



Efektivitas Media Pembelajaran *Flipbook* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Luthfiah^{1*}, Rahmat Kamal²

¹⁻²Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

Email: luthfiahloofy@gmail.com¹, rahmatkamal@uingusdur.ac.id²

*Penulis Korespondensi: luthfiahloofy@gmail.com

Abstract. *This research was motivated by the decline in students' interest in batik learning. Batik lessons were generally delivered through conventional teaching methods, supported by limited learning time and very restricted teaching materials, which caused students to be less enthusiastic about participating in classroom activities. To address this problem, teachers introduced flipbook-based learning media as an innovation to create a more effective, efficient, and engaging learning process while supporting the achievement of learning objectives. The purpose of this study was to increase students' learning motivation through the use of flipbook learning media in batik lessons. This study employed a descriptive quantitative research method involving a sample of 26 students. Data were collected to measure changes in students' motivation after the implementation of the flipbook media. The findings showed that the use of flipbooks successfully increased students' learning motivation by 81%, which was categorized as very high. The results indicate that flipbook media can provide a more attractive and interactive learning experience, help students understand batik learning materials more easily, and encourage greater participation during the learning process. Therefore, flipbook learning media can be considered an effective alternative for improving student motivation and supporting more meaningful batik learning in classroom activities.*

Keywords: *Batik Learning; Flipbook Media; Learning Innovation; Learning Motivation; Students.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh menurunnya minat siswa dalam pembelajaran batik. Pembelajaran batik yang selama ini dikemas dengan metode pembelajaran konvensional, waktu pembelajaran yang singkat, serta bahan ajar yang sangat terbatas menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru melakukan inovasi melalui penggunaan media pembelajaran berbasis flipbook untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, efisien, menarik, serta mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran flipbook pada pembelajaran batik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif dengan melibatkan sampel sebanyak 26 siswa. Data penelitian dikumpulkan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media flipbook dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 81% dengan kategori sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media flipbook dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, membantu siswa memahami materi pembelajaran batik dengan lebih mudah, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran flipbook dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendukung pembelajaran batik yang lebih bermakna di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran; Media Flipbook; Motivasi Belajar; Pembelajaran Batik; Siswa.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah hal yang terpenting dalam kehidupan. Pendidikan memberikan dampak positif yang ditimbulkan terhadap majunya suatu negara. Pendidikan pada Sekolah Dasar (SD) memberikan kemampuan awal yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis, membaca menulis berhitung (calistung), dan nilai – nilai sikap yang baik bagi siswa. Pendidikan saat ini guru dituntut memiliki ketrampilan dalam mengembangkan materi dengan memanfaatkan teknologi sehingga memberikan pembelajaran yang bermakna, menarik, kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran akan lebih terserap.

Aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan yaitu kurikulum. Menyusun dan menentukan kurikulum tentunya tidaklah mudah. Kurikulum disesuaikan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu perubahan kurikulum tidak dapat dihindari (Yati dkk., t.t.). Sekolah memiliki peran penting dalam menentukan kurikulum sendiri yang disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan masyarakat sekitar. Tujuan kurikulum muatan lokal diantaranya untuk mengenalkan siswa dengan budaya setempat, memberikan bekal ketrampilan dasar dan melatih siswa agar menyadari permasalahan lingkungan dan mencari solusinya.

Kurikulum muatan lokal salah satunya yaitu pembelajaran batik. Pembelajaran batik dapat ditemui pada pendidikan formal jenjang sekolah dasar. Dengan adanya pembelajaran ini diharapkan mampu memperkenalkan budaya lokal yang terdapat di kota Pekalongan sendiri. Melalui pembelajaran batik siswa dapat mengetahui proses pembuatan, jenis – jenis batik, tempat pembuatan dan penjualan serta cara melestarikan batik dan lain sebagainya. Namun, alokasi waktu dalam pembelajaran ini dapat dikatakan sangat singkat. Mata pelajaran ini hanya mendapatkan waktu satu jam pelajaran atau setara dengan 35 menit. Selain waktu yang diberikan singkat, buku yang digunakan juga tidak disediakan dari pemerintah, hanya terdapat satu buah buku untuk pedoman guru. Bahan ajar yang dimiliki sekolah juga sangat terbatas. Sehingga guru harus menuliskan materi, menjelaskan materi dengan waktu yang singkat. Terkadang siswa juga belum menyelesaikan menyalin tulisan di papan tulis, waktu pembelajaran sudah habis, tentunya guru tidak memiliki waktu untuk menjelaskan materi. Cara tersebut tidaklah efektif apabila digunakan secara terus menerus dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa juga kurang maksimal.

Dengan begitu siswa kurang tertarik dan tidak semangat dengan pembelajaran yang konvensional. Siswa beranggapan bahwa materi batik hanyalah materi tambahan sehingga siswa tidak terlalu antusias terlebih sering menulis materi yang sangat banyak dan pembelajaran yang membosankan. Pembelajaran yang kurang menarik cenderung menjadikan siswa jenuh dan tidak fokus untuk belajar. Sejatinya rasa ingin tahu siswa besar, namun apabila pembelajaran yang kurang kreatif dan konvensional akan menjadikan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memiliki inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa tertarik dalam belajar dan waktu yang digunakan akan se efektif mungkin. Guru harus menciptakan media pembelajaran yang sesuai dan tepat apabila digunakan dalam kondisi yang seperti itu.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran guna merangsang pikiran, perasaan serta kemauan peserta didik

sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai (Daniyati dkk., t.t.). Media pembelajaran yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran, diantaranya buku, gambar, rekaman suara, video dan lain sebagainya. Dunia Pendidikan perlu berbagai inovasi yang sesuai dengan kemajuan ilmu pendidikan dan teknologi tanpa menghiraukan nilai – nilai kemanusiaan (Nuryani & Abadi, 2021). Penggunaan media pembelajaran juga perlu variasi agar tidak membosankan siswa dan tentunya menarik perhatian siswa. Media pembelajaran tentunya menyenangkan dan dapat dipakai berulang – ulang.

Pada era sekarang ini mengharuskan manusia untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya untuk menghadapi era yang serba digital. Digitalisasi dalam dunia pendidikan merupakan salah satu bagian inovasi pendidikan. Pemanfaatan digitalisasi ini dapat diterapkan dalam pembelajaran melalui media pembelajaran yang berbasis teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa. Siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Dikarenakan, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, siswa tidak merasakan seperti membaca materi pelajaran, terlebih penggunaan flipbook yang didesain semenarik mungkin, kombinasi warna – warni yang cantik, tentunya akan menarik perhatian siswa dan tentunya siswa akan semangat, aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran batik salah satunya yaitu *flipbook*. *Flipbook* merupakan sebuah bahan ajar yang terdiri dari beberapa lembaran materi digital yang di desain seperti buku elektronik. Adapun kelebihan *flipbook* diantaranya dapat memberikan materi pembelajaran dalam bentuk tulisan, gambar, audio video, praktis dibawa, dapat digunakan kapanpun dan dimanapun (Khotimah dkk., 2023). Menurut (Setiadi dkk., 2021) penggunaan *flipbook* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan *flipbook* dapat menjadikan lingkungan belajar yang kondusif.

Penggunaan *flipbook* dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Dengan adanya pengembangan bahan ajar akan mempersiapkan peserta didik menghadapi ketrampilan baru pada abad ini. Selain itu beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* dapat memberikan dampak yang baik terhadap proses pembelajaran hingga hasil belajar peserta didik (Roemintoyo & Budiarto, 2021).

Penelitian ini menggunakan *flipbook digital*. *Flipbook digital* dipilih sebagai media yang cocok dalam pembelajaran ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *flipbook* apakah dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembuatan *flipbook* ini disesuaikan dengan materi, kebutuhan siswa, karakteristik siswa, keselarasan dengan

kurikulum dan pemilihan bahasa yang sesuai sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa apabila digunakan secara mandiri tanpa adanya dampingan dari guru maupun orang tua.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan *flipbook digital* dapat membangkitkan motivasi, minat belajar dan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa (Saparina dkk., t.t.). Sehingga dengan hal tersebut, *flipbook* membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

2. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan sesuatu yang dipelajari yang bersumber pada hal yang nyata dengan menarik kesimpulan dari kejadian yang diamati melalui statistik angka (Wulandari dkk., 2023). Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara observasi dan penyebaran angket respon siswa terhadap *flipbook*. Instrument lembar angket menggunakan skala likert dengan 4 kategori yakni kurang baik (1), cukup baik (2), baik (3) dan sangat baik (4).

Hasil angket kemudian dianalisis melalui teknik kuantitatif deskriptif dengan presentase yang ditampilkan dalam tabel 1. Mengingat penelitian ini hanya berfokus pada perspektif peserta didik terhadap *flipbook* maka pernyataan dalam angket dirancang terkait penggunaan media pembelajaran yang telah digunakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahan ajar merupakan salah satu alat yang dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan belajar. Penggunaan bahan ajar yang dilengkapi dengan gambar, video dan audio dapat menjadikan siswa lebih semangat dan mampu menambah minat dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan bahan ajar mempengaruhi kualitas pendidikan. Semakin baik bahan ajar yang digunakan maka pembelajaran akan semakin efektif sehingga kemampuan siswa dalam memahami materi menjadi lebih meningkat (Martatiyana dkk., 2022).

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Salah satu aspek yang mendorong tercapainya tujuan pembelajaran yaitu motivasi belajar siswa (Wulandari dkk., 2023). Motivasi belajar setiap siswa berbeda – beda. Oleh karena itu, seorang guru berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran tidak hanya membantu dalam menyampaikan informasi saja tetapi juga meningkatkan pemahaman, ketrampilan, keterlibatan siswa dalam

proses belajar. Apabila pemanfaatan media pembelajaran digunakan dengan tepat, maka akan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

Pemilihan media pembelajaran juga disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa. Selain media pembelajaran mampu menyampaikan informasi, media pembelajaran juga mampu menarik perhatian siswa, memfasilitasi pemahaman siswa lebih mendalam, meningkatkan dan mengembangkan ketrampilan kritis dan kreatif siswa, meningkatkan daya ingat siswa, mendukung pembelajaran individual, mempermudah akses ke sumber belajar, mengatasi keterbatasan waktu dan tempat, meningkatkan ketrampilan teknologi serta mampu mendukung evaluasi dan *feedback*. Media pembelajaran yang cocok dengan materi ini yakni *flipbook*.

Media pembelajaran *flipbook* yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar. Media *flipbook* menjadikan materi lebih menarik. Hal ini disebabkan dalam penggunaan *flipbook digital* menggabungkan unsur visual dan audio yang menjadikan siswa lebih antusias dalam menyimak materi pembelajaran. *Flipbook* ini terdiri dari cover, daftar isi, rangkuman materi, video pembelajaran, latihan soal. Berikut contoh tampilan cover dan beberapa isi *flipbook*



Gambar 1. Tampilan Flipbook.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan yakni pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flipbook digital* pada mata pelajaran batik, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Respon Siswa.

No	Pernyataan	Nilai	Keterangan
1	Saya senang mengikuti pelajaran hari ini	89%	Sangat tinggi
2	Saya lebih bersemangat jika menggunakan <i>flipbook</i>	78%	Tinggi
3	Tampilan <i>flipbook</i> bagus, rapi, tulisan jelas, gambar dan pemilihan warna sesuai	87%	Sangat tinggi
4	Saya akan lebih bisa memahami materi apabila menggunakan <i>flipbook</i>	80%	Tinggi
5	Saya dapat lebih mudah mengingat materi jika menggunakan <i>flipbook</i>	68%	Rendah
6	Saya dapat menyelesaikan soal – soal dengan mudah setelah membaca <i>flipbook</i>	78%	Tinggi
7	Saya akan lebih percaya diri dan semangat belajar jika menggunakan media pembelajaran	87%	Sangat tinggi
Rata – rata nilai		81 %	Sangat tinggi

Berdasarkan data yang tersaji aktivitas siswa dalam pembelajaran batik dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook* menunjukkan bahwa siswa merasa antusias dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini. Hal tersebut berdasarkan lembar angket yang telah di distribusikan. Selain itu dengan menggunakan *flipbook* siswa merasa lebih bersemangat, hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang menunjukkan nilai 78% yang dinyatakan tinggi. Dengan tampilan *flipbook* bagus, rapi, bentuk dan ukuran tulisan jelas, gambar dan pemilihan warna yang sesuai menjadikan siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Dari hasil observasi siswa lebih serius mengikuti pembelajaran, aktif, sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Menurut jurnal (Arfandi, 2020) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu siswa lebih termotivasi, materi mudah dimengerti sehingga siswa lebih menguasai tujuan pembelajaran dengan baik, memudahkan guru dan kegiatan pembelajaran akan semakin efektif dan efisien. Berdasarkan manfaat yang telah dikemukakan jurnal tersebut, penelitian yang dilaksanakan penulis sejalan dengan jurnal tersebut, bahwa media pembelajaran *flipbook* dapat menjadikan siswa lebih bisa memahami materi. Dengan dinyatakan nilai sebesar 80% dengan kategori tinggi dan 87% menyatakan bahwa siswa lebih percaya diri dan semangat apabila menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Siswa menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan minat belajar dalam mengikuti pelajaran batik, terlebih menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Animasi, video pembahasan dan gambar menjadikan siswa lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Namun, ada keterbatasan penggunaan media ini, terdapat beberapa siswa menyatakan bahwa penggunaan *flipbook* agak susah dalam mengingat materi dikarenakan waktu belajar disekolah singkat, sehingga bagi siswa yang ingatannya jangka pendek agak sedikit kesulitan. Guru juga memberikan file *flipbook* untuk dipelajari kembali dirumah masing – masing. Namun file *flipbook* tidak dapat diakses dalam waktu yang cukup lama, terdapat tenggat waktu dalam penggunaannya. Selain itu, tidak semua siswa memiliki *handphone* pribadi, sehingga

untuk membuka ulang materi yang terdapat di *flipbook* menunggu orang tua memiliki waktu luang, sedangkan dari beberapa siswa memiliki orang tua yang berkarir. Sehingga hal tersebut menjadi kendala bagi beberapa siswa. Tetapi dengan hal tersebut, tidak mengurangi kelebihan dari penggunaan *flipbook*, siswa tetap dapat menyelesaikan soal dengan mudah setelah membaca materi pada *flipbook* dibuktikan dengan hasil angket sebesar 78% yang dinyatakan sangat tinggi. Pemilihan warna dalam pengembangan media pembelajaran merupakan hal penting. Penggunaan warna yang sesuai dapat membangkitkan motivasi, perhatian, perasaan serta kesediaan siswa untuk belajar (Purnama, t.t.).

Penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan diantaranya :

- a. *Flipbook* dapat menyajikan materi dalam bentuk kata – kata, kalimat dan gambar dilengkapi dengan banyak warna sehingga dapat menarik perhatian siswa.
- b. Pembuatan *flipbook* mudah, harga murah dan mudah dibawa kemanapun
- c. *Flipbook* dapat menambah aktifitas siswa dalam belajar (Rahmawati & Wahyuni, t.t.).
- d. Meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal – hal yang bersifat abstrak.
- e. *Flipbook* memberikan pengalaman visual yang lebih interaktif dibandingkan dengan menggunakan PDF.
- f. Dengan menggunakan *flipbook* mengurangi penggunaan kertas dan tinta, sehingga lebih ramah lingkungan.
- g. Penyebaran *flipbook* lebih mudah, luas dan cepat apabila menggunakan internet.

Namun, tidak hanya memberikan kelebihan saja. *Flipbook* juga memiliki kekurangan diantaranya :

- 1) *Flipbook* hanya dapat digunakan secara individu.
- 2) Pembaca yang tidak memiliki akses internet akan kesulitan dalam menggunakan *flipbook*.
- 3) Tidak semua pembaca, menyukai membaca melalui layar terkadang mereka merasa kelelahan apabila membaca melalui layar dibanding menggunakan buku cetak.
- 4) *Flipbook* yang diakses melalui internet rentan terhadap pelanggaran hak cipta

Penggunaan *flipbook digital* dalam pembelajaran batik membuktikan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa dibandingkan menggunakan metode belajar konvensional yang menjadikan siswa sulit dalam memahami materi. Media *flipbook* membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat fokus, memberikan perhatiannya pada guru yang menyampaikan pembelajaran. Seperti halnya dari beberapa pendapat bahwa pembelajaran berbasis media dapat menjadikan materi yang ingin disampaikan lebih mudah dan menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih mudah memahami

pelajaran yang akan disampaikan dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Pengemasan materi dalam bentuk audio visual atau dalam bentuk multimedia lebih dapat mendorong adanya respons yang lebih sesuai dan cepat.

Penggunaan media pembelajaran berbasis internet dapat menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Metode pembelajaran seperti ini merupakan salah satu penggunaan metode yang bervariasi, tidak hanya menggunakan komunikasi verbal melalui perkataan guru yang menyebabkan siswa menjadi bosan, tidak tertarik dan jenuh. Selain itu, guru juga kehabisan energi apabila mengajar setiap hari untuk setiap jam pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *flipbook* dapat menjadi sebuah solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan adanya penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih banyak melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti mengamati, mengkomunikasikan, mendemonstrasikan dan lain sebagainya.(Barlian dkk., 2022).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat diamati dari hasil angket hasil rata – rata sebesar 81%. Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemahaman materi, keaktifan siswa, antusias siswa dan ketrampilan praktis siswa. Walaupun terdapat tantangan yang dapat diatasi seperti penggunaan handphone dan akses teknologi, namun kelebihan penggunaan *flipbook* sangat signifikan. Oleh karena itu, guru dapat memperhatikan dalam merencanakan pemilihan media dalam menjalankan kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfandi, A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai di Sekolah. *Edupedia*, 5(1), 65–77. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.882>
- Barlian, U. C., Zulfikar, R. R. B., & Risyadah, R. (2022). Penggunaan Media Flip Book Interaktif Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Pola Bilangan Pada Pembelajaran Matematika. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(3), 779. <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i3.63917>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (t.t.). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*.

- Khotimah, H., Yulita, P., Ayu, S., & Syafaruddin, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SMK Negeri 2 Pangkep. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 180–187. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.864>
- Martatiyana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.7244>
- Misnawati, M., Purwaka, A., Nurachmana, A., Cuesdeyeni, P., Christy, N. A., Ramadhan, I. Y., ... & Jumadi, J. (2024). Bahasa Indonesia untuk Keperluan Akademik Era Digital. Yayasan DPI.
- Nuryani, L., & Abadi, I. G. S. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>
- Purnama, S. (t.t.). *Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam*. 2(1).
- Rahmawati, D., & Wahyuni, S. (t.t.). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP*.
- 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), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jet.v%vi%i.32362>
- Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (t.t.). *Kelayakan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran pada Materi Lingkaran di Kelas VIII SMP*.
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>
- Sundari, Endah. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook dalam Memotivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar." *Jurnal Citra Magang dan Persekolahan* 1.2 (2023): 75-79.
- Wulandari, E., Faturrohman, H., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Ningsih, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Ii Sdit Insan Mulia Semarang: *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), Article 5. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2086>
- Yati, R. M., Hum, M., Pandra, V., Pd, M., Pestalozi, D. D., Pd, M., Angraini, D., & Si, M. (t.t.). *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*.