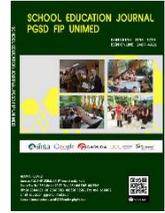




SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 15 No. 1 Maret 2025

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI EKOSISTEM DI KELAS V UPT SD

Hotma Tiolina Siregar¹, Juniko Esra Tarigan², Viralya Rahmadini³
Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Quality, Indonesia^{1,2,3}

Surel: hotmatiolinasiregar80@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to increase student learning motivation by implementing flipbook-based learning media, a tool for measuring student learning motivation in implementing interactive flipbook learning media using questionnaires. Questionnaire used the questionnaire that the researcher will use is a closed questionnaire consisting of 4 indicators from which 19 questions are made. The data obtained from the questionnaire is then processed and analyzed using a Likert scale. After analysis, it was obtained that the student learning motivation questionnaire data regarding the application of interactive flipbook learning media obtained an average of 88.46% in the ST category (very high). For each indicator, students gave a high response to interactive flipbook learning media. Based on the average results, it can be concluded that students are motivated to learn using interactive Flipbook learning media in science subjects, especially ecosystem material.

Keywords: Flipbook Learning Media, Student Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *flipbook*, alat pengukur motivasi belajar siswa dalam penerapan media pembelajaran *flipbook* Interaktif menggunakan angket. Angket yang digunakan Angket yang akan digunakan peneliti adalah angket tertutup terdiri dari 4 indikator yang dibuat pertanyaan sebanyak 19 item, Data yang diperoleh dari angket selanjutnya diolah dan dianalisis menggunakan skala likert. Setelah dianalisis maka diperoleh data angket motivasi belajar siswa terhadap penerapan media pembelajara *flipbook* interaktif memperoleh rata-rata 88,46% dengan kategori ST (sangat tinggi). Pada setiap indikator siswa memberikan respon yang tinggi terhadap media pembelajara *flipbook* interaktif. Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa termotivasi dalam belajar menggunakan media pembelajara *Flipbook* interaktif pada mata Pelajaran IPAS khususnya Materi Ekosistem.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Flipbook*, Motivasi Belajar Siswa

Copyright (c) 2025 Hotma Tiolina Siregar¹, Juniko Esra Tarigan², Viralya Rahmadini³

✉ Corresponding author :

Email : hotmatiolinasiregar80@gmail.com
HP : 081264424222

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)
ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 10 Jan 2025, Accepted 25 March 2025, Published 26 March 2025

DOI: [10.24114/sejpgsd.v15i1.66257](https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v15i1.66257)

PENDAHULUAN

Siswa dan Gur perlu mempersiapkan diri dalam menghadapi era globalisasi dalam kemajuan teknologi dan informasi melalui pendidikan agar dapat mengadapai kemajuan teknologi yang sedang berkembang. Siswa perlu dipersiapkan agar bisa menjadi siswa yang bertanggung jawab, untuk mencapai pribaidi yang baik. Guru dengan siswa dalam proses pembelajaran memiliki sifat saling tergantung satu sama lain. Guru butuh keaktifan siswa dalam menyalurkan dan mengembangkan ilmunya. Siswa sangat membutuhkan bantuan guru dalam mengarahkan proses pertumbuhan dan perkembangannya dalam dirinya.

Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan yang salah satunya ialah *Flipbook* dapat digunakan sebagai sebuah media yang lebih menarik motivasi belajar siswa. *Flipbook* adalah pengembangan dari *e-book* yang digunakan sebagai media pembelajaran. Media Pembelajaran *Flipbook* inovasi ini akan dibangun dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. *Kvisoft Flipbook Maker* adalah jenis perangkat lunak profesi halaman flip untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital.

Dalam menghadapi Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendorong pembaharuan dalam proses belajar, mengharuskan sumber daya manusia terutama Mahasiswa dan Pelajar untuk mengembangkan kemampuan diri agar dapat menghadapi era Revolusi Industri 4.0 yang serba digital. Digitalisasi dalam dunia pendidikan merupakan bagian dari inovasi pendidikan, untuk menghadapi ketatnya persaingan di era globalisasi. Pemanfaatan digitalisasi ini diterapkan oleh peneliti khususnya dalam upaya meningkatkan variasi dalam pembelajaran melalui penggunaan

media pembelajaran yang bersifat berbasis teknologi atau pembelajaran berbantuan komputer (CAI).

Fungsi motivasi belajar adalah:

1. Sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan oleh siswa.
2. Memberikan arah dan keinginan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan.
3. Menghilangkan kegiatan yang tidak bermanfaat bagi siswa

Penggunaan Media Pembelajaran merupakan alat bantu guru yang digunakan dalam penyampaian pembelajaran di kelas berupa gambar, audio, objek, model, dan lainnya yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Bersamaan dengan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi media pembelajaran semakin berkembang mengikuti perubahan zaman yang awalnya berupa media konvensional hingga menjadi media modern yang berbantu teknologi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Seorang pendidik dituntut untuk menguasai berbagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk belajar, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat, merancang dan menciptakan media pembelajaran sehingga maksud dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Proses pembelajaran dilakukan peserta didik guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan serta motivasi dari seorang pendidik. Media pembelajaran merupakan alat bantu dan sarana yang dapat dijadikan sebagai perantara dan komunikasi dalam menyampaikan pesan

dan informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai sumber ke penerima pesan atau informasi guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Flipbook adalah pengembangan buku digital dengan teknologi *e-book* tiga dimensi pada saat siswa membuka halaman seperti saat sedang membaca buku di monitor. Buku elektronik (disingkat buku-e atau *e-book*) atau buku digital adalah versi elektronik yang dikembangkan dari buku. *The Oxford Dictionary of English* menjelaskan bahwa *e-book* merupakan buku yang dikembangkan dalam versi elektronik dari sebuah buku cetak, dimana format ini dapat dikenal dan dapat tanpa harus dicetak. Buku ini mengalami proses pengembangan digitalisasi sehingga dapat ditampilkan pada layar computer dan dapat menggunakan *hanphone*. Buku digital adalah sebuah pengembangan publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun alat elektronik seperti *hanphone*.

Permasalahan yang ada di sekolah UPT SD NEGERI 060930 Kecamatan Medan Johor bahwa pembelajaran yang diterapkan oleh guru IPAS masih berpusat oleh pengajar. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru membuat siswa cepat bosan, jenuh dan kurang tertarik sehingga siswa hanya diam, saat mendengarkan penjelasan guru, dan guru tidak menggunakan Media pembelajaran saat pembelajaran IPAS berlangsung terutama pada Materi Ekosistem. Dengan permasalahan yang terjadi dilapangan maka peneliti perlu melakukan pembaharuan pembelajaran di dalam kelas, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terutama di Mata Pelajaran IPAS.

Proses pembelajaran IPAS yang digunakan guru didalam kelas ialah papan

tulis, buku dan media sederhana lainnya. Siswa terlihat jenuh cepat bosan, dan kurang tertarik pada saat belajar, sehingga membuat siswa tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru. Berdasarkan permasalahan ini, peneliti tertarik untuk menerapkan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran didalam kelas terutama di Mata Pelajaran IPAS pada Materi Ekosistem.

Sekolah dan Guru diharapkan dapat memfasilitasi buku bacaan digital untuk memudahkan siswa dapat mengakses buku-buku bacaan kapan saja dan di mana saja dengan menggunakan *hanphone* untuk digunakan dalam melatih keterampilan dalam mengolah informasi. Guru dapat mengembangkan buku bacaan digital seperti *flipbook*. *Flipbook* adalah salah satu media pembelajaran yang efektif, interaktif dan mudah digunakan oleh siswa karena dapat menyajikan buku digital seperti buku yang dapat dibolak-balik, dengan adanya *flipbook* diharapkan lebih efektif dalam pembelajaran.

Tujuan dari penerapan Media Pembelajaran *flipbook* dikelas adalah: 1) Agar guru terampil dalam mengembangkan multimedia *flipbook* untuk pembelajaran. 2) Mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan multimedia *flipbook*. 3) Mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. 4) Mengetahui pemahaman siswa tentang mata Pelajaran IPAS pada Materi Ekosistem. 5) Mengembangkan bahan pembelajaran elektronik berbasis *flipbook* untuk motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam peneliti berupa angket dan dokumentasi. Angket yang dikembangkan

oleh peneliti terdiri dari pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan definisi operasional, yang dilakukan dalam peneliti adalah sebagai barang bukti bahwa sudah dilakukan uji angket yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai alat bukti bahwasanya sudah dilakukan uji angket dalam penelitian.

Pada tahap uji coba, peneliti melakukan penerapan media *flipbook* pada siswa kelas V yang berperan sebagai subjek penelitian sekaligus informan penelitian dengan memberikan umpan balik berupa angket setelah penerapan media *flipbook* dikelas V SD NEGERI 06093. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data pada penelitian ini menerapkan tiga tahapan:

Tahapan pertama adalah Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru mata Pelajaran IPAS dan siswa kelas V, wawancara yang dilakukan kepada guru mata Pelajaran IPAS untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dilapangan bagaimana proses pembelajaran IPAS serta media yang digunakan pada pembelajaran IPAS khususnya Materi Ekosistem

Tahap Kedua adalah Angket atau Kuisisioner

Teknik pengumpulan Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana motivasi siswa di kelas V SD NEGERI 06093. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan menggunakan pertanyaan dan memakai Skala Likert.

Tahap Ketiga Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data yang digunakan peneliti pada saat kegiatan penelitian berlangsung. Dokumentasi dapat berupa gambar/foto yang

berisi informasi untuk melengkapi penelitian.

Angket yang digunakan peneliti adalah angket tertutup dengan menggunakan pertanyaan dan memakai skala likert, setiap pernyataan yang digunakan dalam angket penelitian ini mempunyai skor yang dapat dipilih yakni, Sangat setuju dengan skor 5, Setuju dengan skor 4, Ragu-ragu dengan skor 3, tidak setuju dengan skor 2 dan sangat tidak setuju dengan skor 1.

Tabel 1. Kriteria Pernyataan angket Motivasi

No	Pilihan	Skor	
		Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
1	Sangat setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Ragu-ragu	3	3
4	Tidak setuju	2	4
5	Sangat tidak setuju	1	5

Tabel 2. Kriteria Prestasi Motivasi Belajar Siswa

Interval Persentase %	Kriteria
81 % – 100%	Sangat tinggi
61% – 80%	Tinggi
41% – 60%	Sedang
21% – 40%	Rendah
0% – 20%	Sangat rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti dengan menggunakan Media Pembelajaran *Flipbook*, peneliti terlebih dahulu memperkenalkan kepada siswa apa Media Pembelajaran *Flipbook*, selanjutnya peneliti melaksanakan proses pembelajaran pada Materi Ekosistem, dimulai dengan membuka Pelajaran inti dan penutup dan terakhir sesi tanya jawab kepada siswa.

Setelah selesai pembelajaran dengan menggunakan Media *Flipbook*, maka peneliti memberikan angket respon siswa terhadap

penggunaan media pembelajaran *Flipbook*. Angket ini terdiri dari 4 indikator yang kemudian dibuat pertanyaan sebanyak 19 item, Data yang diperoleh dari angket

selanjutnya diolah dan dianalisis menggunakan skala likert.

No	Nama Siswa/Responden	Nomor Item/Skor Angket																			Jumlah	Skor Maks	%	% Rata-rata	Kategori										
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19															
1	Mutiara Ramadan	5	5	5	4	4	3	5	4	2	5	3	3	5	5	4	5	3	5	3	78	95	82,1053	Sangat Setuju											
2	Siti Rubvanastia Sagian	4	5	4	3	5	2	5	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5	5	5	84	95	88,4211	Sangat Setuju											
3	Raisva Nadine	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	91	95	95,7895	Sangat Setuju											
4	Dhiva Nurulhija	4	4	5	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	80	95	84,2105	Sangat Setuju											
5	Fatin Hafidah Fahmi	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	93	95	97,8947	Sangat Setuju											
6	Alika Dea Svahputri	5	5	3	5	5	2	5	4	5	4	3	5	2	5	1	5	3	4	5	76	95	80	Sangat Setuju											
7	Nurvira Natasya	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	3	3	5	5	5	5	3	5	5	85	95	89,4737	Sangat Setuju											
8	Zafira Kamila	5	4	5	5	5	5	4	2	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	87	95	91,5789	Sangat Setuju											
9	Dhiva Navilaa Kamillah	5	4	5	5	5	4	5	4	2	5	4	2	5	1	3	4	1	5	3	72	95	75,7895	Setuju											
10	Farel Wijaya	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	94	95	98,9474	Sangat Setuju											
11	Luthfi Febrizyo	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	89	95	93,6842	Sangat Setuju											
12	Nadila Ayu Ananda	3	5	5	5	4	5	4	4	3	3	4	5	5	4	3	4	4	4	5	79	95	83,1579	Sangat Setuju											
13	Hadi	4	4	4	5	4	5	4	1	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	80	95	84,2105	Sangat Setuju											
14	Reki Anugerah	4	5	5	5	2	2	5	1	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	78	95	82,1053	Sangat Setuju											
15	Riqi Auliar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95	95	100	Sangat Setuju											
16	Rafa At- tariqisyah	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	93	95	97,8947	Sangat Setuju											
17	Fatir Ozil	4	4	4	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75	95	78,9474	Setuju											
18	Khafit	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	93	95	97,8947	Sangat Setuju											
19	M. Ariansyah	5	5	4	4	5	5	5	2	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	87	95	91,5789	Sangat Setuju											
20	Jeswami Drahumar	5	5	4	4	5	5	5	2	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	87	95	91,5789	Sangat Setuju											
21	Nabila Putri Azhari	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	88	95	92,6316	Sangat Setuju											
22	Nehapriv	3	4	5	4	4	4	5	5	4	4	3	3	2	5	4	3	4	3	3	73	95	76,8421	Setuju											
23	Navla Putri Azhari	4	3	5	4	3	5	5	4	4	4	3	4	4	3	5	5	5	4	4	78	95	82,1053	Sangat Setuju											
24	Ravsha Athava	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	82	95	86,3158	Sangat Setuju											
Jumlah		S	108	111	108	109	111	104	111	85	106	110	105	100	111	103	106	111	100	110	108	2017													
Skor Maks		N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120														
%			90	93	90	91	93	86,7	92,5	70,8	88,3	91,7	88	83,3	92,5	85,8	88,3	93	83	91,7	90														
% Rata-rata			88,46491228																																

Gambar 1. Rata-rata respon siswa terhadap media pembelajaran *Flipbook* Interaktif untuk setiap indikatornya terdapat pada tabel 1.

Berdasarkan Tabel 1. menyatakan bahwa respon siswa terhadap media pembelajara *Flipbook* memperoleh rata-rata 88,46% dengan kategori ST (Sangat Tinggi). Pada setiap indikatornya pun siswa memberikan respon yang tinggi terhadap media pembelajara *Flipbook*. Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa dalam belajar menggunakan media pembelajara *Flipbook* meningkat.

Pembahasan

Media Pembelajaran *Flipbook* yang diterapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dengan Media *Flipbook* yang dirancang semesnarik mungkin dengan

tampilan warna, gambar dan bisa dibuka-buka seperti buku, sehingga siswa mudah menggunakannya khususnya pada Materi Ekosistem. Menurut Setiawan (2020: 109), media pembelajaran *Flipbook* Interaktif meningkatkan pemahaman materi dan kualitas pembelajaran yang jauh lebih baik. tampilan yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, selain itu juga dengan menggunakan media dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif dan efesiens, serta proses pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri dimana saja kapan saja. media pembelajaran *Flipbook* Interaktif ini dapat meyusun gambar, audio, dan video sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi khususnya Materi IPAS.

Menurut Sugianto (2013), pembuatan media *flipbook* dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *flipbook maker*. Aplikasi *flipbook maker* adalah *software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*. *Flipbook* memiliki beberapa kelebihan di antaranya:

1. Digunakan sebagai menyampaikan materi pembelajaran secara ringkas, mudah, praktis dan efisien
2. digunakan di segala ruangan baik itu ruang tertutup dikelas maupun ruang terbuka diluar kelas, baik dirumah
3. Mudah dibawa kemana-mana (*moveable*);
4. meningkatkan aktivitas, minat belajar dan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran *flipbook* yang digunakan pada penelitian ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *microsoft word*, setelah selesai diketik, maka file mentah media pembelajaran *flipbook* tadi dikonversikan ke dalam bentuk PDF. Selanjutnya file media pembelajaran *flipbook* tersebut menjadi bentuk PDF, file dibuka menggunakan aplikasi Nitro PDF Pro. Setelah file media pembelajaran *flipbook* menjadi bentuk PDF, selanjutnya file tersebut diunggah ke laman www.flipsnack.com atau bisa juga ke laman www.fliphtml5.com.

Tahap selanjutnya peneliti bisa mengedit media pembelajaran *flipbook* yang sudah berbasis *online* sesuai Materi pembelajaran yang akan ajarkan oleh guru, sebelum guru membagikan tautan media pembelajaran *flipbook* tersebut ke *whatsapp* group kelas. Media pembelajaran *flipbook* dapat diedit agar media pembelajaran *flipbook* yang telah dibuat bisa terlihat lebih interaktif dan dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang ada di

dalamnya.

Media pembelajaran *flipbook* ini sebenarnya dapat juga dibuat dengan menggunakan aplikasi 3D *Page Flip Pro*, *Kvisoft Flipbook Maker* dan *Flipbook Maker Pro*. Karena aplikasi-aplikasi tersebut adalah aplikasi berbayar, disamping itu *output* yang dihasilkan juga tidak jauh berbeda dengan media pembelajaran *flipbook* yang dihasilkan melalui laman www.flipsnack.com dan laman www.fliphtml5.com, maka atas dasar itu, peneliti memilih membuat dan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* dengan melalui kedua laman tersebut. Salah satu keunggulan media pembelajaran *flipbook* ini adalah kemudahan dalam membuatnya yang dirasakan oleh peneliti dan kemudahan dalam pengoperasiannya yang dirasakan oleh siswa, sehingga menurut peneliti, pembelajaran daring bisa lebih baik dengan media pembelajaran *flipbook*.

SIMPULAN

Media pembelajaran sangat peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah media pembelajaran *Flipbook* pada siswa adalah dapat termotivasi belajar siswa dikelas maupun diluar kelas dan bagi guru dapat mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* sehingga proses belajar mengajar antara siswa dan guru menjadi lebih optimal dan menyenangkan sehingga siswa menjadi semangat dalam proses pembelajaran.

Dengan diterapkannya Media pembelajaran *Flipbook* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara mandiri, karena tampilan media pembelajaran *Flipbook* Interaktif ini mudah dipahami, video, dan animasi yang menarik dan jelas

akan memudahkan siswa dalam memahami materi. media pembelajaran yang dilengkapi dengan teks yang berwarna, video, animasi, dan audio dapat terjadinya pembelajaran yang interaktif karena melibatkan gaya belajar secara aduatif, visual, dan kinetik, sehingga dari perbedaan gaya belajar setiap siswa dapat memudahkan untuk menerima materi

Media pembelajaran *flipbook* telah menjadi media pembelajaran digital yang mempermudah siswa untuk belajar mandiri. Maka media pembelajaran ini diharapkan kedepannya bisa memacu munculnya inovasi-inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat menghasilkan sumbangan ilmu pengetahuan terhadap perkembangan teknologi yang terus berkembang.

DAFTAR RUJUKAN

- Bagus Putra Hari Saermadi, *Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan PHP Kelas XI Rpl Di SMK Negeri 2 Mojokerto*. Jurnal IT-Edu, Link Akses: [Vol 1 No 3 \(2016\): Volume 01 No 3 2016](#). DOI: <https://doi.org/10.26740/it-edu.v1i3.17547>
- Kalimatus, Sa^odiyah. (2021). *Pengembangan E-Modul berbasis Digital Flipbook untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh di SMA*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Vo. 3 No. 4 (2021), 1299.
- Lilik Binti Mirnawati dkk. 2022. *Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD*. JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar). Vol. 10, No. 1, April 2022, Hlm. 22-38 p-ISSN: 2338-1140, e-ISSN: 2527-3043. Link Akses: <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd>
- Mutiara Saparina dkk. (2020). *Kelayakan Flipbook Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Jurnal Khatulistiwa, Universitas Tanjung Pura. *Vol 9, No 9 (2020)* DOI: <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v9i9.42466>
- Novita Wulandari. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas IV*. Lampung: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Shoffa, Shoffan dkk. (2021). *Perkembangan Media pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: Agrapana Media, (2021): 1
- Wulandari, K., & Prihatiningtyas, S. (2021). *Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Fisika di SMK Negeri 1 Purwoasri*. EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, dan Teknologi, 07(02), 41- 46.