagi. Hasil dari penelitian responden pada tahap *small grup* ini memperoleh skor 373, presentase kelayakan yang didapat sebesar

93,25%, menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-Magazine* termasuk dalam kategori Sangat Baik/Layak.



Gambar 1. Tahap Uji Coba *Small Group*

c. Uji Coba *Field Test*

Tahap uji coba field test melibatkan dua belas orang peserta didik kelas IV B SDN Kebon Manggis 01 Pagi. Hasil dari penelitian responden pada tahap field test ini memperoleh skor 548, presentase kelayakan yang didapat sebesar 91,33%, menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-Magazine* termasuk dalam kategori Sangat Baik/Layak.



Gambar 3. Tahap Uji Coba *Field Test*

Berdasarkan hasil uji coba peserta didik mulai dari one to one hingga field test yang memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *E-Magazine* berbasis *Flipbook* Materi Teks Narasi kelas IV Sekolah Dasar, berikut adalah hasil rekapitulasi nya:

Tabel 6 Hasil Rekapitulasi Rerata Uji Coba Peserta Didik

| Uji Coba | Jumlah Skor | Kriteria |
|--------------------|---------------|---------------------|
| <i>One To One</i> | 93,50% | Sangat Layak |
| <i>Small Group</i> | 95,25% | |
| <i>Field Test</i> | 91,33% | |
| Rata-Rata | 92,69% | Sangat Layak |

Dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan nilai terkait kelayakan produk yang diperoleh pada tahap uji coba produk sebesar 92,69% dengan kategori Sangat Baik/Layak.

Tahap *Evaluation*, Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Validitas produk ditentukan melalui hasil angket dari para ahli, sedangkan kepraktisannya dilihat dari tanggapan peserta didik melalui angket yang telah diisi. Dari hasil tersebut, peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan produk bahan ajar yang dikembangkan.

a. Kekurangan media *E-Magazine* berbasis *Flipbook* yang peneliti kembangkan:

1. Penyajian materi dengan tampilan visual yang menarik,

animasi membalik halaman, serta fitur multimedia (video, audio, gambar), sehingga dapat membuat rasa semangat belajar siswa naik. Serta dapat menambah pengalaman baru bagi peserta didik.

2. Media *E-Magazine* berbasis *Flipbook* ini mudah diakses melalui berbagai perangkat digital seperti laptop, tablet, ataupun smartphone
3. Materi dalam *E-Magazine* berbasis *Flipbook* ini dapat menambah ilmu pengetahuan bagi peserta didik.

b. Kekurangan media *E-Magazine* berbasis *Flipbook* yang peneliti kembangkan :

1. Permainan dalam media pembelajaran masih menampilkan iklan, sehingga peserta didik perlu menunggu beberapa saat sebelum dapat memainkannya
2. Dibutuhkan keahlian dalam desain dan penggunaan *E-Magazine* Berbasis *Flipbook* ini, serta waktu yang tidak singkat untuk membuat produk yang baik dan layak digunakan.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa *E-Magazine* berbasis *Flipbook* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran teks narasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi teks narasi sekaligus mengasah kemampuan menulis mereka melalui kegiatan menulis narasi.

Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, namun penelitian hanya dilaksanakan sampai tahap *development*, mencakup analisis kebutuhan, perancangan desain, hingga pembuatan media dan penilaian kelayakannya. Media dirancang melalui aplikasi *Canva* dan diintegrasikan ke dalam platform *Heyzine Flipbook* dengan tambahan fitur interaktif seperti video, latihan soal, kuis, dan permainan, serta dapat diakses secara online maupun offline.

Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan hasil rata-rata kelayakan sebesar 84,91% (kategori Sangat Baik). Sementara itu, uji coba terhadap peserta didik melalui

tahapan *one to one*, *small group*, dan *field test* menghasilkan rata-rata 92,69% dengan kategori Sangat Baik.

Dengan demikian, media *E-Magazine* berbasis *Flipbook* ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks narasi di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini berhasil mencapai tujuannya, yakni mengembangkan media yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliansa, Anggi Citra. 2016. "Picture Word Inductive Model (Pwim) Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Sekolah Dasar." *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(1):1–12. doi: 10.33558/pedagogik.v4i1.1264.
- Apriliansa, Anggi Citra, and Avini Martini. 2018. "Analisis Kesalahan Ejaan Dalam Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Sumedang Selatan." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(2):227. doi: 10.33578/jpfkip.v7i2.6267.
- Boulianne, Shelley, and Yannis Theocharis. 2020. "Young People, Digital Media, and Engagement: A Meta-Analysis of Research." *Social Science Computer Review* 38(2):111–27.
- Gutari, Nalinda, and Innany Mukhlisina. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Materi Teks Narasi Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08(September):5726–33.
- Okpatrioka Okpatrioka. 2023. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1(1):86–100. doi: 10.47861/jdan.v1i1.154.
- Prof. Dr. MV. Roesminingsih, M. Pd., M. Pd. Monica Widyaswari, M. Pd. Dr. Rofik Jalal Rosyanafi, and M. Pd. M. Fahmi Zakariyah. 2024. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. edited by T. E. B. Cendikia. CV. Bayfa Cendikia Indonesia.
- Rahmawati, Firda, Herlina Usman, and Nina Nurhasanah. 2023. "Pengembangan Digital Book Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Materi Teks Nonfiksi Kelas Iv Sd." *Wahana Sekolah Dasar* 31(1):80. doi: 10.17977/um035v31i12023p80-91.
- Usman, Herlina, Ika Lestari, Yulia Elfrida Yanty Siregar, Syarifa Rafiqqa, and Izlan SENTRYO. 2024. "Flipbook and E-Learning for Teaching English to Elementary School Teacher Education Students." *Studies in English Language and Education* 11(2):919–35. doi: 10.24815/siele.v11i2.35476.