

PEMANFAATAN MEDIA FLIPBOOK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN SUKOANYAR KEDIRI

Muhammad Zidni Ilman Nafi'a

Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Email: zidni.ilman@trunojoyo.ac.id

Moh. Hanif Adzhar

Universitas Islam Negeri Syekh Wasil, Kediri, Indonesia

Email: hanifadzhar601@gmail.com

Article Info

Article history:

Received: 11th April 2026

Accepted: 22th May 2026

Published: 1st July 2026

Page: 91-108

Keyword:

Learning, Media

Flipbook, Hasil Belajar

Corresponding Author

Muhammad Zidni Ilman
Nafi'a

Abstract

This study aims to determine the improvement in student learning outcomes on Changes in the State of Matter through flipbook learning media in the fifth-grade class at UPTD SDN Sukoanyar, Kediri. The study employed Classroom Action Research (CAR) over two cycles, with pretest and posttest data in each cycle used to analyze student progress. Results indicate improved learning outcomes from cycle to cycle. In the first cycle, the average pretest score was 78 with a mastery rate of 84%, while the average posttest score was 81 with a mastery rate of 94%. In the second cycle, the average pretest score rose to 81 with a mastery rate of 90%, and the average posttest score was 85 with a mastery rate of 97%. The analysis concludes that flipbook media consistently helped students understand the material, yielding a significant improvement in learning outcomes. These findings imply that flipbook media offers a practical, interactive strategy elementary teachers can adopt to strengthen students' grasp of abstract science concepts.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi Perubahan Wujud Benda melalui penggunaan media pembelajaran flipbook di kelas V UPTD SDN Sukoanyar, Kediri. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui dua siklus, dengan data pretest dan posttest pada setiap siklus digunakan untuk menganalisis perkembangan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus. Pada siklus pertama, skor rerata pretest adalah 78 dengan tingkat ketuntasan 84%, sedangkan skor posttest rata-rata adalah 81 dengan tingkat ketuntasan 94%. Pada siklus kedua, skor rerata pretest meningkat menjadi 81 dengan tingkat ketuntasan 90%, dan skor posttest rerata adalah 85 dengan tingkat ketuntasan 97%. Hasil analisis menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran flipbook secara konsisten membantu siswa memahami materi, sehingga menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Temuan ini mengimplikasikan pentingnya penerapan flipbook sebagai alternatif strategi pembelajaran IPA yang interaktif bagi guru sekolah dasar guna meningkatkan pemahaman konsep abstrak perubahan wujud benda.

Copyright © 2026 The authors. JMEC is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0. International License

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, karakter, dan kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan zaman. Perubahan teknologi yang semakin pesat menuntut proses pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi melalui metode konvensional, tetapi juga mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan proses belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Media pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru menjelaskan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Media juga dapat menghadirkan objek, peristiwa, atau pengalaman yang sulit diberikan secara langsung di dalam kelas. Proses pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis dan mencapai sasaran yang diharapkan apabila didukung dengan alat bantu atau media, seperti media audio-visual, media cetak, proyektor, film, permainan, dan berbagai bentuk media lainnya.¹

Perkembangan teknologi informasi juga memberikan peluang yang semakin luas bagi pemanfaatan media dalam pembelajaran. Penggunaan komputer, internet, video pembelajaran, presentasi digital, dan berbagai media interaktif memungkinkan pembelajaran berlangsung secara lebih fleksibel dan multisumber.² Namun, keberadaan teknologi tidak secara otomatis menjamin meningkatnya hasil belajar. Efektivitas media sangat bergantung pada perencanaan dan cara guru mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan jika dimanfaatkan dengan baik akan mempengaruhi proses penyelenggaraan pendidikan di era ini. Salah satu dampak yang paling mencolok menurut Silber dan Williamson adalah penggunaan berbagai media pembelajaran dalam proses pengajaran di kelas, yang menjadikan teknologi sebagai elemen krusial dalam penyelenggaraan pendidikan.³ Harapan terbesar dari perkembangan ini adalah bahwa teknologi dan ilmu pengetahuan dapat menjadi pendorong untuk meningkatkan kualitas atau mutu pembelajaran secara berkelanjutan.⁴

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), 3.

² Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, ed. 2 (Bandung: Alfabeta, 2013), 1–2.

³ Ben Williamson, John Potter, and Rebecca Eynon, “New Research Problems and Agendas in Learning, Media and Technology: The Editors’ Wishlist,” in *Learning, Media and Technology*, no. 2, preprint, Taylor & Francis, 2019, 44:87–91; Vered Silber-Varod, Yoram Eshet-Alkalai, and Nitza Geri, “Tracing Research Trends of 21st-century Learning Skills,” *British Journal of Educational Technology* 50, no. 6 (2019): 3099–118.

⁴ Heny Friantary and Feny Martina, “Evaluasi Implementasi Penilaian Hasil Belajar Berdasarkan Kurikulum 2013 Oleh Guru Bahasa Inggris Dan Bahasa Indonesia Di Mts Ja-Alhaq Kota Bengkulu,” *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing* 1, no. 2 (2018): 264–83; Gingga Prananda, Riyadi Saputra, and Zuhar Ricky, “Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar,” *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 8, no. 2 (2020): 304–14.

Kualitas pembelajaran selain ditentukan oleh satu faktor, juga dipengaruhi berbagai aspek yang salah satunya adalah peran guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Di tingkat pendidikan dasar, salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah bagaimana mengajarkan konsep-konsep abstrak atau kompleks dengan cara yang mudah dipahami dan menarik bagi siswa.⁵ Dalam mengatasi tantangan ini, penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung menjadi salah satu solusi yang efektif.⁶ Dengan media pembelajaran yang tepat, pendidik dapat menghasilkan situasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik yang secara signifikan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Media Flipbook

Salah satu alternatif yang diusulkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, seperti yang disarankan oleh Ristanto adalah penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran *flipbook* menggabungkan teks dan gambar dalam format yang memungkinkan interaksi seperti membaca buku, serta menawarkan pendekatan menarik untuk menyajikan informasi.⁷ Dalam konteks pembelajaran, *flipbook* memiliki kemampuan untuk menggambarkan konsep-konsep yang kompleks secara visual, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang sulit.⁸ Oleh karena itu, penggunaan *flipbook* diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Perkembangan metode pembelajaran yang efektif di sekolah dasar telah mengarah pada penelitian terhadap berbagai pendekatan modern, salah satunya adalah pemanfaatan *flipbook* sebagai media pembelajaran yang menjanjikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda di kelas 5 SD dengan belajar melalui *flipbook*. Dengan menyatukan elemen visual dan teks secara interaktif, penggunaan *flipbook* memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep tersebut sehingga diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.⁹

Penggunaan flipbook dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel karena siswa dapat mengakses materi secara digital dan mempelajarinya kembali sesuai dengan kebutuhan. Penelitian mengenai pengembangan flipbook menunjukkan bahwa media tersebut dapat mendukung proses pembelajaran dan membantu meningkatkan hasil

⁵ Zen Istiarsono, "Tantangan Pendidikan Dalam Era Globalisasi: Kajian Teoretik," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (2016).

⁶ Neng Nenden Mulyaningsih and Dandan Luhur Saraswati, "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker," *Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2017): 25–32; Muhammad Hasan et al., "Media Pembelajaran," preprint, Tahta media group, 2021.

⁷ Rizhal Ristanto et al., *Digital Flipbook Immunopedia (DFI): A Development in Immune System e-Learning Media*, 2020.

⁸ Ida Sriyanti et al., "The Effect of Using Flipbook-Based e-Modules on Student Learning Outcomes," *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)* 3, no. 2 (2020): 69–75.

⁹ Swastika Andini and Laila Fitriana, "Developing Flipbook Multimedia: The Achievement of Informal Deductive Thinking Level," *Journal on Mathematics Education* 9, no. 2 (2018): 227–38; Sriyanti et al., "The Effect of Using Flipbook-Based e-Modules on Student Learning Outcomes."

belajar siswa sekolah dasar.¹⁰ Pemanfaatan flipbook juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif. Media yang memadukan teks, gambar, dan unsur multimedia dapat membantu siswa memperoleh informasi melalui berbagai bentuk representasi. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa flipbook memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar, minat belajar, dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.¹¹

Hasil penelitian Agustini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, seperti yang terlihat dari peningkatan yang terjadi pada siklus I dan siklus II.¹² Temuan serupa juga disampaikan oleh Mulyaningsih yang menegaskan bahwa pemanfaatan *flipbook* mampu meningkatkan minat dan motivasi dalam proses pembelajaran, sehingga mampu berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.¹³ Selain itu, penelitian Sari dan Ahmad mengungkapkan bahwa *flipbook* merupakan media pembelajaran yang relatif mudah dikembangkan dan digunakan, sehingga tidak memberikan beban berlebihan bagi guru dalam proses penggunaannya, dan juga tidak terlalu rumit bagi siswa dalam pengoperasiannya.¹⁴

Hasil belajar secara konseptual dipahami sebagai perubahan kemampuan yang dicapai peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁵ Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson menjadi salah satu kerangka acuan paling banyak digunakan untuk merumuskan dan mengukur indikator hasil belajar, dengan enam tingkatan proses kognitif mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta.¹⁶ Indikator hasil belajar pada dasarnya merupakan pernyataan operasional mengenai apa yang mampu diketahui atau dilakukan siswa setelah proses pembelajaran selesai, sehingga capaian tersebut dapat diamati dan dievaluasi secara sistematis melalui instrumen penilaian yang selaras dengan tingkatan kognitif yang ingin dicapai.

Media pembelajaran *flipbook* memiliki sejumlah keunggulan yang mendukung pencapaian hasil belajar tersebut. Beberapa kajian menunjukkan bahwa *flipbook* mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat interaksi siswa dengan materi, serta

¹⁰ Yuliani Rahmawati, Komariah, and Dede Trie Kurniawan, "The Development of Flipbook Based on the Addie Model in Science Learning for Elementary School Students," *International Journal of Learning and Instruction* 4, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.26418/ijli.v4i2.59356>. (*Jurnal Untan*)

¹¹ Elma Maylisa Wahyu Salsabila et al., "Flipbook Learning Media on IPAS Learning Outcomes in Elementary School Students," *Jurnal Cakrawala Pendas* 11, no. 3 (2025): 596–609, <https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.13478>. (*Ejournal Universitas Majalengka*)

¹² Rizka Agustini, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Video Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas v Di Sdi At-Taqwa Pamulang Tahun Ajaran 2018/2019," preprint, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019.

¹³ Mulyaningsih and Saraswati, "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker."

¹⁴ Widya Nindia Sari and Mubarak Ahmad, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2819–26.

¹⁵ Iil Dwi Lactona and Eko Agus Cahyono, "Konsep Pengetahuan ; Revisi Taksonomi Bloom," *Articles, Enfermeria Ciencia* 2, no. 4 (December 2024): 241–57, <https://doi.org/10.56586/ec.v2i4.64>.

¹⁶ Lorin W. Anderson and David R. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives: Complete Edition* (Addison Wesley Longman, Inc., 2001).

memperbaiki penguasaan konsep karena menggabungkan teks, gambar, dan elemen interaktif dalam satu tampilan yang menyerupai buku digital.¹⁷ Penelitian lain juga mengonfirmasi bahwa penggunaan *flipbook* secara signifikan turut memengaruhi minat, motivasi, dan pada akhirnya hasil belajar siswa di sekolah dasar.¹⁸

Dari sisi prinsip desain, efektivitas *flipbook* sebagai media visual dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer, yang bertumpu pada tiga asumsi dasar, yaitu adanya dua saluran pemrosesan informasi secara terpisah untuk materi visual dan verbal (asumsi saluran ganda), kapasitas pemrosesan pada setiap saluran yang terbatas (asumsi kapasitas terbatas), serta keterlibatan aktif peserta didik dalam menyeleksi, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki (asumsi pemrosesan aktif).¹⁹ Prinsip kedekatan (*contiguity principle*) dalam teori tersebut juga menegaskan bahwa penyajian teks dan gambar secara berdekatan, sebagaimana diterapkan dalam *flipbook*, dapat mengurangi beban kognitif dan mendorong pembentukan hubungan referensial antara informasi verbal dan visual, sehingga pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dicapai.²⁰

Pada observasi di UPTD SDN Sukoanyar Kediri, ditemukan bahwa fasilitas pendukung seperti LCD, Proyektor, dan laboratorium komputer telah tersedia untuk pembelajaran. Namun, dalam praktiknya guru belum mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas tersebut. Proses pembelajaran masih cenderung konvensional dengan metode ceramah yang tidak memadai untuk pemahaman siswa. Selain itu, Berdasarkan dokumentasi nilai ulangan siswa sebelum pelaksanaan tindakan, sebanyak 51% siswa memperoleh nilai di bawah KKM.

Pada materi Perubahan Wujud Benda dalam pembelajaran IPA, siswa sebenarnya memiliki kesempatan untuk lebih memahami lingkungan sekitar mereka. Namun, permasalahannya terletak pada kenyataan bahwa meskipun siswa mungkin mampu mengingat konsep-konsep yang diajarkan, hanya sebagian kecil dari mereka yang benar-benar memahami signifikansinya secara mendalam. Sebagian besar siswa masih kesulitan mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari. Mereka merasa sulit untuk memahami konsep-konsep akademik yang diajarkan melalui metode ceramah tradisional. Di sisi lain, hasil belajar merupakan salah satu indikator yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan siswa mengingat materi, tetapi juga mencakup perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

¹⁷ Bunari Bunari et al., "The Influence of Flipbook Learning Media, Learning Interest, and Learning Motivation on Learning Outcomes," *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 18, no. 2 (2024): 313–21.

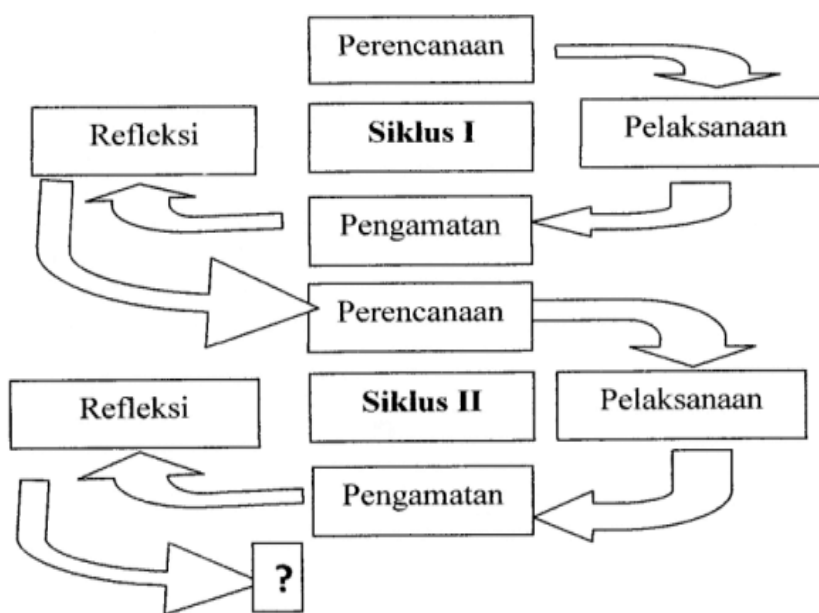
¹⁸ Bruce J. Avolio and William L. Gardner, "Authentic Leadership Development: Getting to the Root of Positive Forms of Leadership," *The Leadership Quarterly* 16, no. 3 (June 2005): 315–38, <https://doi.org/10.1016/j.leaqua.2005.03.001>.

¹⁹ Richard E. Mayer, "Cognitive Theory of Multimedia Learning," *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* 41, no. 1 (2005): 31–48.

²⁰ Roxana Moreno and Richard E. Mayer, "Cognitive Principles of Multimedia Learning: The Role of Modality and Contiguity," *Journal of Educational Psychology* 91, no. 2 (June 1999): 358–68, <https://doi.org/10.1037/0022-0663.91.2.358>.

Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini bertempat di Kelas V di UPTD SDN Sukoanyar Kediri selama semester I tahun ajaran 2025/2026. Kelas V ini terdiri dari total 31 siswa (11 siswa laki-laki dan 20 perempuan). Penelitian ini terdiri dari dua Siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II, dimana setiap siklus melibatkan 2 pertemuan, sehingga secara keseluruhan terdapat 4 pertemuan. Penelitian ini disusun dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahapan ini membentuk siklus yang merupakan serangkaian kegiatan berurutan yang membawa kembali ke langkah awal. Model yang diperkenalkan oleh Arikunto memandu proses penelitian ini dengan struktur yang terorganisir dan teratur.²¹



Gambar 1. Siklus Pelaksanaan Tindakan Kelas
Sumber: Buku Pedoman Penelitian PTK

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menerapkan penggunaan tes, observasi non-tes dan dokumentasi. Sedangkan untuk instrumen penelitian mencakup butir soal untuk tes, lembar observasi dan dokumentasi. Sebelum digunakan, instrumen tes disusun berdasarkan kisi-kisi soal yang mengacu pada indikator pencapaian kompetensi materi Perubahan Wujud Benda, kemudian divalidasi melalui expert judgment oleh dosen ahli materi IPA dan guru senior di UPTD SDN Sukoanyar Kediri untuk menilai kesesuaian isi, konstruksi, dan bahasa soal. Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan validator sebelum instrumen diujicobakan kepada siswa, sedangkan reliabilitas instrumen diperiksa melalui konsistensi butir soal pada saat uji coba, sehingga data hasil belajar yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan kredibilitasnya.

²¹ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi* (Bumi Aksara, 2021).

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif komparatif, di mana hasil belajar siswa pada materi Perubahan Wujud Benda dievaluasi berdasarkan jumlah dan persentase ketuntasan belajar, skor maksimal, skor minimal, dan nilai rerata pada Siklus I dan Siklus II. Persentase ketuntasan belajar dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = (\sum \text{Siswa Tuntas KKM} / \sum \text{Seluruh Siswa}) \times 100\%$$

Keterangan: P adalah persentase ketuntasan belajar klasikal, $\sum$ Siswa Tuntas KKM adalah jumlah siswa yang memperoleh nilai sama dengan atau di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan $\sum$ Seluruh Siswa adalah jumlah keseluruhan siswa Kelas V yang menjadi subjek penelitian. Metode ini memungkinkan perbandingan yang komprehensif antara kedua siklus untuk mengevaluasi efektivitas intervensi pembelajaran.

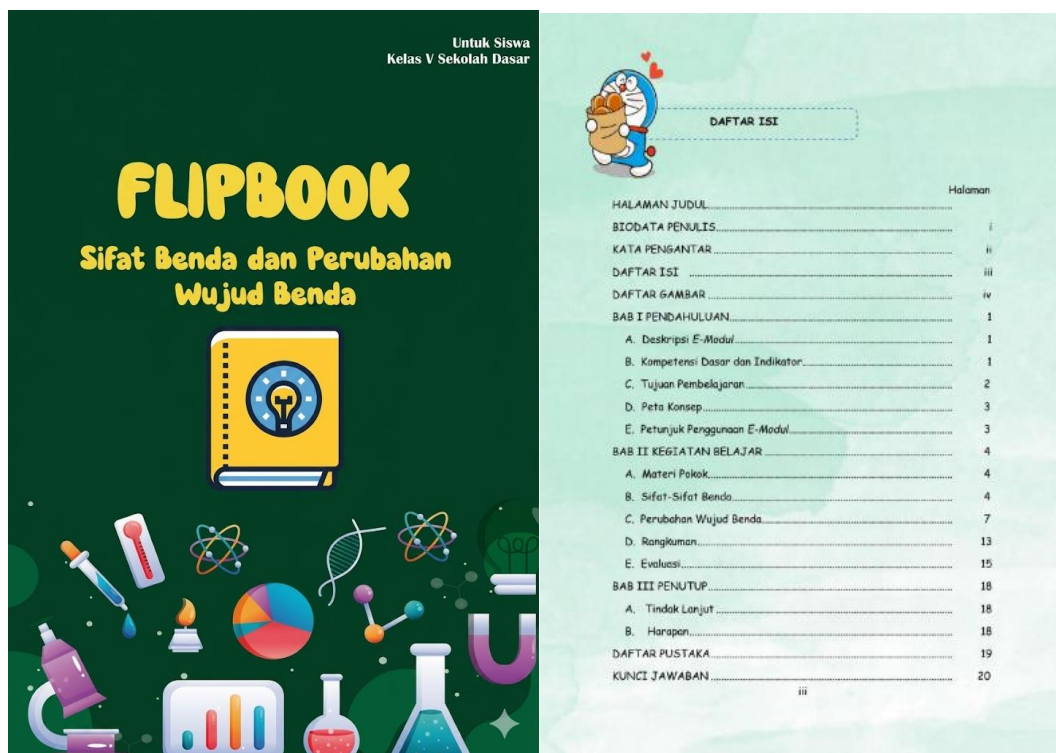
Penerapan media *flipbook* dalam pembelajaran pada setiap pertemuan dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis. Pada tahap pembukaan, guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran, kemudian menampilkan *flipbook* melalui LCD proyektor sebagai pengantar untuk menarik perhatian dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi Perubahan Wujud Benda. Pada tahap inti, guru menyajikan materi secara bertahap melalui halaman-halaman *flipbook* yang memuat teks, gambar, dan ilustrasi proses perubahan wujud benda, sambil memberikan penjelasan lisan dan mengajak siswa berdiskusi serta mengaitkan isi *flipbook* dengan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Siswa kemudian diberi kesempatan untuk membuka dan mengoperasikan *flipbook* secara mandiri atau berkelompok guna memperkuat pemahaman melalui interaksi langsung dengan media. Pada tahap penutup, guru bersama siswa merangkum materi yang telah dipelajari, dilanjutkan dengan pemberian soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui *flipbook* pada pertemuan tersebut.

Dalam penelitian ini, pengembangan perencanaan tindakan dilakukan melalui dua siklus pembelajaran. Apabila hasil pencapaian siswa dalam menyelesaikan soal-soal IPA pada Siklus I belum mencapai standar yang ditentukan, maka langkah perbaikan akan dilakukan pada siklus berikutnya. Proses penelitian akan berlanjut hingga indikator keberhasilan siswa dalam menangani soal IPA menggunakan media pembelajaran *flipbook* mencapai standar pencapaian yang ditetapkan, yaitu peningkatan pemahaman aspek pengetahuan IPA siswa.

Pada proses penelitian ini, fokus diberikan pada aspek-aspek yang dapat ditingkatkan dalam kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal IPA. Perencanaan perbaikan pada siklus berikutnya diharapkan dapat mengidentifikasi faktor-faktor lain yang memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila secara klasikal sekurang-kurangnya 85% siswa mencapai atau melampaui KKM pada akhir siklus, sejalan dengan kriteria ketuntasan klasikal yang lazim digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas. Apabila kriteria tersebut belum tercapai pada Siklus I, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan *flipbook* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang dilakukan pada Kelas V di UPTD SDN Sukoanyar. Adapun media *flipbook* ini digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui fleksibilitasnya dan kemudahan dalam mengakses *flipbook* menjadikan media ini relevan digunakan dalam pembelajaran. Berikut tampilan *flipbook* yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 2. *Flipbook* Materi Pembelajaran IPA
Sumber: Dokumen peneliti

Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Pada penelitian ini, observasi terutama difokuskan pada aspek kognitif siswa, dengan evaluasi hasil belajar didasarkan pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan *pretest* dan *posttest* yang diberikan oleh guru kepada 31 siswa kelas V SDN Sukoanyar selama Siklus I. Hasil belajar ini menjadi landasan untuk menetapkan langkah-langkah selanjutnya dalam penelitian. Data mengenai hasil belajar siswa terdokumentasikan dalam tabel berikut:

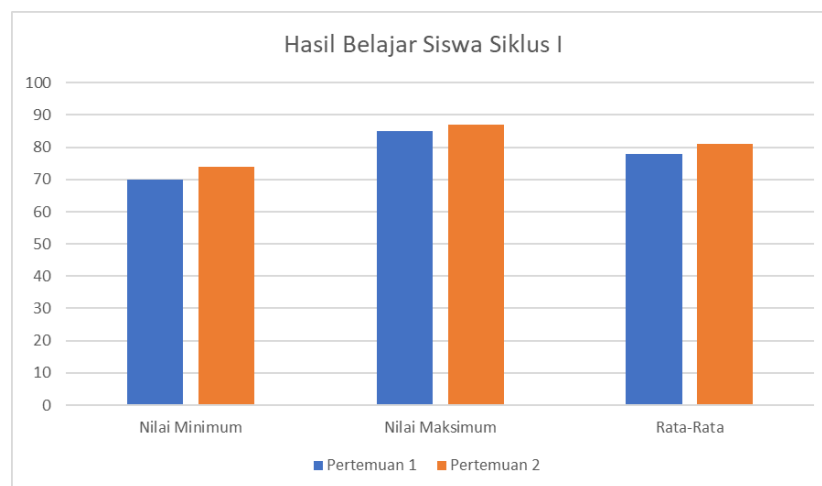
Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Indikator	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Nilai tertinggi	85	87
2	Nilai terendah	70	73
3	Rerata nilai kelas	78	81
4	Jumlah siswa yang tuntas	26	29

No.	Indikator	Pretest	Posttest
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	5	2
6	Persentase siswa yang tuntas	84%	94%
7	Persentase siswa yang tidak tuntas	16%	6%

Sumber: Olah data peneliti

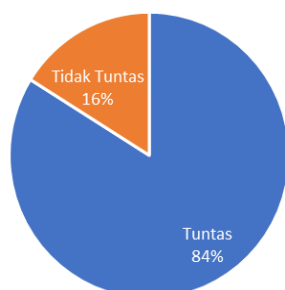
Setelah menyelesaikan siklus pertama, terjadi peningkatan dalam hasil belajar peserta didik. Pada pertemuan pertama siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 78, dan kemudian meningkat menjadi 81 pada pertemuan kedua siklus I. Peningkatan ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA setelah memanfaatkan *flipbook* sebagai media pembelajaran di kelas V SDN Sukoanyar, seperti pada gambar berikut.



Gambar 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I

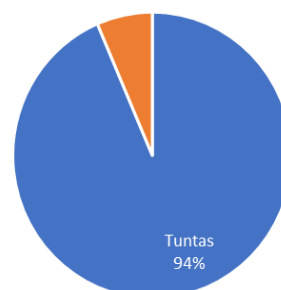
Sumber: Olah data peneliti

Presentase Ketuntasan Siswa
Pertemuan 1



■ Tuntas ■ Tidak Tuntas

Presentase Ketuntasan Siswa
Pertemuan 2



■ Tuntas ■ Tidak Tuntas

Gambar 4. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Sumber: Olah data peneliti

Dari analisis tabel dan grafik yang disajikan terlihat bahwa persentase siswa yang mencapai nilai ≥ 75 atau mengindikasikan pencapaian kompetensi meningkat dari 84% pada pertemuan awal menjadi 94% pada pertemuan berikutnya. Sebaliknya, persentase siswa yang memperoleh nilai ≤ 75 atau menandakan ketidak-lulusan menurun dari 16% pada pertemuan awal menjadi 6% pada pertemuan berikutnya. Meskipun target pencapaian pembelajaran mata pelajaran IPA belum sepenuhnya tercapai, peningkatan dari tes pada Siklus I menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan. Sebelum dilakukan tindakan atau observasi awal di SDN Sukoanyar, persentase ketuntasan siswa hanya mencapai 51%. Namun, setelah intervensi pada Siklus I, tingkat ketuntasan siswa meningkat 43 poin persentase, dari 51% pada kondisi awal menjadi 94% setelah pelaksanaan Siklus I.

Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

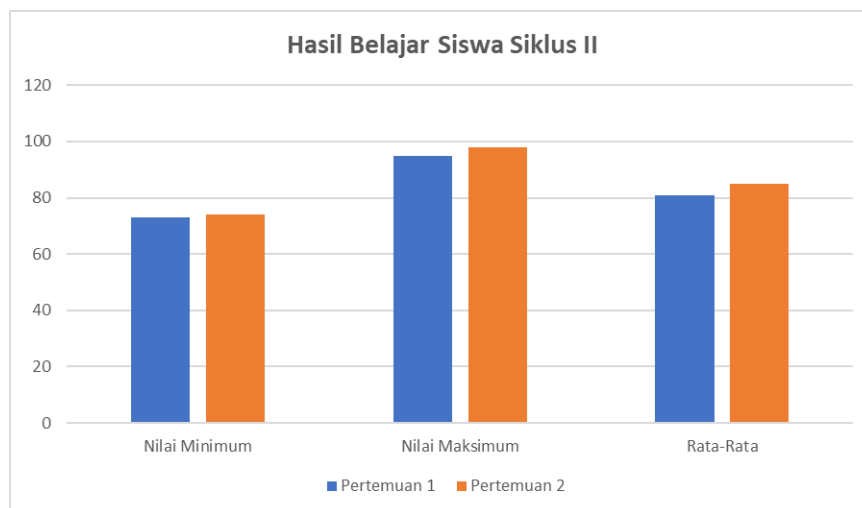
Setelah siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flipbook*, dilakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa. Penelitian terhadap hasil belajar siswa mencakup penilaian menggunakan *pretest* dan *Posttest* yang diberikan kepada 31 siswa. Informasi mengenai hasil belajar siswa terdokumentasi dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Indikator	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Nilai tertinggi	95	98
2	Nilai terendah	73	74
3	Rerata nilai kelas	81	85
4	Jumlah siswa yang tuntas	28	30
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	3	1
6	Persentase siswa yang tuntas	90%	97%
7	Persentase siswa yang tidak tuntas	10%	3%

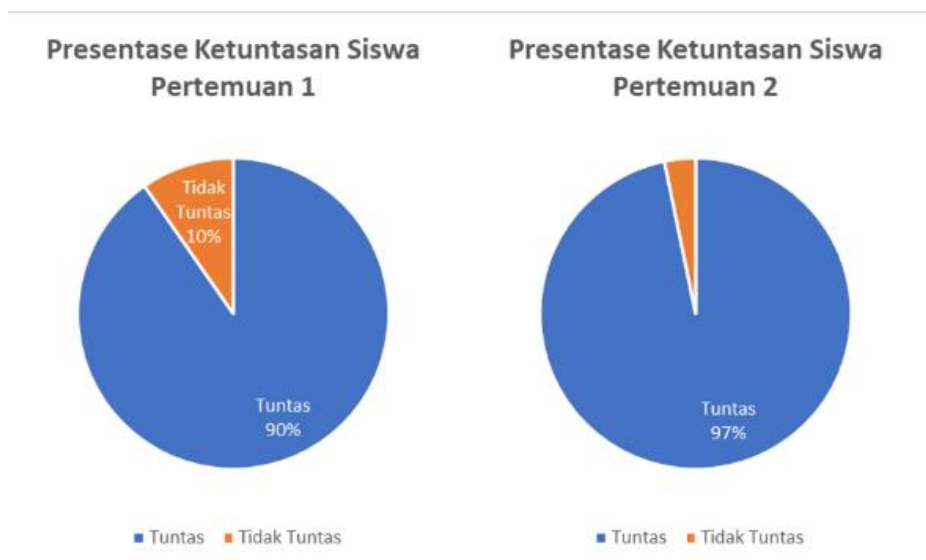
Sumber: Olah data peneliti

Dari data yang tertera dalam tabel telah diketahui bahwa setelah penyelesaian Siklus II, persentase siswa yang berhasil menyelesaikan *pretest* meningkat menjadi 90%, atau setara dengan 28 siswa, sedangkan pada *posttest* mencapai 97%, atau setara dengan 30 siswa. Peningkatan ini menunjukkan bertambahnya jumlah siswa yang mencapai KKM ≥ 75 , yang mengindikasikan pencapaian ketuntasan belajar, mencapai 97% seperti yang terlihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 5. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Sumber: Olah data peneliti



Gambar 6. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Sumber: Olah data peneliti

Pada penelitian Siklus II ini terlihat bahwa penerapan media pembelajaran *flipbook* telah menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Temuan ini menunjukkan bahwa revisi yang besar tidak diperlukan, namun fokus selanjutnya adalah pada optimalisasi dan pemeliharaan efektivitas metode yang telah diterapkan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran berikutnya, pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* terus meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

Berdasarkan penelitian pada Siklus I, ditemukan bahwa nilai rerata *pretest* adalah 78, dengan tingkat ketuntasan mencapai 84%. Rentang nilai antara 70 hingga 85, dengan nilai tertinggi mencapai 85 dan nilai terendah 70. Sedangkan pada *posttest*, nilai reratanya adalah

81, dengan tingkat ketuntasan mencapai 94%. Rentang nilai antara 73 hingga 87, dengan nilai tertinggi mencapai 87 dan nilai terendah 73. Pada penelitian Siklus II, terjadi peningkatan nilai rata-rata *pretest* menjadi 81, dengan tingkat ketuntasan mencapai 90%. Rentang nilai antara 74 hingga 98, dengan nilai tertinggi mencapai 98 dan nilai terendah 74. Hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata 85, dengan tingkat ketuntasan mencapai 97%. Rentang nilai antara 74 hingga 98, dengan nilai tertinggi mencapai 98 dan nilai terendah 74.

Perbandingan hasil belajar siswa antara Siklus I dan Siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan siklus II

No	Indikator	Nilai Siklus I		Nilai Siklus II	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Nilai Rerata	78	81	81	85
2	Nilai Maksimal	85	87	95	98
3	Nilai Minimal	70	73	73	74
4	Tingkat Ketuntasan	84%	94%	90%	97%

Sumber: Olah data peneliti

Dari analisis yang telah dilakukan, dapat diamati bahwa terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa pada setiap siklus penelitian. Peningkatan ini terutama disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran *flipbook*, yang berperan dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara lebih efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Roemintoyo yang menyatakan bahwa *flipbook* mampu mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan dalam pengamatan, serta memperjelas penyajian materi oleh guru selama proses pembelajaran.²²

Pemanfaatan *flipbook* sebagai media pembelajaran oleh Eliyasni dikatakan bahwa dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.²³ Pemanfaatan *flipbook* membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif bagi siswa, karena formatnya yang menarik dan dinamis memungkinkan mereka untuk lebih baik dalam memahami konsep-konsep yang kompleks. Hadirnya animasi, gambar, dan teks yang bergerak, *flipbook* memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan informasi dengan lebih jelas, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih efektif.²⁴

²² Roemintoyo Roemintoyo and Mochamad Kamil Budiarto, "Flipbook as Innovation of Digital Learning Media: Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning," *Journal of Education Technology* 5, no. 1 (2021): 8–13.

²³ Rifda Eliyasni, M. Habibi, and Nana Fauzana Azima, "E-Module Flipbook Model for Designing e-Learning Materials in Higher Education," *2nd Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2020)*, 2021, 17–23.

²⁴ Muhammad Abror Amanullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020): 37–44.

Selain itu menurut Munzil pemanfaatan *flipbook* tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.²⁵ Format yang interaktif dari *flipbook* mampu membantu siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan *flipbook* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mendorong mereka untuk aktif menyusun ide, mengembangkan kreativitas, dan berkolaborasi dengan rekan sekelas.²⁶

Bertemali dengan pernyataan tersebut, Setiadi juga menjelaskan bahwa pemanfaatan *flipbook* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan lingkungan pembelajaran yang aktif dan mampu meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran.²⁷ Pembelajaran yang memasukkan kegiatan kreatif telah terbukti memberikan dorongan pada motivasi belajar siswa dan meningkatkan prestasi akademik mereka.²⁸ Sehingga pemanfaatan *flipbook* dalam pembelajaran materi perubahan wujud benda dalam pelajaran IPA di kelas V SD mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep tersebut, sekaligus juga meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Secara lebih spesifik, karakteristik materi Perubahan Wujud Benda itu sendiri menjelaskan mengapa *flipbook* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap pemahaman siswa dibandingkan metode ceramah konvensional. Proses perubahan wujud seperti mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal pada dasarnya berlangsung pada tingkat partikel yang tidak dapat diamati secara langsung oleh mata siswa, meskipun hasil akhirnya (misalnya es yang mencair menjadi air) dapat diamati secara kasatmata. Kesenjangan antara peristiwa yang tampak dan mekanisme yang mendasarinya inilah yang selama ini menjadi sumber kesulitan siswa kelas V dalam memahami materi tersebut secara utuh, bukan sekadar menghafal urutan istilahnya.

Flipbook menjembatani kesenjangan ini dengan menyajikan ilustrasi bertahap yang merepresentasikan proses perubahan wujud secara berurutan, halaman demi halaman, sehingga siswa dapat “melihat” tahapan proses yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi rangkaian visual yang konkret dan berurutan. Mekanisme inilah yang secara pedagogis membedakan *flipbook* dari sekadar gambar statis, dimana sifat *flipbook* yang dapat dibuka lembar demi lembar memungkinkan siswa mengikuti alur sebab-akibat suatu proses secara bertahap, sehingga struktur konseptual materi terbentuk secara lebih runtut.

²⁵ Munzil Munzil et al., “Development of Problem Based Learning Based E-Modules in the Form of Flipbooks on Environmentally Friendly Technology Materials as an Independent Learning Material for Students Especially Online Learning,” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 10, no. 1 (2022): 37–46.

²⁶ Iza Alfi Rohmatin, Arimbi Racmayani, and Jumadi Jumadi, “Development of E-Module Based on Flipbook Learning Model Problem Based Learning (Pbl) to Improve Critical Thinking Ability,” *Development* 10, no. 3 (2022).

²⁷ Muhammad Ilham Setiadi, Makbul Muksar, and Dhia Suprianti, “Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa,” *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 5, no. 4 (2021).

²⁸ Vacide Erdoğan, “Integrating 4C Skills of 21st Century into 4 Language Skills in EFL Classes,” *International Journal of Education and Research* 7, no. 11 (2019): 113–24; Maulia Depriya Kembara, Rama Wijaya Abdul Rozak, and Vini Agustiani Hadian, “Based Lectures to Improve Students’ 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Creativity) Skills,” *International Symposium on Social Sciences, Education, and Humanities (ISSEH 2018)*, 2019, 22–26.

Selain aspek visualisasi bertahap, *flipbook* juga membantu siswa menghubungkan konsep perubahan wujud dengan konteks kehidupan sehari-hari yang konkret, misalnya ilustrasi es krim yang meleleh atau air yang mendidih menjadi uap. Kedekatan antara ilustrasi dan konteks keseharian siswa ini mempermudah proses transfer pengetahuan dari contoh konkret ke pemahaman konsep abstrak di baliknya, yang selama ini menjadi kelemahan utama pembelajaran ceramah sebagaimana disebutkan pada bagian Pendahuluan. Dengan kata lain, peningkatan hasil belajar yang teramati pada penelitian ini bukan semata-mata karena faktor kebaruan media (*novelty effect*) yang membuat siswa lebih antusias, melainkan juga karena *flipbook* secara struktural memang lebih sesuai dengan tuntutan kognitif materi Perubahan Wujud Benda, yaitu kebutuhan untuk memvisualisasikan proses yang berlangsung secara bertahap dan tidak teramati langsung.

Meskipun demikian, pelaksanaan tindakan di lapangan tidak sepenuhnya berjalan tanpa hambatan. Pada Siklus I, ditemukan bahwa sebagian siswa masih memerlukan waktu adaptasi dalam mengoperasikan *flipbook* secara mandiri, terutama siswa yang belum terbiasa menggunakan perangkat LCD dan komputer sebagai media belajar, sehingga sebagian waktu pembelajaran tersita untuk pengenalan teknis media. Selain itu, keterbatasan jumlah perangkat yang tersedia di laboratorium komputer membuat beberapa siswa harus mengoperasikan *flipbook* secara berkelompok, yang pada praktiknya menyebabkan sebagian siswa kurang aktif berinteraksi langsung dengan media.

Guru juga mengalami kendala dalam mengelola waktu antara penyampaian materi melalui *flipbook* dan sesi diskusi, sehingga durasi evaluasi pada pertemuan pertama Siklus I sedikit terpotong. Untuk mengatasi hambatan tersebut, pada Siklus II dilakukan sejumlah perbaikan, yaitu penambahan sesi pengenalan singkat penggunaan *flipbook* di awal pertemuan, penyesuaian jumlah anggota kelompok agar lebih kecil sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan mengoperasikan *flipbook* secara langsung, serta penyusunan alokasi waktu pembelajaran yang lebih ketat dengan memisahkan secara jelas antara sesi penyampaian materi, diskusi, dan evaluasi. Perbaikan ini berkontribusi pada peningkatan keterlibatan siswa dan hasil belajar yang lebih baik pada Siklus II dibandingkan Siklus I.

Terlepas dari hasil positif yang diperoleh, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang terbatas (31 siswa) di satu sekolah, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasi pada konteks sekolah lain dengan karakteristik siswa, fasilitas, maupun latar belakang sosial yang berbeda. Kedua, desain Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan tidak melibatkan kelompok pembandingan (kelas kontrol), sehingga peningkatan hasil belajar yang teramati tidak sepenuhnya dapat dipisahkan dari kemungkinan pengaruh faktor lain di luar penggunaan *flipbook*, seperti efek pengulangan materi antar siklus atau perhatian ekstra yang diperoleh siswa selama penelitian berlangsung.

Ketiga, pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini masih berfokus pada aspek kognitif melalui tes tertulis, sedangkan dampak *flipbook* terhadap aspek afektif dan psikomotorik, seperti motivasi jangka panjang atau keterampilan proses sains, belum diukur secara mendalam menggunakan instrumen khusus. Keempat, durasi penelitian yang relatif

singkat (dua siklus dalam satu semester) belum dapat menjelaskan apakah peningkatan hasil belajar yang diperoleh bersifat menetap atau hanya berlangsung dalam jangka pendek. Keterbatasan-keterbatasan ini membuka ruang bagi penelitian selanjutnya untuk menguji efektivitas *flipbook* pada cakupan subjek yang lebih luas, menggunakan desain quasi-eksperimen dengan kelompok kontrol, serta mengukur dampaknya secara lebih komprehensif pada berbagai ranah hasil belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi Perubahan Wujud Benda di kelas V UPTD SDN Sukoanyar Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2025/2026, sehingga tujuan penelitian ini telah tercapai. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada Siklus I mencapai 94%, kemudian meningkat menjadi 97% pada Siklus II, atau naik sebesar 3 poin persentase, dan telah melampaui kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan sebesar $\geq 85\%$ siswa tuntas KKM. Secara teoretis, temuan ini memperkuat argumen bahwa media visual seperti *flipbook* efektif digunakan pada materi yang menuntut visualisasi proses yang tidak dapat diamati secara langsung, sebagaimana dijelaskan melalui Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia yang menekankan pentingnya penyajian informasi verbal dan visual secara berdekatan untuk mengurangi beban kognitif siswa.

Berdasarkan simpulan tersebut, guru disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran, khususnya pada materi IPA yang memerlukan dukungan visual dan penyajian tahapan proses secara interaktif, dengan terlebih dahulu memastikan kesiapan teknis siswa dalam mengoperasikan media agar waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini juga dapat menjadi pertimbangan untuk mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas LCD, proyektor, dan laboratorium komputer yang telah tersedia namun belum digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Adapun bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan desain quasi-eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol guna mengisolasi pengaruh *flipbook* secara lebih meyakinkan, membandingkan efektivitas *flipbook* dengan media pembelajaran interaktif lain seperti video animasi atau media berbasis game edukasi, serta menguji penerapannya pada jenjang kelas maupun mata pelajaran yang berbeda untuk melihat sejauh mana temuan ini dapat digeneralisasi. Penelitian lanjutan juga dapat memperluas cakupan pengukuran hasil belajar hingga ranah afektif dan psikomotorik, serta mengamati dampak penggunaan *flipbook* dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk menilai keberlanjutan peningkatan hasil belajar yang dicapai.

Daftar Pustaka

- Agustini, Rizka. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Video Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas v Di Sdi At-Taqwa Pamulang Tahun Ajaran 2018/2019.” Preprint, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, ed. Revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- Amanullah, Muhammad Abror. “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020): 37–44.
- Anderson, Lorin W., and David R. Krathwohl. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom’s Taxonomy of Educational Objectives: Complete Edition*. Addison Wesley Longman, Inc., 2001.
- Andini, Swastika, and Laila Fitriana. “Developing Flipbook Multimedia: The Achievement of Informal Deductive Thinking Level.” *Journal on Mathematics Education* 9, no. 2 (2018): 227–38.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara, 2021.
- Avolio, Bruce J., and William L. Gardner. “Authentic Leadership Development: Getting to the Root of Positive Forms of Leadership.” *The Leadership Quarterly* 16, no. 3 (June 2005): 315–38. <https://doi.org/10.1016/j.leaqua.2005.03.001>.
- Bunari, Bunari, Johan Setiawan, Muhammad Anas Ma’arif, Reski Purnamasari, Hadisaputra Hadisaputra, and Sudirman Sudirman. “The Influence of Flipbook Learning Media, Learning Interest, and Learning Motivation on Learning Outcomes.” *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 18, no. 2 (2024): 313–21.
- Eliyasni, Rifda, M. Habibi, and Nana Fauzana Azima. “E-Module Flipbook Model for Designing e-Learning Materials in Higher Education.” *2nd Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2020)*, 2021, 17–23.
- Erdoğan, Vacide. “Integrating 4C Skills of 21st Century into 4 Language Skills in EFL Classes.” *International Journal of Education and Research* 7, no. 11 (2019): 113–24.
- Friantary, Heny, and Feny Martina. “Evaluasi Implementasi Penilaian Hasil Belajar Berdasarkan Kurikulum 2013 Oleh Guru Bahasa Inggris Dan Bahasa Indonesia Di Mts Ja-Alhaq Kota Bengkulu.” *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing* 1, no. 2 (2018): 264–83.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana Masdiana, and I. Indra. “Media Pembelajaran.” Preprint, Tahta media group, 2021.
- Istiarsono, Zen. “Tantangan Pendidikan Dalam Era Globalisasi: Kajian Teoretik.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (2016).
- Kembara, Maulia Depriya, Rama Wijaya Abdul Rozak, and Vini Agustiani Hadian. “Based Lectures to Improve Students’ 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Creativity) Skills.” *International Symposium on Social Sciences, Education, and Humanities (ISSEH 2018)*, 2019, 22–26.

- Lactona, Iil Dwi, and Eko Agus Cahyono. "Konsep Pengetahuan ; Revisi Taksonomi Bloom." Articles. *Enfermeria Ciencia* 2, no. 4 (December 2024): 241–57. <https://doi.org/10.56586/ec.v2i4.64>.
- Mayer, Richard E. "Cognitive Theory of Multimedia Learning." *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* 41, no. 1 (2005): 31–48.
- Moreno, Roxana, and Richard E. Mayer. "Cognitive Principles of Multimedia Learning: The Role of Modality and Contiguity." *Journal of Educational Psychology* 91, no. 2 (June 1999): 358–68. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.91.2.358>.
- Mulyaningsih, Neng Nenden, and Dandan Luhur Saraswati. "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker." *Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2017): 25–32.
- Munzil, Munzil, Yessi Affriyenni, Siti Mualifah, Indra Fardhani, Isnani Juni Fitriyah, and Muntholib Muntholib. "Development of Problem Based Learning Based E-Modules in the Form of Flipbooks on Environmentally Friendly Technology Materials as an Independent Learning Material for Students Especially Online Learning." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 10, no. 1 (2022): 37–46.
- Prananda, Gingga, Riyadi Saputra, and Zuhar Ricky. "Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar." *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 8, no. 2 (2020): 304–14.
- Rahmawati, Yuliani, Komariah, and Dede Trie Kurniawan, "The Development of Flipbook Based on the Addie Model in Science Learning for Elementary School Students," *International Journal of Learning and Instruction* 4, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.26418/ijli.v4i2.59356>. Ristanto, Rizhal, R. Rusdi, Reza Mahardika, Ericka Darmawan, and Nur Ismirawati. *Digital Flipbook Immunopedia (DFI): A Development in Immune System e-Learning Media*. 2020.
- Roemintoyo, Roemintoyo, and Mochamad Kamil Budiarto. "Flipbook as Innovation of Digital Learning Media: Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning." *Journal of Education Technology* 5, no. 1 (2021): 8–13.
- Rohmatin, Iza Alfi, Arimbi Racmayani, and Jumadi Jumadi. "Development of E-Modulee Based on Flipbook Learning Model Problem Based Learning (Pbl) to Improve Critical Thinking Ability." *Development* 10, no. 3 (2022).
- Rus`man, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, ed. 2. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Salsabila, Elma Maylisa Wahyu, et al., "Flipbook Learning Media on IPAS Learning Outcomes in Elementary School Students," *Jurnal Cakrawala Pendas* 11, no. 3 (2025): 596–609, <https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.13478>
- Sari, Widya Nindia, and Mubarak Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2819–26.
- Setiadi, Muhammad Ilham, Makbul Muksar, and Dhia Suprianti. "Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 5, no. 4 (2021).

- Silber-Varod, Vered, Yoram Eshet-Alkalai, and Nitza Geri. "Tracing Research Trends of 21st-century Learning Skills." *British Journal of Educational Technology* 50, no. 6 (2019): 3099–118.
- Sriyanti, Ida, M. Rama Almafie, Leni Marlina, and Jaidan Jauhari. "The Effect of Using Flipbook-Based e-Modules on Student Learning Outcomes." *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)* 3, no. 2 (2020): 69–75.
- Williamson, Ben, John Potter, and Rebecca Eynon. "New Research Problems and Agendas in Learning, Media and Technology: The Editors' Wishlist." In *Learning, Media and Technology*, 44:87–91. no. 2. Preprint, Taylor & Francis, 2019.