

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis *Flipbook Marker* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak TK Darul Iman

Wahyuni¹, Anita Chandra D.S², Arri Handayani³

¹ Program Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

² Program Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

³ Program Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

wahyunicute2@gmail.com, anita.sagala@yahoo.com, arrihandayani@upgris.ac.id

Abstract

The background of this research is the low creative thinking ability of children because the teacher has not used the right teaching materials to support learning activities in the classroom. The purpose of this research is to develop flipbook marker-based thematic teaching materials and to find out the effectiveness of using teaching materials to increase children's creative thinking skills in TK Darul Iman. This research was carried out in seven stages using Borg and Gill floating. The seven stages include 7 stages, namely: 1) Potential and Problems, 2) Collecting Data, 3) Product Design, 4) Design Validation, 5) Design Revision, 6) Product Trial, 7) Product Revision. The trial subjects of this study were group A consisting of 17 students at TK Darul Iman. The learning process is carried out with a one group pretest and posttest design. Data collection techniques were sourced from questionnaires from material validation experts, media validation experts, observations, interviews, and documentation. The results of this study indicate that (1) the validity test of material experts is 92 with a very valid category, the validity test of media experts is 92.14 with a very valid category. (2) the average response of children is 93.01%, (3) the average teacher response is 92.78% with a very practical category. (4) the value of the Paired Samples T Test obtained a significance value of 0.000 < 0.05, then the hypothesis is accepted. This shows that flipbook marker-based thematic teaching materials are effective for improving children's creative thinking skills.

Keywords: thematic teaching materials, flipbook markers, creative thinking

Abstrak

Latar belakang penelitian ini rendahnya kemampuan berfikir kreatif anak dikarenakan guru belum menggunakan bahan ajar yang tepat untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan bahan ajar tematik berbasis *flipbook marker* dan mengetahui efektifitas penggunaan bahan ajar terhadap peningkatan kemampuan berfikir kreatif anak di TK Darul Iman. Penelitian ini dilaksanakan dalam tujuh tahapan menggunakan pengembangan Borg and Gill. Tujuh tahapan meliputi meliputi 7 tahap yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Mengumpulkan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk. Subyek uji coba penelitian ini adalah kelompok A yang terdiri dari 17 siswa di TK Darul Iman. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan desain *one group pretest dan posttest design*. Teknik pengumpulan data bersumber dari angket ahli validasi materi, ahli validasi media, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) uji validitas ahli materi 92 dengan kategori sangat valid, uji validitas ahli media 92.14 dengan kategori sangat valid. (2) rata-rata respon anak 93.01%, (3) rata-rata respon guru 92,78% dengan kategori sangat praktis. (4) nilai uji *Paired Samples T Test* diperoleh nilai signifikansi 0.000 < 0.05 maka hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahan ajar tematik berbasis flipbook marker efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.

Kata kunci: bahan ajar tematik, flipbook marker, berfikir kreatif

History

Received 2022-04-12, Revised 2022-06-19, Accepted 2022-06-25

Sistem pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab (UU No 20 tahun 2003).

Pendidikan abad 21 anak ditantang untuk meningkatkan kecakapan berfikir tingkat tinggi. Kecakapan berfikir tingkat tinggi adalah keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menghadapi masa depan yang akan datang. Kecakapan berpikir tingkat tinggi terdiri dari pemecahan masalah (*problem solving*), pengambilan keputusan (*decision making*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan berpikir kreatif (*creative thinking*) (Nugraha, 2018:120). Menurut Griffith, P., McGaw, B., & Care, E, (2012) keterampilan berpikir kreatif dan berinovasi; berpikir kritis dan pemecahan masalah serta berpikir metakognisi merupakan keterampilan berpikir yang harus dimiliki oleh anak.

Berpikir kreatif adalah keterampilan yang dimana anak dapat menyelesaikan suatu masalah dan menemukan cara lain untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Berpikir kreatif merupakan kegiatan kognitif yang dapat menciptakan solusi untuk menyelesaikan suatu masalah pada saat kegiatan pembelajaran. Berpikir alami, reflektif dan menciptakan suatu karya yang kompleks merupakan hasil dari berfikir kreatif. Menghasilkan ide baru, memadukan ide dan menentukan keefektifan ide yang ada adalah berpikir kreatif (Safilu, 2010). Hasil pengamatan pembelajaran yang dilakukan pada anak kelas A menunjukkan bahwa kegiatan belajar masih berpusat pada guru, pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dimana guru kurang memberi kesempatan pada anak untuk dapat mengungkapkan pendapatnya sehingga kelas tidak efektif dan cenderung pasif. Selain itu kegiatan belajar menggunakan lembar kerja, latihan-latihan soal, menulis dibuku, hal itu menyebabkan anak terbatas dalam mengeksplorasi gagasan, solusi terhadap permasalahan yang diberikan saat pembelajaran berlangsung. Dukungan scaffolding oleh guru dilakukan dengan maksimal akan menjadikan anak lebih kreatif.

Pengembangan bahan ajar diperlukan agar anak dapat berfikir kreatif selama pembelajaran berlangsung. Bahan ajar yang dikembangkan disesuaikan dengan pembelajaran tematik kurikulum 2013 PAUD. Pembelajaran tematik pada Kurikulum 2013 di satuan pendidikan menggunakan Tema. Pengembangan bahan ajar tematik berbasis *flipbook marker* sesuai dengan kebutuhan guru dan anak. Pengembangan bahan ajar tematik berbasis *flipbook marker* dikemas dengan menggunakan pendekatan inkuiri adalah upaya pengembangan diri guru dalam menghadapi pendidikan abad 21. Dimana guru harus berinovasi dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Selain itu, *Flipbook marker* juga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui kemampuan berpikir kreatif siswa (Marlina, 2020).

Penggunaan bahan ajar berbasis flipbook marker dapat digunakan secara fleksibel (tatap muka, daring dan luring) juga sebagai pendayagunaan teknologi untuk optimalisasi pembelajaran anak usia dini di era global. Bahan ajar berbasis flipbook maker merupakan bentuk bahan ajar yang disusun secara sistematis yang ditampilkan dalam format elektronik, didalamnya terdapat gambar, video dan audio. Hal ini didukung dengan pengembangan E-Modul yang dilakukan oleh Cici Romayanti, Agus sundaryono, dan Dewi Hadayani tahun 2020 dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan E-Modul Kimia berbasis Kemampuan Berfikir Kreatif dengan menggunakan Kvisoft Flipbook Maker”. Penelitian tersebut menunjukkan e-modul kimia berbasis kemampuan berpikir kreatif dapat membuat anak memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan penilaian oleh ahli materi dan jawaban-jawaban pertanyaan dari setiap masing-masing anak. Kevalidan e-modul menunjukkan hasil validasi dari ahli media sebesar 97,7%, validasi ahli materi sebesar 90,2%, uji coba keterbacaan pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 9 anak dikelas X MIPA 2 sebesar 97,04%, dan respon anak pada uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh 25 anak dikelas X MIPA 1 sebesar 86,4%. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul kimia berbasis kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan kvisoft flipbook maker sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran

Pembelajaran tematik merupakan teknik pembelajaran terpadu, utuh dan menyeluruh yang mengkaitkan beberapa konsep dari beberapa tema sehingga anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang bermakna (Indrawini, dkk., 2021). Bahan ajar pada pembelajaran di jenjang pendidikan anak usia dini yang dapat dipadukan dengan pendekatan tematik anak usia dini atau terintegrasi dengan tema. Bahan ajar mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai dasar bagi anak dan guru dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran (Belawati dalam Fajri, 2018). Oleh karena itu bahan ajar yang digunakan untuk anak usia dini disusun dengan menggunakan pendekatan tematik atau terintegrasi dengan tema. Penyusunan tersebut bertujuan agar pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan kurikulum paud.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka diperlukan penelitian tentang “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Flipbook Marker untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak TK Darul Iman”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Desain penelitian ini menggunakan model *Borg and Gall* yang dari Sugiyono (2015: 298). Penelitian ini terdiri dari 7 tahap yaitu tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap uji coba produk dan tahap revisi produk. Subyek uji coba terbatas adalah kelompok A yang terdiri dari 17 siswa di TK Darul Iman. Instrumen dan pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar validasi bahan ajar, angket respon siswa, angket respon guru, dan lembar observasi penilaian kemampuan berfikir kreatif anak. Metode penelitian ini menggunakan penelitian one grup pretest-posttest desain (Arikunto, 2013). Teknik analisis data berupa hasil komentar, saran, revisi dan hasil observasi analisis secara deskriptif kualitatif. Data tersebut digunakan sebagai masukan untuk merevisi desain produk yang dikembangkan.

Kelayakan bahan ajar dilihat dari dua aspek yaitu kevalidan materi dan kevalidan media dari bahan ajar yang dikembangkan. Kevalidan materi sesuai dengan ketentuan BSNP tahun 2006 yaitu isi, bahasa, dan penyajian. Sedangkan kelayakan media terdiri dari ukuran bahan ajar, desain cover, isi buku, dan ilustrasi buku. Data validasi kelayakan bahan ajar didapat dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media yang dilakukan oleh 3 dosen Universitas PGRI Semarang.

Keefektifan bahan ajar yang dikembangkan ditinjau dari aspek kemampuan berfikir kreatif anak. Bahan ajar dikatakan efektif jika terdapat peningkatan kemampuan berfikir kreatif anak berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat analisis data. Uji normalitas dilihat dari data hasil *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas hasil data *pretest* dan *posttest* yang digunakan yaitu *Shapiro-Wilk* menggunakan *SPSS 20.0 for windows*. Uji T tes dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest terdapat perbedaan signifikan atau tidak. Uji N gain dilakukan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar tematik *flipbook marker*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini adalah menghasilkan Bahan ajar Tematik berbasis flipbook maker. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan menurut Sugiyono (2015: 298) yang dilakukan dari tahap 1 hingga tahap 7.

Pada tahap pertama adalah tahap potensi dan masalah. Potensi dalam penelitian ini adalah mengembangkan bahan tematik berbasis *flipbook marker* untuk meningkatkan kemampuan berfikir anak. Penelitian ini dilakukan di TK Darul Iman yang merupakan sekolah yang cukup mumpuni dalam hal sarana dan prasarananya, tetapi sarana dan prasarana yang ada tidak dimanfaatkan dengan maksimal. Identifikasi masalah pada penelitian ini dengan melakukan analisis kebutuhan di Kelas A TK Darul Iman yaitu wawancara kepada guru kelas A dan observasi kelas. Dari hasil wawancara, dan observasi yang telah dilakukan peneliti, diperoleh masalah yang mendasar yang terjadi pada anak, yaitu: bahan ajar yang digunakan masih tergolong bahan ajar yang seperti pada umumnya seperti majalah cetak yang berisi Lembar Kerja Siswa, sehingga anak tidak berperan aktif secara maksimal. Masalah-masalah yang ada memberikan ide kepada peneliti untuk mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya menyajikan lembar kerja siswa melainkan berisi tentang materi tematik, konsep pembelajaran, dan rencana kegiatan. Setelah proses potensi dan masalah selesai, serta informasi yang didapat cukup, maka tahap selanjutnya mengumpulkan sumber referensi seperti jurnal-jurnal tema diriku yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar tematik berbasis *flipbook maker*, silabus pembelajaran PAUD, buku tema tubuhku serta sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian.

Adapun desain produk pengembangan bahan ajar tematik adalah terdiri dari cover depan dan cover belakang, halaman, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, materi pembelajaran, pengembangan peta konsep berbasis buku dan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media *loosepart* sehingga dapat dijadikan sebagai referensi guru dalam menyiapkan kegiatan main. Kemudian terdapat daftar pustaka serta adanya gambar yang menarik sehingga guru dan anak tidak bosan pada waktu pembelajaran berlangsung. Bahan ajar tematik berbasis *flipbook marker* didesain dengan beberapa bagian yaitu halaman depan dan halaman belakang yang bertemakan “Diriku”, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, sub tema 1 “Aku ciptaan Allah”, sub tema 2 “Tubuhlu”, sub tema 3 “cara menjaga tubuh”, dan yang terakhir pengembangan peta konsep pembelajaran yang menggunakan pendekatan inkuiri dengan memanfaatkan media *loose part* sehingga dapat dijadikan sebagai referensi guru dalam menyiapkan kegiatan main dan yang terakhir daftar pustaka. Desain bahan ajar dilengkapi dengan video dan gambar sesuai konten disajikan dengan menarik sehingga saat pembelajaran berlangsung anak tidak bosan dengan materi yang disajikan.

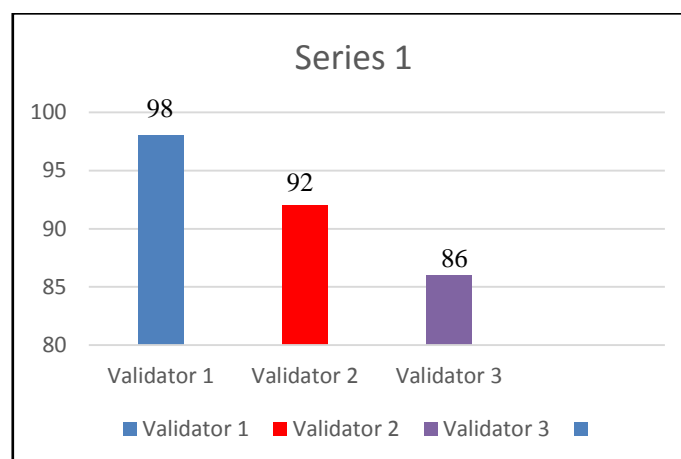
Hasil desain pengembangan produk ini berbentuk *exe* dan *pdf* yang dapat dicetak kapan saja. Format bahan ajar *exe* memudahkan guru saat akan menggunakan diletop, sehingga guru tidak perlu menambahkan aplikasi *flipbook marker*. Bahan ajar yang dikembangkan terdiri dari materi inti, beberapa gambar dan video sesuai konten, tanya jawab, dan sains. Bahan ajar yang dikembangkan selain berbasis *flipbook marker* juga menggunakan pendekatan inkuiri, terdapat peta konsep kegiatan pembelajaran berbasis buku cerita, agar anak mendapatkan pengalaman langsung saat pembelajaran dikelas. Berikut hasil desain bahan ajar *flipbook marker* tema “Aku Ciptaan Tuhan”.



Gambar Bahan Ajar Berbasis Inkuiri Menggunakan Aplikasi
Flipbook Marker

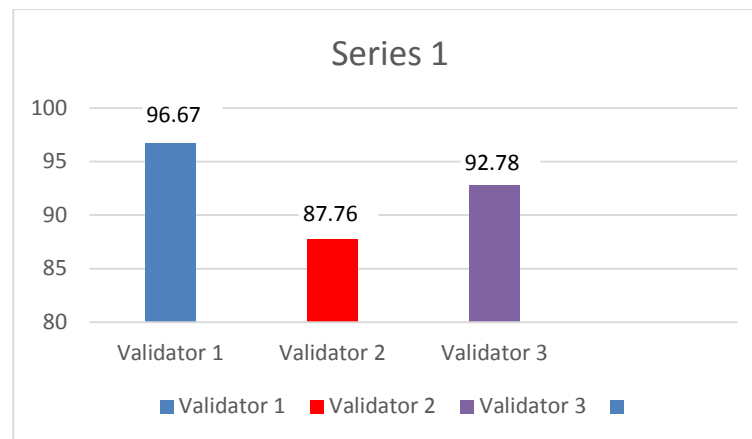
Pengembangan produk dikembangkan berdasarkan tema Diriku. Bahan ajar ini meliputi KI dan KD yang ditentukan pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Materi bahan ajar tema Diriku terdiri dari sub tema aku ciptaan Allah, tubuhku dan cara menjaga tubuh. Bahan ajar tematik ini dapat mengarahkan anak untuk mengetahui konsep tentang asal mula diciptakannya, mengenal fungsi anggota tubuh, dan tahu cara melindungi tubuh dengan maik dan benar serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Uji kevalidan bahan ajar tematik berbasis *flipbook marker* dilakukan untuk mengetahui kevalidan bahan ajar sebelum diuji cobakan ke lapangan. Uji kevalidan dilihat dari kevalidan materi dan kevalidan media bahan ajar *flipbook marker*. Kevalidan materi bahan ajar diberikan kepada 3 ahli validasi materi dengan kevalidan rata-rata akhir validator ahli materi sebesar 92 dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2 Grafik hasil validasi ahli materi

Selanjutnya kevalidan media bahan ajar diberikan kepada 3 ahli validasi media memperoleh kevalidan rata-rata akhir validator ahli media sebesar 93.41 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil rata-rata validasi, maka hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3 Grafik hasil validasi ahli media

Setelah desain bahan ajar divalidasi oleh para ahli materi dan media, kemudian dilakukan revisi agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Uji coba skala terbatas diberikan kepada anak dan guru dengan memberikan angket untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan peneliti. Hasil respon anak sebesar 93.01% dalam kriteria sangat praktis, dan respon guru sebesar 92.78% dengan kategori “sangat baik” sehingga layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak kelas A TK Darul Iman.

Berikut adalah hasil kemampuan berfikir kreatif anak pada kelas A, dimana rerata pretest yaitu 53.17 dengan nilai maksimum 71.15 dan nilai minimum 38.46, sedangkan pada rerata posttest yaitu 83.48 dengan nilai maksimum 94.23 dan nilai minimum 75. Dari hasil *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 26.35.

Hasil uji perbedaan rerata *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *Paired Samples T Test* dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Paired Samples Test

Pair	Pretest - Posttest	Mean	Paired Differences			t	Df	Sig. (2- tailed)	
			Std. Deviasi	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1		-21.946	4.951	1.201	-24.491	-19.400	-18.276	16	.000

Dari perhitungan menggunakan aplikasi SPSS 25 dilihat dari nilai Kolmogorov-Sminov dimana diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0.05$. Berdasarkan ketentuan pengujian hepotesis maka H_0 ditolak. Maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa bahan ajar tematik berbasis *flipbook marker* yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain, diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai pretest dan nilai posttest 0.62 dan tergolong dalam kriteria sedang. Perbedaan antara rata-rata pretest dengan posttest adalah 26.35. Peningkatan rata-rata menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *flipbook marker* efektif digunakan.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Mulyadi (2016) menyatakan bahwa pengembangan media flash flipbook dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak karena dikarenakan materi pembelajaran menjadi sangat mudah dipahami oleh anak. Sedangkan menurut Yulaika (2020) menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis flipbook marker mampu meningkatkan hasil belajar dikarenakan anak merasa mudah memahami materi karena didukung adanya ilustrasi gambar maupun video baik materi maupun latihan soal.

Menurut Sekar, dkk (2015) menyatakan bahwa dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak, guru harus memfasilitasi sikap rasa ingin tahu pada anak, memberikan tantangan, menumbuhkan rasa ketidakpuasan terhadap yang ada, menumbuhkan keyakinan bahwa masalah dapat dipecahkan, dan mengajarkan kemampuan untuk memecahkan masalah. Bahan ajar yang dikembangkan dapat membantu guru dan anak dalam proses pembelajaran dan kemudahan anak dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya. Dengan menggunakan bahan ajar ini guru dapat menyediakan kegiatan pembelajaran yang menarik yaitu melalui kegiatan bermain dengan

pendekatan inquiri sehingga anak dapat memiliki pengalaman langsung dalam melakukan kegiatan. Kegiatan pembelajaran yang mengajarkan anak untuk memecahkan masalah. Selain itu melalui kegiatan bermain yang menarik anak lebih semangat belajar dan tidak mudah cepat bosan.

PENUTUP

Simpulan

Bahan ajar tematik berbasis *flipbook marker* yang telah dikembangkan peneliti memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak. Produk yang dikembangkan terdiri dari sub tema aku ciptaan Allah, tubuhku dan cara menjaga tubuh. Bahan ajar tematik ini dapat mengarahkan anak untuk mengetahui konsep tentang asal mula diciptakannya, mengenal fungsi anggota tubuh, dan tahu cara menjaga dan merawat tubuh dengan baik dan benar serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat dijadikan referensi guru PAUD dalam mengembangkan bahan ajar berbentuk *flipbook marker*, karena bahan ajar tematik yang dikembangkan memiliki keunggulan yaitu bahan ajar praktis digunakan, fleksibel dan bisa dibawa kemana-mana, efektif dan efisien. Kelemahan bahan ajar ini perlu menggunakan laptop saat akan menggunakannya, belum publish internet, ringan biaya dan mudah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka cipta
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Fajri, Z. (2018). Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Jurnal Pedagogik*, 05(01), 100–108.
- Griffin, P., McGaw, B., & Care, E. (Eds.). (2012). *Assessment and teaching of 21st skills*. New York: Springer Publishing Company
- Indrawini, T, Amirudin, A, dan Widiati, U. (2021). *Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik untuk Mencapai Pembelajaran Bermakna bagi Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 11, 1489-1497. Malang: Universitas Negeri Malang
- Marlina. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Etnokonstruktivisme Dalam Topik Lacak dan Tengkuluk Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook marker Untuk Kelas V Sekolah Dasar. Repository Unja <https://repository.unja.ac.id/>
- Nugraha, Muldiyana. (2018). Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan UIN Banten: Tarbawi*, 4, 27-44.
- Safilu. (2010). Hakekat dan Strategi Pembelajaran Biologi untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1): 1-11.
- Sekar, Ketut, Margunayasa. (2010). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Pemaron Kecamatan Buleleng.

- Sugiyono. (2015) *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Romayanti, Cici, dkk. 2020. Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 4(1): 51-58 (2020)
- Udi Mulyadi, Dendik, dkk. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Ipa di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol.4 No.4, Maret 2016, hal 296 – 301.
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76.