



Implementasi Pembelajaran Fonologi Dengan Model Project-Based Learning Berbantuan Flipbook

Sri Mujiatun

Pendidikan Dasar Pasca Sarjana Universitas PGRI Semarang

Ngatmini Ngatmini

Pendidikan Dasar Pasca Sarjana Universitas PGRI Semarang

Korespondensi penulis : srimujiatun81@guru.sd.belajar.id

Abstract. *Language is a very complex phenomenon. Indonesian is a communication tool that is one of the characteristics of the Indonesian nation and is used as the national language. Indonesian language lessons are one of the subjects that must be taught in elementary schools. Phonology is a field of linguistics that studies, analyzes, and discusses sequences of language sounds. The aim of this research is to describe phonology with the flipbook-assisted PjBL model. Data were collected from several journals that were reviewed and then analyzed. The results of the study show that the PjBL model with flipbook media is able to help elementary school students implement Indonesian phonology.*

Keywords : *Phonology, PjBL, flipbook*

Abstrak. Bahasa adalah suatu fenomena yang sangat kompleks. Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di Sekolah Dasar. Fonologi merupakan bidang linguistik yang mempelajari, menganalisis, dan membicarakan runtunan bunyi-bunyi bahasa. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan fonologi dengan model PjBL berbantuan flipbook. Data dikumpulkan dari beberapa jurnal yang dikaji kemudian dianalisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PjBL dengan media flipbook mampu membantu implementasi fonologi bahasa Indonesia siswa sekolah dasar.

Kata-kata kunci: Fonologi, PjBL, flipbook

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki empat keterampilan pokok yang harus dikuasai siswa, diantaranya keterampilan membaca, menyimak, berbicara, dan menulis (Sukma *dkk.*, 2020). Bahasa anak terkadang sukar diterjemahkan, karena anak pada umumnya masih menggunakan struktur bahasa yang masih kacau dan masih mengalami tahap transisi dalam berbicara sehingga sukar untuk dipahami oleh mitra tuturnya. Untuk menjadi mitra tutur anak dan untuk dapat memahami maksud dari pembicaraan anak, mitra tutur harus menguasai kondisi atau lingkungan sekitarnya. Ketika anak masih kecil berbicara mereka masih menggunakan media di sekitar mereka untuk menjelaskan maksud yang ingin diungkapkan kepada mitra tuturnya di dalam berbicara (Mulyaningih, 2014).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya diarahkan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, baik secara formal maupun informal. Penguasaan kemampuan berbahasa Indonesia berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam berbagai mata pelajaran karena Bahasa Indonesia merupakan “alat” untuk menguasai berbagai bidang ilmu.

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD diarahkan pada pembentukan kesadaran dan kemampuan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara dalam Bahasa Indonesia, serta menyesuaikan perilaku dengan pemahaman dan kesadaran tersebut. Selain itu, melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan mampu mengekspresikan berbagai gagasan dan peranannya dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD juga harus memungkinkan terbentuknya kemampuan bernalar, yaitu kemampuan untuk menggunakan akal sehat dan bukti secara sistematis dan konsisten untuk sampai pada kesimpulan. Kemampuan seperti ini dapat dibentuk melalui berbagai cara seperti diskusi kelompok kecil, menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan wacana yang dibaca atau diperdengarkan, pidato, mengarang (menulis) serta dialog. Kegiatan seperti ini akan memungkinkan terbentuknya kemampuan bernalar, juga akan membuka peluang bagi para siswa untuk berlatih memecahkan masalah, mencari informasi untuk memecahkan masalah, mengeksplorasi alternatif pemecahan masalah, sehingga memiliki alternatif yang paling baik.

Fonologi sebagai bidang khusus dalam linguistik, mengamati bunyi-bunyi suatu bahasa tertentu menurut fungsinya untuk membedakan makna leksikal dalam bahasa tersebut (Setyowati dkk., 2019). Tahap perkembangan bahasa seseorang adalah suatu proses yang berlangsung terus menerus dan melalui berbagai tahapan. Masing-masing tahapan mengalami perkembangan ke arah bentuk bahasa yang lebih sempurna. Perkembangan bahasa anak dapat terpengaruh oleh keadaan dan situasi bahasa lingkungannya, sehingga seorang anak dalam perkembangannya dapat mengenal bahasa lingkungan tempat anak tersebut berada.

Bahasa anak bersifat purposif, yaitu anak mengungkapkan gagasan atau pikirannya secara langsung tanpa hambatan yang berarti dengan menggunakan sarana bahasa yang dimiliki dan sarana bahasa yang dipakai di lingkungannya. Seorang anak yang berada dalam masyarakat monolingual misalnya, anak tersebut dimungkinkan akan menjadi monolingual dan bila anak berada di masyarakat bilingual, maka anak tersebut juga dimungkinkan akan menjadi bilingual. Karena perilaku bahasa anak berangkat dari proses adopsi yang dilakukan anak dengan meniru model kebahasaan yang diperolehnya. Sehingga bahasa anak adalah hasil adopsi bahasa sekitarnya (Farhrohman, 2017). Kebahasaan seseorang tidak selalu sama,

artinya penggunaan unsur bahasa dan macam bahasa yang dipergunakan seseorang bisa berbeda. Perbedaan tersebut berkaitan dengan siapa yang berbicara, dengan bahasa apa, kepada siapa, topik dan tujuannya apa, atau kapan pembicaraan tersebut berlangsung. Seorang anak dalam berbicara biasanya dengan cara, yaitu anak tersebut langsung saja mengungkapkan gagasan atau pikirannya. Dalam mengajarkan fonologi perlu model pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran serta media yang sesuai agar dapat diterima oleh anak sekolah dasar. Pada penelitian ini digunakan model PjBL dengan bantuan Flipbook

Berdasarkan uraian di atas, masalah yang akan dikaji adalah perlunya model dan inovasi pembelajaran untuk mengajarkan fonologi perlu model pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran serta media yang sesuai agar dapat diterima oleh anak sekolah dasar. Pada penelitian ini digunakan model PjBL dengan bantuan Flipbook. Tujuan penelitian ini adalah Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan fonologi dengan model PjBL berbantuan flipbook. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dan menambah wawasan bagi pembaca.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Oleh karena pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat, dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut (Waridah, 2020). Bahasa adalah sebuah sistem lambang berupa bunyi, bersifat arbitrer, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Sebagai sebuah sistem, maka bahasa terbentuk oleh suatu aturan, kaidah, atau pola-pola tertentu, baik dalam bidang tata bunyi, tata bentuk kata, maupun tata kalimat.

Belajar Bahasa Indonesia di sekolah merupakan pokok dari proses pendidikan di sekolah. Belajar merupakan alat utama dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai unsur proses pendidikan di sekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut, kita harus mengetahui tujuan dan peran pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia pada satuan pendidikan di SD dibagi ke dalam dua kelompok utama yakni peringkat pemula (kelas I– III) dan peringkat lanjutan (kelas IV–VI). Penerapan pembelajaran bahasa untuk kedua kelompok tersebut berbeda karena sasaran dan tujuan pengajarannya pun berbeda. Bagi peringkat

pemula penguasaan keterampilan membaca, menulis permulaan dan menyimak, berbicara tingkat sederhana bertujuan untuk mengarahkan pada pelatihan penggunaan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks dan mendekati kenyataan.

Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan siswa untuk tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, pembelajaran harus dapat membantu siswa dalam pengembangan kemampuan berbahasa di lingkungannya, bukan hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk menyerap berbagai nilai serta pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui bahasa, siswa mampu mempelajari berbagai cabang ilmu lain.

Fonologi

Fonologi adalah ilmu yang menyelidiki fonem-fonem sesuatu bahasa. Sesuai dengan penjelasan itu maka dapat dikatakan fonologi kontrastif adalah sebuah cabang linguistik yang meneliti fonem-fonem serta urutan yang terdapat pada dua bahasa (Henry Guntur Tarigan, 1989). Dalam anakon fonologi, ada tiga hal yang perlu dibahas, yaitu fonetik dan fonologi kontrastif, pengontrasan sistem-sistem bunyi, dan model-model fonologis.

1. Fonetik dan Fonologi kontrastif

Dalam menelaah bunyi-bunyi bahasa terdapat tiga tipe pakar linguistik bedasar relitas fisik.

- a. Fonetik artikulatori, yaitu bidang yang mengkaji bagaimana bunyi-bunyi bahasa digolongkan dari segi alat sebutan yang menghasilkannya dan cara bunyi itu dihasilkan.
- b. Fonetik akustik, yaitu fonetik yang mengkaji dan mendeskripsikan bunyi bahasa berdasar pada aspek-aspek fisiknya sebagai getaran udara. Bunyi bahasa dikaji frekuensi getarannya, amplitudo, intensitas, beserta timbrenya. Fonetik akustis erat hubungannya dengan fisika, atau merupakan ilmu antardisiplin antara linguistik dengan fisika. Pendekatan akustik terhadap anakon fonetik terdiri atas perbandingan bunyi-bunyi B1 dengan B2 yang pada umumnya bersifat fisik dan mencatat perbedaan-perbedaan menyertai persamaan ini.
- c. Fonetik auditoris, yaitu fonetik yang mengkaji dan mendeskripsikan cara mekanisme pendengaran penerimaan bunyi-bunyi bahasa sebagai getaran udara. Fonetik auditoris ini sebagian besar termasuk pada bidang neurologi (kedokteran), atau merupakan ilmu antardisiplin antara linguistik dengan

kedokteran. Tipe ini memusatkan perhatian pada pesan yang dikirimkan oleh telinga ke otak, contohnya dalam kata Inggris /pit/ dan /spit/ masing-masing berbeda; pada yang pertama /p/ itu disertai hembusan nafas sedangkan yang kedua tidak. Meskipun demikian orang Inggris tidaklah mengirim ke otak Inggris suatu instruksi untuk mencatat perbedaan fonetik ini: secara auditoris dan secara mental, baik [p] maupun [pʰ] diterima sebagai fonem yang sama, yaitu /p/.

2. Mengontraskan sistem Bunyi

Dalam pelaksanaan anakon sistem bunyi dua bahasa terdapat empat langkah yang harus di tempuh; Menginventarisasi fonem-fonem B1 dan B2, Menyamakan fonem-fonem B1 dan B2 secara interlingual, Mendaftarkan varian-varian fonemik (alofon-alofon) B1 dan B2.

3. Analisis fonologis yang dapat digunakan buat maksud anakon hanya mempunyai dua pilihan yaitu fonologi taksonomik dan fonologi generatif. Analisis kontrastif Fonologi antara bahasa sumber (B1) dan bahasa target (B2) akan membandingkan fonem-fonem dalam bahasa sumber dan bahasa target untuk melihat bunyi-bunyi yang mudah dikuasai oleh pebelajar bahasa target serta bunyi apa saja yang terdapat dalam bahasa target yang berbeda atau tidak ada dalam bahasa sumber. Fonem-fonem tersebut terbagi ke dalam; a. Fonem- fonem segmental yang terdiri dari bunyi vokal dan konsonan. b. Fonem - fonem suprasegmental yang terdiri dari tekanan (sires), Nada (pitch), jeda atau persendian.

Bunyi yang perlu kita pelajari menurut A. Khoiril Anam, antara lain:

1. Diftong

Diftong merupakan gabungan huruf vocal (dalam 1 suku kata) dilafalkan dalam satu suku kata.

Contoh: ai, pada kata pandai
 oi pada kata amboi
 au pada kata kerbau
 ei pada kata survei

2. Deretan Vocal

Deretan vocal merupakan gabungan huruf vocal (lebih dari satu suku kata).

Contoh: ai, pada kata ma-in,
au pada kata mau
oi pada kata poin
ei pada kata seindah
au pada kata buah
ia pada kata dia
io pada kata ion

Kata ma-in terdiri dari 2 suku kata meski huruf vocal berderet.

3. Digraf

Digraf merupakan gabungan huruf konsonan, dilafalkan dalam satu bunyi.

Contoh: kh pada kata akhir
ng pada kata angka
ny pada kata bunyi
sy pada kata syarat

4. Gugus Konsonan

Gugus Konsonan merupakan gabungan huruf konsonan, dilafalkan lebih dari satu bunyi.

Contoh: tr pada kata transmigrasi
fr pada kata frekuensi
pr pada kata produksi
st pada kata stasiun
str pada kata strategi
kr pada kata kritik

PjBL (Project Based Learning)

Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran dimana siswa diberikan kebebasan untuk merencanakan kegiatan pembelajaran, melaksanakan proyek dalam kelompok, dan menghasilkan produk yang dipresentasikan (Nawang Sari dkk., 2021). PjBL memberi siswa otonomi atas pembelajaran mereka dengan memberi mereka pilihan mengenai proses untuk memecahkan pertanyaan atau tantangan mengemudi. Pilihan mempromosikan motivasi intrinsik, menghasilkan ketekunan yang lebih besar, dan

memungkinkan siswa mengejar tantangan dengan cara yang sesuai bagi mereka, sementara pada saat yang sama menginspirasi mereka untuk menghadapi tantangan yang lebih besar. Dengan demikian dalam beberapa kasus mengharuskan siswa untuk membuat pilihan, PjBL memanfaatkan minat untuk mempromosikan pengejaran pembelajaran yang mendalam dan konseptual (Craig & Marshall, 2019).

PjBL memfasilitasi siswa untuk berkolaborasi dalam pemahaman konseptual, untuk menerapkan pengetahuan sebelumnya, dan untuk mendapatkan keterampilan. Itu dapat mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu untuk membuat proyek. Salah satu manfaat PjBL adalah menunjukkan kemampuan siswa yang lebih tinggi. Dengan menggunakan PjBL, kreativitas siswa dapat diamati melalui berbagai proyek media pembelajaran sekolah (Ummah dkk., 2019). PjBL memberikan kesempatan berharga bagi siswa untuk terlibat secara individu dan kelompok dalam merumuskan pertanyaan inkuiri, menetapkan tujuan dan merencanakan proses pelaksanaan dan perancangan proyek. Hal ini menunjukkan peran guru yang dipandang sebagai fasilitator dan pembimbing, memberikan bimbingan dan umpan balik yang memadai kepada siswa. Mereka memberi siswa lebih banyak ruang untuk memilih cara mereka mendekati tugas yang memotivasi siswa untuk lebih mandiri (Aldabbus, 2018).

Langkah-Langkah *Project Based Learning*

Langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* menurut Widiarso (2016, hlm. 184) dapat diterapkan atau diaplikasikan melalui langkah berikut ini.

1. Penentuan pertanyaan mendasar

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Topik penugasan sesuai dengan dunia nyata yang relevan untuk peserta didik. dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.

2. Mendesain perencanaan proyek

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3. Menyusun jadwal

Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain:

- a. membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek,
- b. membuat deadline (batas waktu akhir) penyelesaian proyek,
- c. membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru,
- d. membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan
- e. meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan.

4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek

Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

5. Menguji hasil

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6. Mengevaluasi pengalaman

Pada akhir pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

Flipbook

Di era teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat seperti saat ini dimungkinkan untuk digunakan dalam pembelajaran dalam bentuk pembelajaran berbasis multimedia secara konteks komputer seperti FlipBook. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku digital yang dikemas dalam bentuk flipbook memiliki dampak positif berdampak positif terhadap peningkatan kualitas proses belajar siswa (Roemintoyo & Budiarto, 2021). Menggunakan bahan ajar digital yang inovatif dapat membantu siswa untuk

lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Flipbook memudahkan guru dalam meningkatkan minat siswa ketika mereka belajar Matematika, memberikan wawasan baru kepada siswa, dan berfungsi sebagai sumber referensi untuk studi berkelanjutan (Triwahyuningtyas dkk., 2020). Flipbook yang disertai persoalan dan jawaban yang sesuai dengan indikator berpikir kreatif matematis dapat membuat siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif (Romayanti dkk., 2020). Penggunaan media Flipbook dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar siswa (Mulyadi dkk., 2020).

Flipbook merupakan animasi yang terbuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, tetapi halamannya menggambarkan proses animasi yang bergerak (Sriyanti dkk., 2021). Pembelajaran digital sebagai penyampaian dalam bentuk media digital (misalnya teks atau gambar) melalui Internet; dan, konten pembelajaran dan metode pengajaran disediakan adalah untuk meningkatkan pembelajaran siswa dan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Flipbook dapat digunakan untuk mengintegrasikan suara, grafik, gambar, animasi, dan film presentasi (Andini dkk., 2018).

SIMPULAN DAN SARAN

PjBL berbantuan flipbook mampu memudahkan siswa dalam mendefinisikan konsep pembelajaran fonologi dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata. Proyek mampu mendukung siswa dalam menciptakan desain dan produk yang unik, kegiatan ini membantu mereka menunjukkan kreativitas. Proses kegiatan PjBL berbantuan flipbook dilakukan dengan cara yang memungkinkan siswa bebas dalam memahami, mengemukakan pendapatnya dan merefleksikan pendapatnya tersebut pada produknya. Dapat disimpulkan bahwa model PjBL berbantuan flipbook dapat diimplementasikan dalam fonologi bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldabbus, S. (2018). Project-Based Learning: Implementation & Challenges. *International Journal of Education, Learning and Development*, 6(3), 71–79. www.eajournals.org
- Andini, S., Budiyo, & Fitriana, L. (2018). Developing flipbook multimedia: The achievement of informal deductive thinking level. *Journal on Mathematics Education*, 9(2), 227–238. <https://doi.org/10.22342/jme.9.2.5396.227-238>
- Craig, T. T., & Marshall, J. (2019). Effect of project-based learning on high school students' state-mandated, standardized math and science exam performance. *Journal of Research in Science Teaching*, 56(10), 1461–1488. <https://doi.org/10.1002/tea.21582>

- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Mulyadi, Syahrul, R., Atmazaki, & Agustina. (2020). The Development of E-Modules Based on Adobe Flash for Indonesian Subjects at IAIN Bukittinggi. *Journal of Physics: Conference Series*, 1471(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1471/1/012002>
- Mulyaningsih, D. H. (2014). Perbandingan Fonologi Bahasa Indonesia Dan Bahasa Mandarin. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 1–10. <https://doi.org/10.21009/bahtera.131.01>
- Nawang Sari, R., Tri Riya Anggraini, D., Komerling Ulu, O., & PGRI Bandar Lampung, S. (2021). Pendekatan Steam Dalam Project Based Learning (PjBL) Mewujudkan Merdeka Belajar Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pengajaran Dan Riset*, 01(02), 1.
- Roemintoyo, R., & Budiarto, M. K. (2021). Flipbook as Innovation of Digital Learning Media: Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning. *Journal of Education Technology*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32362>
- Romayanti, C., Sundaryono, A., & Handayani, D. (2020). Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker. *Alotrop*, 4(1), 51–58. <https://doi.org/10.33369/atp.v4i1.13709>
- Setyowati, I. D., Sulistiyawati, E., & Cahyaningrum, G. R. (2019). Analisis Kesalahan Berbahasa Tataran Fonologi dalam Laporan Hasil Observasi Siswa. *Jurnal Bindo Sastra*, 3(1), 1–13. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/bisastra/article/view/1973>
- Sriyanti, I., Almafie, M. R., Marlina, L., & Jauhari, J. (2021). The effect of Using Flipbook-Based E-modules on Student Learning Outcomes. *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)*, 3(2), 69–75. <https://doi.org/10.37891/kpej.v3i2.156>
- Sukma, E., Indrawati, T., & Suriani, A. (2020). Penggunaan Media Literasi Kelas Awal di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 103. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107623>
- Triwahyuningtyas, D., Ningtyas, A. S., & Rahayu, S. (2020). The problem-based learning e-module of planes using Kvisoft Flipbook Maker for elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 8(2), 199–208. <https://doi.org/10.21831/jpe.v8i2.34446>
- Ummah, S. K., Inam, A., & Azmi, R. D. (2019). Creating manipulatives: Improving students' creativity through project-based learning. *Journal on Mathematics Education*, 10(1), 93–102. <https://doi.org/10.22342/jme.10.1.5093.93-102>
- Waridah. (2020). Pemerolehan Fonologi Dalam Perkembangan Bahasa Anak. *Pemerolehan Fonologi Dalam Perkembangan Bahasa Anak*, 2(1), 66–75.