

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENGEMBANGAN FLIPBOOK INTERAKTIF

Anggita Bella Verbena¹, Arfi Salsafira Ayu Handiyarti², Arssiyah Ellam Umaeroh³,
Aviza Ayuni Wulan⁴, Awwang Anggara Yoga⁵, Bagus Nugraha Deby Ariyadi⁶, Yeni
Anistyasari⁷, Ida Fitriyaningsih⁸

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Negeri Surabaya, ⁸SMKN 2 Surabaya

¹anggitalbella211@gmail.com, ²arfisalsafiraayu@gmail.com,

³arssiyahellam@gmail.com, ⁴avzayuni@gmail.com, ⁵awwang25@gmail.com,

⁶bagus.nugrh10@gmail.com, ⁷yenian@unesa.ac.id,

⁸fitriyaningsihida73@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of using interactive flipbook media in improving student learning outcomes in Informatics subjects at the Vocational High School (SMK) level. The urgency of this research lies in the need for innovative learning media that can answer the challenges of the 21st century, especially in improving student learning outcomes that have been hampered by conventional approaches. This research uses the Systematic Literature Review (SLR) method by reviewing 10 relevant articles from 2019-2024. After going through the selection stage based on the inclusion and exclusion criteria, the ten most relevant articles were obtained for analysis. Data were analyzed using a categorization approach based on the validity of material experts, media experts, and students' responses to the feasibility of teaching materials. The results showed that the average validity of material experts was 90.11%, the validity of media experts was 91.7%, and the feasibility of teaching materials was 89.6%, all of which were in the "very valid" category. These findings indicate that interactive flipbooks are very feasible and effective learning media in improving student learning outcomes. Interactive flipbooks not only present material visually and attractively, but also include interactive elements such as animations, videos, and quizzes that strengthen concept understanding. Thus, this study recommends the wider utilization of interactive flipbooks as a technology-based pedagogical solution in supporting active, innovative and meaningful learning.

Keywords: Interactive flipbook, Learning outcomes, Informatics, Learning media, Systematic literature review

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media flipbook interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran

Informatika di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan media pembelajaran inovatif yang mampu menjawab tantangan abad ke-21, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang selama ini terhambat oleh pendekatan konvensional. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan mengkaji 10 artikel yang relevan dari rentang tahun 2019–2024. Setelah melalui tahap seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, diperoleh sepuluh artikel yang paling relevan untuk dianalisis. Data dianalisis menggunakan pendekatan kategorisasi berdasarkan validitas dari ahli materi, ahli media, serta tanggapan peserta didik terhadap kelayakan bahan ajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata validitas ahli materi sebesar 90,11%, validitas ahli media sebesar 91,7%, dan kelayakan bahan ajar sebesar 89,6%, yang seluruhnya berada dalam kategori “sangat valid”. Temuan ini mengindikasikan bahwa flipbook interaktif merupakan media pembelajaran yang sangat layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Flipbook interaktif tidak hanya menyajikan materi secara visual dan menarik, tetapi juga menyertakan elemen interaktif seperti animasi, video, dan kuis yang memperkuat pemahaman konsep. Dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan flipbook interaktif secara lebih luas sebagai solusi pedagogis berbasis teknologi dalam mendukung pembelajaran yang aktif, inovatif, dan bermakna.

Kata Kunci: Flipbook interaktif, Hasil belajar, Media pembelajaran, SLR

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Integrasi teknologi dalam praktik belajar dan mengajar semakin penting di ranah pendidikan. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang kian pesat, pendidik dituntut mengikuti perkembangan zaman. Peran pendidik tidak hanya sebagai penyampai ilmu, tetapi juga seorang navigator yang adaptif dalam menghadapi perubahan. Kreativitas dalam merancang pembelajaran yang efektif menjadi kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran (Komang, et al.,

2023; Ubaidillah, 2020). Selain itu, penguasaan teknologi menjadi sebuah keharusan bagi pendidik untuk tetap relevan dan menginspirasi peserta didik dalam proses belajar.

Integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam sistem pembelajaran modern telah membuka lembaran baru dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi pilihan menarik bagi institusi pendidikan, termasuk perpendidikan tinggi. Namun, sebelum

mengimplementasikannya, analisis mendalam dan persiapan matang terkait kebutuhan dan infrastruktur menjadi langkah krusial yang tak boleh dilewatkan (Rohman & Susilo, 2019). Teknologi dalam dunia pendidikan menjadi penggerak dalam melahirkan solusi-solusi kreatif untuk mengatasi hambatan belajar. Inovasi berbasis teknologi informasi menjadi salah satu senjata ampuh dalam menjawab tantangan tersebut, membuka pintu bagi metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Media pembelajaran memegang peran krusial dalam mendukung proses belajar peserta didik. Di era digital ini, berbagai alat bantu belajar mandiri telah bermunculan, namun menemukan media yang benar-benar mampu menciptakan pengalaman belajar yang efektif, menarik, interaktif, dan menyenangkan masih menjadi tantangan yang perlu dipecahkan (Sepriana et al., 2019). Media pembelajaran ibarat jembatan penghubung antara pendidik dan peserta didik, menyampaikan pesan yang tak terucapkan melalui kata-kata. Ia menjadi perantara gagasan abstrak, menghidupkan konsep yang sulit dipahami, dan merangsang

imajinasi peserta didik dalam proses belajar (Pinar, 2019). Pemilihan bahan ajar yang sesuai dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi adalah media flipbook interaktif. Flipbook interaktif, adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menemani peserta didik menjelajahi dunia pengetahuan kapanpun dan dimanapun, memberikan fleksibilitas dan kemudahan dalam belajar (Lestari, 2020; Setiawan et al., 2020). Flipbook interaktif, layaknya kanvas digital yang memukau, memikat peserta didik dengan perpaduan warna yang harmonis dan konten yang menarik. Seperti album virtual yang hidup, flipbook ini menyajikan materi pelajaran dalam balutan teks yang memikat, diperkaya dengan elemen audio visual yang merangsang indera dan menggugah semangat belajar peserta didik (Andani & Yulian, 2018; Nordin, 2015)

Adapun tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media flipbook interaktif pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika.

Studi berjudul "Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Informatika Melalui Pengembangan Flipbook Interaktif" diharapkan tidak hanya memperkaya sumber belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan mendukung pembelajaran mandiri peserta didik. Dari sisi urgensi, penelitian ini sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menuntut pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam merespons rendahnya hasil belajar peserta didik akibat metode pembelajaran konvensional yang kurang memfasilitasi keterlibatan aktif dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan flipbook interaktif sebagai media pembelajaran tidak hanya menjadi solusi inovatif terhadap permasalahan tersebut, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan praktik pedagogis berbasis teknologi yang lebih efektif dan adaptif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *systematic literature review* (SLR) sebagai metodologi utama. Pendekatan ini melibatkan eksplorasi mendalam terhadap

literatur terkait, termasuk artikel jurnal, buku, dan sumber relevan lainnya, untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara menyeluruh untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai topik penelitian. (Zawacki-Richter et al., 2020) mengemukakan bahwa tinjauan literatur sistematis (SLR) adalah sebuah pendekatan penelitian menyeluruh dan terstruktur yang bertujuan untuk menghasilkan sintesis yang tepat dan tidak memihak dari seluruh kumpulan literatur yang relevan dengan fokus penelitian yang sedang dilakukan.

(Rother, 2007) menguraikan tujuh langkah dalam penerapan metode SLR: (1) perumusan pertanyaan penelitian, (2) pencarian studi relevan, (3) penilaian kritis terhadap studi, (4) pengumpulan data, (5) analisis dan pelaporan data, (6) interpretasi hasil, dan (7) penyempurnaan serta pembaruan tinjauan. Namun, dalam penelitian ini, proses SLR dibatasi hingga tahap kelima.

1. Perumusan Pertanyaan Penelitian: Tahap awal dalam SLR adalah merumuskan pertanyaan penelitian yang jelas dan terarah.

Pertanyaan ini akan memandu proses seleksi artikel yang akan dianalisis. Pada penelitian ini, pertanyaan yang diajukan adalah "Apakah penggunaan media flipbook interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?".

2. Pencarian Studi Relevan: Langkah selanjutnya adalah menentukan sumber data yang akan digunakan, disertai penjelasan terperinci mengenai pendekatan yang diterapkan pada setiap sumber. Penelitian ini menggunakan artikel yang terindeks di Google Scholar dengan rentang waktu publikasi antara 2020 hingga 2024.

3. Evaluasi Kritis Studi: Untuk memastikan validitas studi yang dipilih, kriteria khusus perlu ditetapkan. Kriteria ini akan mempermudah proses pengambilan keputusan terkait artikel yang akan dianalisis. Dalam penelitian ini, artikel dicari menggunakan kata kunci spesifik, yaitu flipbook interaktif, hasil belajar, dan media pembelajaran

4. Pengumpulan Data: Uraian mendalam tentang pendekatan metodologis tiap penelitian diperlukan untuk memungkinkan komparasi antar studi yang terpilih. Guna mempermudah perbandingan artikel,

digunakan perangkat berupa tabel dengan kolom-kolom klasifikasi berdasarkan sumber, judul, validitas dari ahli materi, validitas dari ahli media, serta hasil temuan. Berikut adalah ilustrasi tampilan tabel tersebut.

Tabel 1. Contoh Tabel Pengumpulan Data

No	Sumber	Judul	Validitas Ahli Materi	Validitas Ahli Media	Temuan
.....
..

5. Analisis dan Pelaporan Data: Pada tahap ini, data yang telah dikumpulkan dikelompokkan berdasarkan kesamaan metodologis untuk memudahkan pembaca memahami temuan penelitian. Analisis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat validitas penggunaan media flipbook dalam pembelajaran tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Berdasarkan tabel kriteria interpretasi penilaian di bawah ini, validitas akan dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 2. Tingkat Validitas

Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid	Tidak revisi
61% - 80%	Cukup valid	Tidak revisi

41% - 60%	Kurang valid	Revisi
Kurang dari 40%	Tidak valid	Revisi

Sumber: Arikunto, 2002

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahapan-tahapan pelaksanaan penelitian telah diuraikan secara umum pada bagian metode penelitian. Namun, untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pembaca, tahapan-tahapan tersebut akan dijelaskan kembali secara terperinci. Berikut ini disajikan hasil dan pembahasan yang mengacu pada prosedur SLR yang dijelaskan oleh Rother, (2007)

1. Perumusan Pertanyaan Penelitian: Tahap awal dalam SLR adalah merumuskan pertanyaan penelitian yang jelas dan terarah. Pertanyaan ini akan memandu proses seleksi artikel yang akan dianalisis. Pada penelitian ini, pertanyaan yang diajukan adalah "Bagaimana tingkat validitas penggunaan media flipbook interaktif pada sekolah menengah akhir ataupun kejuruan?".

2. Pencarian Studi Relevan: Langkah selanjutnya adalah menentukan sumber data yang akan digunakan, disertai penjelasan terperinci mengenai pendekatan yang

diterapkan pada setiap sumber. Penelitian ini menggunakan artikel yang terindeks di Google Scholar dengan rentang waktu publikasi antara 2019 hingga 2024. Dan ditemukan sejumlah 108 artikel yang relevan dengan kata kunci "flipbook interaktif", "hasil belajar", dan "media pembelajaran".

3. Evaluasi Kritis Studi: Selanjutnya, peneliti menerapkan kriteria spesifik untuk memastikan validitas studi yang akan dikutip, disertai dengan alasan yang jelas untuk setiap pengecualian. Penerapan kriteria ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam menentukan artikel yang relevan dan layak untuk dianalisis lebih lanjut:

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Jenis dokumen	Artikel	Selain Artikel
Jenjang	SMK	PAUD, SD, SMA, SMK
Rentang penerbitan	2019-2024	<2020

Setelah dipilah dan dipilih sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan, terkumpul sejumlah 10 artikel yang paling relevan untuk digunakan pada penelitian ini.

4. Pengumpulan Data: peneliti mengumpulkan data jurnal yang ada di google scholar dengan keyword yang sudah ditentukan

sebelumnya dan lalu setelah dilakukan eksklusi dan inklusi didapatkan 10 artikel yang dirasa cocok untuk digunakan dalam penelitian ini. Berikut data temuan artikel yang digunakan dalam penelitian in

Tabel 3. Data Temuan Artikel dalam Kriteria Inklusi

No	Sumber	Judul	Validitas Ahli Materi (%)	Validitas Ahli Media (%)	Kelayakan bahan ajar (%)	Temuan
1.	(Syabana & Joni, 2022)	PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL BERBASIS FLIPBOOK PADA MATA PEAJARAN KOMPUTER AKUNTANSI TRANSAKSI PERUSAHAAN DAGANG GUNA Mendukung PROSES PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK XII AKL 1 DI SMKN 1 JOMBANG	88	93	80	Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa berdasarkan hasil validasi dari materi dan media, modul berbasis flipbook pada mata pelajaran komputer akuntansi ini dinyatakan sangat Layak untuk dijadikan bahan aja
2.	(Ashari & Durinda, 2024)	PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS HEYZINE FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN OTOMISASI HUMAS DAN KEPROTOKOLAN DI SMKN 2 BUDURAN SIDOARJO	96,78	98,14	98,69	Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli kegrafikan semuanya menunjukkan hasil dengan kategori sangat kuat. Sementara itu, tanggapan peserta didik terhadap E-Modul berbasis Heyzine Flipbook dalam mata pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolanan memperoleh skor persentase sebesar 98,69% yang termasuk dalam kriteria interpretasi sangat baik
3.	(Oktaviara & Triesninda, 2019)	PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTUAN KVISOFT FLIPBOOK MAKER BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATERI MENERAPKAN PENGOPERASIAN APLIKASI PENGOLAH KATA KELAS X OTKP 3 SMKN 2 BLITAR	90	83,15	94,4	Hasil penelitian menunjukkan pengembangan e-modul berbantuan kvisoft flipbook maker berbasis pendekatan saintifik terdiri dari e-modul yang dikembangkan menggunakan software kvisoft flipbook maker sangat baik untuk bahan ajar siswa
4.	(Abdi et al., 2023)	PENGEMBANGAN MODUL FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS STEM MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS	87,50	88,37	82,34	Modul yang telah dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik. Respon positif yang tinggi dari peserta didik menunjukkan bahwa modul ini diterima dengan baik dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
5.	(Fitriyah & Sahda, 2023)	DEVELOPMENT OF E-MODULE FLIPBOOK BASED ON DISCOVERY LEARNING TO INCREASE LEARNING MOTIVATION	95,9	95,2	84,4	Dengan demikian, hasil pengembangan e-modul flipbook berbasis discovery learning ini terbukti valid, praktis, dan efektif dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik serta mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan.
6.	(Nasution, et al., 2024)	DEVELOPING FLIPBOOK-BASED ON COMPETENCY FOR VOCATIONAL HIGH SCHOOL TEACHER	88	86	89	Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pengembangan kompetensi guru SMK ini efektif sebagai pilihan referensi dalam menumbuhkan kompetensi guru
7.	(Putri, et al., 2024)	PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK PADA MATERI BUMBU DASAR UNTUK SMK KULINER	88	95	98	E-modul berbasis flipbook pada materi bumbu dasar dikembangkan dengan tampilan interaktif yang mudah diakses secara online melalui tautan atau QR code. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, serta tanggapan peserta didik, e-modul ini memperoleh penilaian yang sangat baik
8.	(Halim, et al., 2023)	PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK UNTUK	91,33	86,66	88,56	Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan

No	Sumber	Judul	Validitas Ahli Materi (%)	Validitas Ahli Media (%)	Kelayakan bahan ajar (%)	Temuan
		MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA PADA KURIKULUM MERDEKA				e-modul berbasis flipbook ini mampu meningkatkan literasi digital siswa pada kurikulum merdeka
9.	(Mufidzah, et al., 2024)	PENGEMBANGAN E-MODUL KUE DARI ADONAN PIE BERBASIS FLIPBOOKMAKERUNTUK SISWA SMKPARIWisATA	86,79	95	94,22	Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, modul digital berbasis flipbookmaker ini dapat diimplementasikan sebagai bahan ajar siswa.
10.	(Saraswati, et al., 2019)	DEVELOPMENT OF INTERACTIVE E-MODULE CHEMISTRY MAGAZINE BASED ON KVISOFT FLIPBOOK MAKER FOR THERMOCHEMISTRY MATERIALS AT SECOND GRADE SENIOR HIGH SCHOOL	88,89	97,22	86,80	Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa e-modul flipbook yang dikembangkan memenuhi kriteria "sangat valid" dan "sangat baik," sehingga layak digunakan dalam pembelajaran
Rata-Rata			90,11	91,7	89,6	

Sumber: data diolah, 2025

5. Analisis dan Pelaporan Data: Dari 10 artikel yang telah dikumpulkan dan dibandingkan pada Tabel 3, terlihat tingkat validitas penggunaan media flipbook dalam pembelajaran tingkat SMA dan SMK. Berikut diagram tingkat validitasnya.

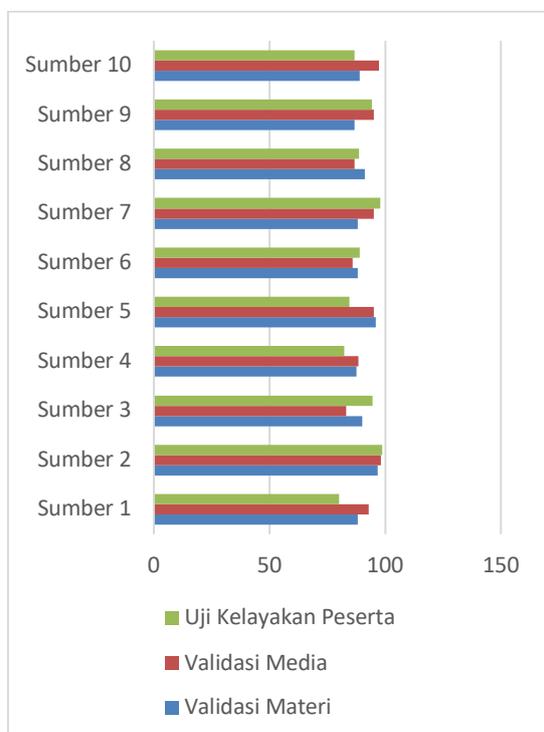


Diagram 1. Tingkat Validitas Flipbook

Berdasarkan hasil analisis data dari sepuluh artikel terpilih yang dimuat dalam Tabel 4, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media flipbook interaktif menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi dalam konteks pembelajaran di tingkat SMK. Validitas oleh ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 90,11%, sedangkan validitas oleh ahli media mencapai 91,7%. Kelayakan bahan ajar dari perspektif peserta didik pun menunjukkan angka rata-rata sebesar 89,6%. Seluruh nilai tersebut berada dalam kategori "sangat valid" menurut interpretasi kriteria Arikunto (2009). Temuan ini mengindikasikan bahwa media flipbook interaktif tidak hanya layak untuk digunakan, tetapi juga mampu memberikan kontribusi signifikan

dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari aspek pemahaman materi, motivasi belajar, maupun literasi digital peserta didik. Selain itu, variasi nilai antar penelitian juga menunjukkan bahwa flipbook interaktif memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam penerapannya di berbagai mata pelajaran dan konteks pembelajaran, mulai dari akuntansi, otomasi perkantoran, hingga kuliner. Dengan demikian, analisis ini menegaskan bahwa penggunaan flipbook interaktif merupakan salah satu inovasi pedagogis yang efektif untuk diterapkan dalam pendidikan vokasional abad ke-21.

E. Kesimpulan

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media flipbook interaktif memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dan terbukti efektif dalam pembelajaran di tingkat SMA/SMK. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa flipbook interaktif tidak hanya layak digunakan, tetapi juga memberikan dampak positif yang signifikan terhadap berbagai aspek pembelajaran, termasuk hasil belajar, kemampuan pemecahan masalah, literasi sains, motivasi belajar, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif

peserta didik. Temuan ini memperkuat rekomendasi untuk memanfaatkan flipbook interaktif sebagai alat pembelajaran inovatif di tingkat SMA/SMK. Penelitian lebih lanjut dapat memperluas cakupan penelitian dengan menguji efektivitas flipbook interaktif pada konteks pembelajaran yang lebih luas, serta mengembangkan flipbook untuk berbagai mata pelajaran dan topik lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, A., Aristya, P. D., & Budiarmo, A. S. (2023). Pengembangan Modul Flipbook Digital Berbasis Stem Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Literasi Sains. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 57–66. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.294>
- Andani, D. T., & Yulian, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantan Reu Aceh Barat. *JUPI (Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA)*, 2(1), 1–6.
- Andara, B., Fadillah, S., & Jamilah, J. (2022). Pengembangan Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan*

- Matematika Dan IPA, 2(2), 84–92.
<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v2i2.180>
- Ashari, L., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2565–2576.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8126>
- Fitriyah, I. J., & Sahda, S. N. S. (2023). Development of E-Module Flipbook Based on Discovery Learning to Increase Learning Motivation. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 7(2), 66–88.
- Halim, U. N., Maya, K. S., Dian, N. A. E. H. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Prodising Konferensi Ilmiah Dasar*, 4 (1)
- Komang, N., I Wayan, S., I Ketut, S. (2023). Inovasi dan Kreatifitas Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6 (4)
- Lestari, E. S. (2020). Genetics bacterial teaching materials development based on flipbook in microbiology subject to improve learning motivation. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 5(2), 202–211.
- Mufidzah, A. A., Pangesthi, L. T., Widagdo, A. K., & Romadhoni, I. F. (2024). Pengembangan e-Modul Kue dari Adonan Pie Berbasis Flipbook Maker untuk Siswa SMK Pariwisata. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2808–2815.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2518>
- Nasution, Y. P., Fahmi, R., Dedy, I., Refdinal., Adha, K. S. (2024). Developing Flipbook-Based on Competency for Vocational High School Teacher. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 16 (3)
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i3.5044>
- Nordin, J. M. (2015). Improving Bedside Communication and Promoting Patient-Centered Care through the Development and Use of Translation Flipbooks. *Biology of Blood and Marrow Transplantation*, 21(2), S392.
- Oktaviara, R. A., Triesninda, P. (2019). Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7 (3)
- Pinar, W. F. (2019). Intellectual Advancement Through Disciplinarity: Verticality and Horizontality in Curriculum Studies. In *Intellectual Advancement Through Disciplinarity*. Brill.
- Putri, R. C., Bahar, A., Widagdo, A. K., & Sulandari, L. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Pada Materi Bumbu Dasar Untuk SMK Kuliner. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(3), 820–831.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i3.3735>
-

- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Pendidik dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda. *Reforma: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 173–177.
- Rother, E. T. (2007). Systematic literature review X narrative review. *Acta Paulista de Enfermagem*, 20, v–vi.
- Saraswati, S., Roza, L., Herdini. (2019). Development Of Interactive E-Module Chemistry Magazine Based On Kvisoft Flipbook Maker For Thermochemistry Materials At Second Grade Senior High School. *Journal of Science Learning*, 3 (1)
- Sepriana, R., Sefriani, R., Wijaya, I., & Lestari, P. (2019). Pengujian Validitas Modul Interaktif Simulasi Dan Komunukasi Digital Berbasis Macromedia Director Mx. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 120–126.
- Syabana, Y., Joni, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Flipbook Pada Mata Peajaran Komputer Akuntansi Transaksi Perusahaan Dagang Guna Mendukung Proses Pembelajaran Peserta Didik Xii Akl 1 di SMKN 1 Jombang. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 7 (1)
- Ubaidillah, A. (2020). Kreativitas Guru Untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Al Ibtida'*, 8 (1)
- Zawacki-Richter, O., Kerres, M., Bedenlier, S., Bond, M., & Buntins, K. (2020). Systematic reviews in educational research: Methodology, perspectives and application. Springer Nature.