

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* BERPENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA SEKOLAH DASAR

Nayla Habibah¹, Ririn Andriani Kumala Dewi², Kiki Fatkhiyani³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Darul Ma'arif Indramayu

¹naylahabibah912@gmail.com, ²ririn.akd@gmail.com, ³fatkhiyani@gmail.com

ABSTRACT

The low learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 1 Juntiweden, Indramayu Regency, in the 2024/2025 academic year in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS), along with the limited ability of teachers to develop interactive and contextually relevant teaching materials, served as the basis for this research. One proposed solution is the development of digital flipbook teaching materials using a contextual approach that connects the subject matter to students' real-life experiences. This study aims to determine the feasibility of the contextual approach-based digital flipbook teaching materials developed and determine the improvement in students' learning outcomes after using the materials. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The sample consisted of 32 fourth-grade students at SD Negeri 1 Juntiweden. Data were collected through expert validation, response questionnaires, and learning outcome tests. Validation results showed that the digital flipbook teaching materials were highly feasible, as assessed by subject matter experts, media experts, and language experts, all of whom rated them in the "very feasible" category. The N-Gain test results indicated an improvement in students' learning outcomes, with the average pre-test score rising from 48.13 to 76.56 in the post-test, and an N-Gain score of 0.56 (moderate category). Therefore, it can be concluded that the contextual approach-based digital flipbook teaching materials are effective in improving student learning outcomes in IPAS at SD Negeri 1 Juntiweden, Indramayu Regency, for the 2024/2025 academic year.

Keywords: flipbook, contextual approach, learning outcomes

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Juntiweden, Kabupaten Indramayu, Tahun Ajaran 2024/2025 dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) serta keterbatasan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari menjadi dasar dilakukannya penelitian ini. Salah satu solusi yang dilakukan adalah dengan mengembangkan bahan ajar digital berbentuk *flipbook* dengan pendekatan kontekstual yang mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa. Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar digital *flipbook* berpendekatan kontekstual yang dikembangkan dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Juntiweden berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, angket respon, dan tes hasil belajar. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* sangat layak digunakan, dengan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa mencapai kriteria “sangat layak”. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,13 menjadi 76,56 pada *posttest* dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,56 (kategori sedang). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* berpendekatan kontekstual efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Juntiweden, Kabupaten Indramayu Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: *flipbook*, pendekatan kontekstual, hasil belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam sektor pendidikan memasuki era digital yang mempengaruhi cara pengajaran, pembelajaran, dan pengelolaan pendidikan itu sendiri. Perkembangan teknologi di era ini merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari, karena kemajuan teknologi berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang terus berkembang pesat (Maritsa et al., 2021). Perubahan tersebut menghadirkan tantangan baru bagi para pendidik dan lembaga

pendidikan. Para pendidik dituntut untuk tidak hanya menguasai perangkat teknologi yang terbaru, tetapi juga memahami secara mendalam untuk memanfaatkan teknologi tersebut agar dapat diterapkan dengan efektif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik (Sundari, 2024).

Peran guru dalam memanfaatkan teknologi dengan baik sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Guru yang terampil memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan yang mendukung proses

pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa (Rahayu et al., 2023). Teknologi dapat dimanfaatkan untuk memudahkan proses belajar mengajar, seperti dengan memanfaatkan komputer, internet, atau perangkat seluler untuk mengakses informasi dan mengikuti pembelajaran online. Selain itu, teknologi juga memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (A. Rizal, 2022).

Dalam mencapai kompetensi profesional sebagai seorang guru, penting bagi guru untuk terus berinovasi dan lebih kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di era digital, salah satunya dengan menciptakan dan mengembangkan bahan ajar yang relevan dan menarik. Tujuan utama seorang guru dalam mengembangkan bahan ajar adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menjadikannya lebih efektif dan efisien, serta memastikan bahwa materi yang diajarkan sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum (Rizal, 2022).

Upaya yang relevan dengan keadaan tersebut adalah melakukan inovasi pada bahan ajar yang

memanfaatkan teknologi, di antaranya dengan mengembangkan bahan ajar dalam bentuk digital. Bahan ajar digital adalah bahan ajar yang berisi materi pembelajaran yang inovatif, dirancang untuk pembelajaran mandiri dengan dilengkapi gambar, teks, video, animasi, dan navigasi, yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam berinteraksi secara lebih aktif (Nisa et al., 2024). Pada prinsipnya, bahan ajar digital memiliki kesamaan dengan bahan ajar manual. Kedua jenis bahan ajar ini mencakup kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan materi latihan soal. Namun, bahan ajar digital memiliki keunggulan karena disajikan dalam format digital (*e-book*), yang membuatnya lebih efektif dan praktis (Yulaika et al., 2020).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah bidang ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Pembelajaran IPA seharusnya menghubungkan konsep-konsep yang diajarkan dengan pengalaman nyata atau situasi kehidupan sehari-

hari, karena IPA mempelajari segala aspek yang ada di bumi. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran akan menciptakan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Oleh karena itu pendekatan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA adalah pendekatan kontekstual (Gita et al., 2018). Pendekatan kontekstual merupakan suatu metode pembelajaran yang fokus pada hubungan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata, sehingga mendorong siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu diharapkan pembelajaran berpendekatan kontekstual dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran IPA (Hamid et al., 2024).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan tersebut dan praktik pembelajaran yang berlangsung. Kompetensi guru sebagai pendidik belum sepenuhnya siap untuk memenuhi tuntutan pembelajaran tersebut secara merata, sehingga berpengaruh pada efisiensi proses pembelajaran dan hasil yang dicapai oleh siswa. Ada beberapa masalah di

tingkat sekolah dasar terutama dalam pembelajaran IPA, yakni salah satunya adalah tidak sedikit pendidik yang bergantung pada bahan ajar tradisional. Bahan ajar tradisional adalah materi pembelajaran yang siap digunakan, dapat dibeli langsung, dan bersifat instan, tanpa perlu merencanakan, menyiapkan, atau menyusunnya secara mandiri (Yulaika et al., 2020). Beberapa masalah lain dalam pembelajaran IPA yang sering muncul di sekolah dasar adalah banyak guru yang hanya mengandalkan bahan ajar berupa buku cetak yang disediakan oleh pemerintah (Safira et al., 2020). Akibatnya, siswa merasa bosan dan tidak tertarik selama proses pembelajaran berlangsung sehingga menyebabkan hasil pembelajaran kurang maksimal artinya tidak mencapai potensi terbaik, atau dengan kata lain siswa memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan yang telah ditetapkan (Millati & Setyasto, 2023).

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain minimnya penerapan metode pembelajaran yang menghubungkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari,

terbatasnya penggunaan bahan ajar hanya pada buku cetak tanpa variasi media pembelajaran lainnya, serta kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi modern seperti komputer atau smartphone, yang seharusnya dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Faktor-faktor tersebut menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Juntiweden, ditemukan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan bahan ajar berupa buku teks yang bersifat tekstual dan kurang interaktif. Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa sebanyak 16 siswa dari total 32 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu sebesar 52%. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang diajarkan, terutama karena kurangnya keterlibatan aktif dalam proses

pembelajaran serta minimnya relevansi antara materi dengan kehidupan sehari-hari.

Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Siswa membutuhkan metode pembelajaran yang kontekstual, yakni materi yang diajarkan dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari mereka, sehingga pembelajaran terasa lebih relevan. Selain itu, penggunaan berbagai media pembelajaran, seperti video, gambar, animasi, dan aplikasi interaktif, sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa. Teknologi juga memegang peranan besar, karena memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih fleksibel, mandiri, dan dapat mengakses berbagai sumber informasi untuk mendalami materi dengan mudah. Adanya pendekatan yang lebih variatif dan pemanfaatan fasilitas teknologi yang disediakan oleh sekolah secara maksimal, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan mendukung capaian hasil belajar yang optimal.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu solusi yang tepat adalah mengembangkan bahan ajar *Flipbook* berpendekatan kontekstual. *Flipbook* digital adalah bahan ajar yang disusun dalam format digital, dengan tujuan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan serta meningkatkan partisipasi siswa menggunakan aplikasi yang mendukung interaksi, sehingga dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif (Rohmah & Kurnia, 2024). *Flipbook* dibuat dengan kreativitas tinggi untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa, yang pada akhirnya dapat mendorong peningkatan motivasi dalam proses belajar, sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Pembuatan bahan ajar digital *flipbook* dengan menggunakan pendekatan kontekstual bertujuan untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan

mengingat informasi dalam pembelajaran. Inovasi media *flipbook* digital, yang dilengkapi dengan elemen visual menarik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif diharapkan dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran berpendekatan kontekstual dapat mempermudah proses belajar, karena dalam pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya sekadar menghafal, melainkan melibatkan proses rekonstruksi pengetahuan yang disesuaikan dengan pengalaman siswa (Amani et al., 2024). Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa mengaitkan materi yang diajarkan dengan kondisi atau situasi kehidupan nyata yang dialami, serta memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks lingkungan di sekitarnya (Bhure et al., 2021).

Pada bagian ini jelaskanlah bagian dasar dari artikel yang ditulis, yang mencakup uraian singkat tentang latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang didalamnya mencakup mendeskripsikan fenomena permasalahan yang

diamati, kondisi nyata yang diperoleh yang dapat ditunjang dengan beberapa teori. Bagian selanjutnya dapat dipaparkan data-data ataupun fakta-fakta yang mendukung penelitian maupun gagasan pemikiran. Kemudian dapat dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian.

Bagian-bagian yang dimaksud di atas tidak harus diuraikan dalam bentuk poin-poin terpisah. Ketajaman bagian ini merupakan pondasi bagi reviewer untuk menilai naskah yang dikirim.

B. Metode Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan pengembangan digital *Flipbook* berpendekatan kontekstual dan mengetahui peningkatan hasil belajar IPA siswa setelah menggunakan bahan ajar digital *Flipbook* berpendekatan kontekstual yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk bahan ajar digital berupa *flipbook* berpendekatan kontekstual sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya. Model pengembangan yang digunakan

adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas IV SD Negeri 1 Juntiweden, Kabupaten Indramayu pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan di sekolah tersebut dengan melibatkan guru kelas sebagai pendamping dalam proses implementasi produk. Teknik pengumpulan data meliputi validasi ahli (materi, media, dan bahasa), angket respon siswa dan guru, serta tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*). Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi ahli untuk menilai kelayakan produk, angket untuk mengetahui respon pengguna, serta tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Data validasi ahli dianalisis menggunakan skala persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Data hasil belajar dianalisis menggunakan uji *N-Gain* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar digital *flipbook* yang dikembangkan. Hasil dari keseluruhan analisis digunakan

untuk menilai efektivitas produk dalam pembelajaran IPAS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk bahan ajar digital *Flipbook* berpendekatan kontekstual dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa tahapan yang mengacu pada model ADDIE, yaitu sebagai berikut.

Analysis

Tahap analisis dilakukan berdasarkan kebutuhan guru dan peserta didik, serta menggali permasalahan yang dihadapi siswa dan mengenali kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pembelajaran, sehingga tujuan pengembangan dapat tercapai, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik melibatkan analisis kurikulum, karakteristik siswa, serta kebutuhan bahan ajar (Anafi et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Juntiweden, penyampaian materi selama ini masih

terbatas pada buku teks cetak dan penjelasan verbal, yang kurang mendukung pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif. Oleh karena itu, bahan ajar yang dikembangkan perlu memberikan ruang bagi visualisasi konsep dan keterlibatan siswa secara langsung. Menurut teori belajar kognitif, siswa kelas IV berada pada tahap operasional konkret yang mempunyai karakteristik belajar dari sesuatu yang tampak dan yang mereka alami artinya siswa membutuhkan stimulus visual, aktivitas langsung, dan contoh nyata untuk memahami konsep abstrak (Nurhayani & Salistina, 2022). Karakteristik ini menjadi dasar dalam merancang bahan ajar digital *flipbook* yang menyajikan materi melalui ilustrasi, gambar, video, serta narasi kontekstual yang dekat dengan kehidupan mereka.

Flipbook digital merupakan perangkat lunak yang dapat mengubah dokumen menjadi buku digital interaktif dengan tampilan seperti membalik halaman secara nyata. Efek visual ini memberikan kesan nyata dalam membaca, sehingga meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan (Putra et al., 2023).

Flipbook didesign tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memungkinkan pengguna mengontrol navigasi pembelajaran secara mandiri, baik melalui fitur dragging maupun tombol navigasi. Keunggulan tersebut menjadikan *flipbook* sebagai media yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Afwan et al., 2020). Materi disusun dengan mengintegrasikan pendekatan kontekstual. Setiap konsep gaya dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari siswa, seperti saat bermain bola, mendorong meja, atau mengangkat benda-benda yang dekat dengan siswa. Pendekatan kontekstual mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan konteks kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga maupun di masyarakat secara luas (Winata et al., 2020). Selain itu, melalui pendekatan kontekstual, siswa memiliki kesempatan untuk mengaktualisasikan potensi diri secara utuh, sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya (Hermalia, 2024).

Design

Dalam fase ini mulai dirancang bahan ajar digital *flipbook* berpendekatan kontekstual yang disesuaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Desain bahan ajar mulai dari sampul hingga isi disusun secara sistematis melalui Canva, kemudian di convert ke dalam format *flipbook* digital menggunakan dukungan web Simplebooklet yang tersedia melalui pilihan unduh di Canva. Setelah bahan ajar selesai dirancang, file disimpan dalam bentuk tautan (link) dan kode QR, sehingga dapat diakses dengan mudah oleh guru dan siswa.

Struktur bahan ajar digital yang dikembangkan mencakup: 1) cover, bagian sampul *flipbook*, terdapat judul, informasi jenjang pendidikan serta nama penyusun. Desain cover disesuaikan agar menarik dan relevan dengan isi materi pembelajaran IPAS. 2) panduan penggunaan, halaman navigasi berisi ikon dan instruksi untuk membantu siswa menjelajah bahan ajar digital *flipbook* dengan mudah, seperti tombol layar penuh, keluar, audio, dan menu utama. Di halaman petunjuk penggunaan, siswa diarahkan untuk memahami tujuan pembelajaran, memperhatikan gambar dan video, serta mengikuti arahan guru untuk dapat mengikuti

kegiatan pembelajaran dengan efektif.

3) Indikator pembelajaran, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran mengenai pemahaman siswa terhadap pengertian gaya, jenis jenis gaya (seperti otot, gesek, pegas, magnet, dan gravitasi), serta pengaruh gaya terhadap gerak dan bentuk benda. Disajikan juga indikator seperti kemampuan siswa melakukan percobaan sederhana dan penyusunan hasil laporan. 4) materi inti, materi disusun sistematis, mulai dari pengenalan pengertian gaya, pengaruh gaya terhadap gerak dan bentuk benda, hingga jenis-jenis gaya. Penjelasan dilengkapi dengan gambar, contoh kegiatan sehari-hari, dan video, sehingga memperkuat pemahaman konsep siswa. Materi disajikan dengan pendekatan kontekstual dan visual yang menarik. 5) kegiatan eksperimen, seperti menekan plastisin, percobaan bidang miring, penggunaan gaya pegas dengan karet gelang, dan penyelidikan gaya magnet, bertujuan untuk membuktikan konsep gaya secara langsung, meningkatkan keaktifan dan keterampilan siswa. 6) mengenal lebih jauh, bagian ini mengajak siswa mendalami lebih lanjut konsep gaya melalui video,

penyelidikan dan contoh manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya untuk memperluas wawasan dan mengaitkan materi dengan konteks nyata. 7) evaluasi, berupa serangkaian soal latihan berbentuk uraian dan pengamatan gambar untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Evaluasi ini membantu guru menilai keberhasilan pembelajaran. 8) daftar pustaka, Halaman daftar pustaka mencantumkan referensi buku pelajaran yang menjadi rujukan serta sumber gambar/video yang digunakan dalam penyusunan bahan ajar digital *flipbook* berpendekatan kontekstual.

Penyusunan materi disesuaikan dengan landasan teori yang relevan dan diperkuat melalui penggunaan gambar serta video guna memberikan pemahaman yang lebih konkret bagi pembaca (Nisa et al., 2024).

Desain visual menjadi salah satu aspek yang diutamakan. *Flipbook* dirancang dengan mempertimbangkan prinsip estetika dan fungsionalitas melalui pemilihan warna yang cerah untuk dapat menarik perhatian, penggunaan font yang jelas dan mudah dibaca, serta

penataan tata letak yang sederhana namun informatif. Elemen-elemen visual seperti gambar, ilustrasi, video dan ikon dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman konsep gaya yang disampaikan. Fitur-fitur interaktif juga disisipkan, seperti tombol navigasi, percobaan sederhana, serta animasi yang relevan, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. *Flipbook* dapat menyediakan beragam fitur pendukung untuk meningkatkan daya tarik dan interaktivitas melalui tombol kontrol, navigasi, serta background (Cholifah & Muslihasari, 2022). Selain itu, penyusunan materi disesuaikan dengan landasan teori yang relevan dan diperkuat melalui penggunaan gambar serta video guna memberikan pemahaman yang lebih konkret bagi pembaca (Nisa et al., 2024).

Pada tahap desain juga telah dibuat kerangka konseptual untuk pengembangan bahan ajar. Kemudian, kerangka konseptual

tersebut diwujudkan menjadi sebuah produk bahan ajar pada tahap development hingga siap digunakan dan diimplementasikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Cahyadi, 2019). Sebelum diimplementasikan kepada peserta didik, bahan ajar yang dikembangkan terlebih dahulu melalui proses validasi ahli guna menjamin kesesuaian isi, kelayakan bahan ajar, serta ketepatan penggunaan bahasa dalam konteks pembelajaran (Nora et al., 2023). Hasil validasi ahli dapat dilihat pada tabel 1.

Development

Dalam proses pengembangan ini, dilakukan validasi oleh tiga ahli, yakni ahli bahan ajar, ahli bahasa, dan ahli materi, serta melibatkan 2 guru dan 10 peserta didik untuk memperoleh penilaian, saran, dan masukan dari validator maupun hasil uji coba pengguna. Berikut hasil dari penilaian validator dan pengguna produk bahan ajar digital *flipbook* berpendekatan kontekstual.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No.	Validator	Aspek	Hasil Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Validasi Ahli Bahan Ajar	Penyajian	17	20	86%	Sangat Layak
		Tampilan Umum	17	20		
		Kelengkapan Sumber Belajar	9	10		
2.	Ahli Materi	Konteks	18	20	90%	Sangat Layak
		Kompetensi	14	15		

3. Ahli Bahasa	Pengetahuan	13	15	90%	Sangat Layak
	Keterbacaan	19	20		
	Komunikatif	13	15		
	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	13	15		

Pada tabel 1 berdasarkan hasil penilaian validasi ahli bahan ajar, ahli materi dan ahli bahasa secara berturut-turut menunjukkan perolehan persentase skor mencapai 86%, 90% dan 90% dengan kategori sangat layak untuk digunakan.

Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* berpendekatan kontekstual memiliki kejelasan struktur, keterpaduan materi, kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik, kelengkapan unsur visual pendukung, serta kemudahan dalam navigasi penggunaan sehingga dapat mendukung pembelajaran mandiri. Hal tersebut menjelaskan bahwa bahan ajar yang dihasilkan efektif karena dirancang secara sistematis dan terencana untuk mendukung pembelajaran yang bermakna (Kosasih, 2023). Hasil analisis validasi oleh ahli materi yaitu sebesar 90%

dengan kategori sangat layak. Materi bahan ajar disusun secara akurat dan sistematis berdasarkan kurikulum yang berlaku dengan melihat kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep gaya dan menentukan keberhasilan implementasi bahan ajar digital di sekolah (Sonia & Yuliani, 2023).

Setelah melalui proses validasi oleh ketiga ahli kemudian langkah selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba produk. Uji coba ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan bahan ajar berdasarkan respons pengguna. Subjek uji coba terdiri atas 10 siswa kelas IV yang dipilih secara random dan 2 orang guru dari SD Negeri 1 Juntiweden. Adapun rekapitulasi hasil penilaian angket respon pengguna disajikan pada tabel 2.

Table 2. Rekapitulasi Skor Kuesioner Respon Pengguna

No.	Pengguna	Aspek Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Peserta Didik	Penggunaan Bahan Ajar	130	150	82%	Sangat Layak

2. Guru	Reaksi Pemakaian	157	200	84%	Sangat Layak
	Failitas Pendukung	125	150		
	Penggunaan Bahan Ajar	24	30		
	Reaksi Pemakaian	36	40		
	Failitas Pendukung	24	30		

Berdasarkan hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa rekapitulasi hasil skor respon siswa dan guru terhadap penggunaan Bahan Ajar Digital *Flipbook* Berpendekatan Kontekstual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV Sekolah Dasar mencapai rata-rata persentase sebesar 82% dan 84%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa bahan ajar digital dengan tampilan menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa dalam pembelajaran (Ulandari et al., 2022).

Implementation

Tujuan dari tahap implementasi ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar digital *flipbook* berpendekatan kontekstual terhadap hasil belajar siswa dengan dilakukan pengukuran menggunakan pretest dan posttest yang diberikan kepada 32 siswa.

Tahap Implementasi dilakukan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar digital *flipbook* sebagai bahan ajar utama. Fokus utama dalam tahap implementasi adalah pemanfaatan bahan ajar yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, materi telah disempurnakan berdasarkan masukan yang diperoleh selama proses penilaian oleh para ahli (Munawar et al., 2020). Berikut tabel rekapitulasi hasil uji N-Gain.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

No.	Nilai	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Nilai Rata-Rata	N-Gain	Interpretasi
1.	Pretest	25	75	48	0,56	Sedang
2.	Posstest	60	95	77		

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh hasil analisis bahwa nilai rata-rata pretest siswa adalah 48, sedangkan nilai rata-rata posttest mencapai 77. Sehingga nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,56 termasuk kedalam interpretasi Sedang. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar digital *flipbook* berpendekatan kontekstual. Hasil ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* digital secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Munirah & Mulyani, 2024; Utami & Ansori, 2025; Yulianti & Nuryanto, 2025).

Selain itu, efektivitas ini juga didukung oleh karakteristik *flipbook* yang menyajikan materi secara visual dan interaktif. Putra et al. (2023) menyatakan bahwa bahan ajar berbasis *flipbook* mampu meningkatkan fokus dan pemahaman siswa karena penyajian materi yang menarik. Yabashiru et al. (2025) juga menegaskan bahwa *flipbook* efektif meningkatkan hasil belajar karena mampu mengintegrasikan teks,

gambar, video, dan audio secara simultan.

Implementasi bahan ajar digital *flipbook* berpendekatan kontekstual memberikan dampak positif di lapangan. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, siswa juga aktif menjelajahi setiap halaman *flipbook*, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, serta lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang disajikan dalam *flipbook*. Sejalan dengan penelitian Ulandari et al. (2022) yang menunjukkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* dengan tampilan menarik, berisi elemen gambar dan video, efektif meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena karakteristiknya yang menarik dan adaptif terhadap gaya belajar visual-auditori generasi digital. Menurut Hasanah & Rusnilawati (2023) juga menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu siswa tampak lebih berkembang dalam kelas yang menggunakan media interaktif *flipbook*, dibandingkan dengan kelas yang menerapkan metode

pembelajaran lainnya, karena siswa lebih aktif mengeksplorasi isi materi secara mandiri dan mendalam. Aprilia (2021) dalam penelitiannya, menjelaskan bahwa aktivitas diskusi yang disajikan melalui media sains *flipbook* berbasis kontekstual mampu merangsang siswa untuk bekerja sama serta mendorong keberanian mereka dalam menyampaikan pendapat.

Selain motivasi, temuan lain di lapangan adalah peningkatan pemahaman konsep IPAS pada siswa. Pendekatan kontekstual yang diintegrasikan dalam *flipbook* memungkinkan siswa untuk mengaitkan materi pelajaran dengan fenomena aktual di sekitar mereka, seperti mengangkat benda dan mendorong pintu. Pendekatan ini memfasilitasi konstruksi pengetahuan yang lebih mendalam dan bermakna. Pembelajaran kontekstual mampu menjembatani materi ajar dengan realitas kehidupan siswa, menjadikan proses belajar tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi secara tekstual, tetapi sebagai proses aktif membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan lingkungan sosial (Tasya, 2025). Penggunaan *flipbook* melalui perangkat seluler juga

secara implisit melatih keterampilan abad ke-21, khususnya literasi digital dan kemampuan pemecahan masalah sederhana melalui kemampuan mengoperasikan *smartphone*, menavigasi konten, dan menginterpretasikan materi pembelajaran tematik secara kritis (Yani et al., 2023).

Namun dalam pelaksanaannya ditemukan kendala yaitu berkaitan dengan keterbatasan akses perangkat dan ketidakstabilan jaringan internet. Sehingga sebagian peserta didik mengalami kesulitan akibat spesifikasi *smartphone* yang terbatas dan mengalami kesulitan dalam melaksanakan prosedur pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Selain itu, aspek pengawasan guru juga menjadi kendala, sulit bagi guru untuk memantau semua siswa yang menggunakan *smartphone* secara bersamaan, karena penggunaan *smartphone* secara individu oleh setiap siswa berpotensi menimbulkan distraksi, seperti penggunaan perangkat untuk kegiatan non pembelajaran (Yuliawati et al., 2022).

Sebagai upaya mengatasi kendala tersebut, beberapa solusi inovatif telah diterapkan yaitu

mengenai aksesibilitas, *flipbook* disajikan dalam format yang dapat diunduh dan diakses secara offline, sehingga siswa tidak sepenuhnya bergantung pada kestabilan koneksi internet. Kemudian, koordinasi juga dilakukan dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan dalam penyediaan perangkat, sehingga dipastikan adanya berbagi perangkat atau penggunaan perangkat cadangan yang disediakan oleh sekolah untuk kondisi tertentu. Pengelolaan kelas selama penerapan bahan ajar digital *flipbook* dilakukan melalui kolaborasi antara guru dan pelaksana pembelajaran dengan menetapkan ketentuan serta aturan yang jelas mengenai penggunaan *smartphone* dalam proses belajar bertujuan untuk membatasi potensi penyalahgunaan perangkat digital dan mendorong penggunaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pengawasan aktif juga diterapkan melalui pemantauan langsung di dalam kelas serta pemeriksaan perangkat siswa secara berkala. Strategi ini, yang mengintegrasikan pemanfaatan teknologi secara bijak dengan penerapan disiplin dalam

pembelajaran, sehingga mampu mengurangi potensi gangguan dan menjaga keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kontrol terhadap penggunaan teknologi, khususnya *ponsel* pintar, sangat penting untuk mencegah gangguan dan memastikan pemanfaatannya secara edukatif. Kebijakan yang mengatur penggunaan *ponsel* didesain agar dapat diterapkan secara fleksibel sesuai konteks pembelajaran, dengan pengawasan ketat oleh guru untuk menjaga fokus dan keterlibatan siswa. Keberhasilan integrasi perangkat digital dalam kelas tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada kesiapan guru dalam mengelola penggunaannya. Ketika pengawasan berjalan seiring dengan pemanfaatan yang terarah dan berbasis pedagogi, perangkat seperti *ponsel* tidak lagi menjadi gangguan, melainkan alat bantu yang memperkaya pengalaman belajar (Pozos-Pérez et al., 2023).

Perubahan signifikan dalam proses pembelajaran juga muncul sebagai implikasi pedagogis dari penerapan pengembangan bahan ajar digital *flipbook*. Salah satu nya yakni terjadi pergeseran peran guru dari

sentra informasi menjadi fasilitator dan motivator pembelajaran. Guru kini lebih fokus pada pembimbingan individual dan fasilitasi diskusi, bukan hanya sekadar menyampaikan materi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menuntut adanya transformasi peran pendidik. Perubahan ini mendorong guru untuk mengadopsi pendekatan yang lebih interaktif dan reflektif, yang berfokus pada pengembangan kemandirian belajar peserta didik (Usman et al., 2024). Kemudian, pendekatan pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa. Siswa diberikan kebebasan untuk mengatur kecepatan dan gaya belajar sesuai dengan kebutuhan mereka. Penggunaan bahan ajar digital yang dirancang secara kontekstual mendorong keterlibatan aktif siswa. Siswa tidak lagi bergantung sepenuhnya pada guru sebagai sumber informasi utama, melainkan diberi ruang untuk membangun pemahaman sendiri melalui eksplorasi materi yang kaya dan interaktif (Aprilia, 2021). Bahan ajar digital *flipbook* dengan karakteristik penyajian yang beragam dan alur belajar yang fleksibel memungkinkan siswa untuk meninjau kembali bagian yang sulit, melewati

bagian yang sudah dikuasai, atau menjelajahi topik lebih dalam sesuai minat mereka (Putra et al., 2023).

Evaluation

Evaluasi ini difokuskan pada pengumpulan umpan balik dari pengguna untuk mengetahui sejauh mana bahan ajar digital *flipbook* berpendekatan kontekstual layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. Evaluasi ini bersifat sumatif, yang berfungsi sebagai tolak ukur keberhasilan pengembangan produk secara keseluruhan. Evaluasi dalam pengembangan bahan ajar penting untuk memastikan kualitas produk agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Anafi et al., 2021).

Berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* berpendekatan kontekstual yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi isi, tampilan, bahasa, serta kemanfaatannya dalam pembelajaran. Produk ini dinilai siap untuk digunakan secara luas sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Bahan Ajar Digital *Flipbook* berpendekatan Kontekstual yang telah dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* sangat layak digunakan, dan hasil uji N-Gain menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu Bahan Ajar Digital *Flipbook* berpendekatan kontekstual dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan bahan ajar digital *flipbook* dengan pendekatan, materi, serta bentuk penyajian yang lebih bervariasi sehingga dapat memperluas cakupan penggunaan serta manfaatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). The Development of Digital *Flipbook* Media Based on the 5 Hours Battle of Kalianda upon High School History Materials. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3(2), 1003–1012.
<https://doi.org/10.33258/birci.v3i2.930>
- Amani, F. I., Bahar, A., Widagdo, A. K., & Sulandari, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Kontekstual pada Materi Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1631–1636.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2429>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3206/2123>
- Aprilia, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains *Flipbook* Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10–21.
<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>
- Bhure, M., Welu, F., See, S., & Ota, M. K. (2021). The effort to enhance pupils cognitive learning achievement using contextual teaching and learning approach. *Journal of Research in Instructional*, 1(1), 13–22.
<https://doi.org/10.30862/jri.v1i1.3>

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cholifah, T. N., & Muslihasari, A. (2022). Pengembangan Digital Flipbook berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 149–158.
- Gita, S. D., Annisa, M., & Nanna, W. I. (2018). Pengembangan Modul IPA Materi Hubungan Makhluk Hidup dan Lingkungannya Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan IPA*, 8(1), 28–37.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24929/lensa.v8i1.28>
- Hamid, J., Pebriyan, & Gusmaneli. (2024). Pembelajaran Kontekstual: Solusi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 1(3), 01–12.
<https://doi.org/10.62383/realisasi.v1i3.113>
- Hasanah, I. N., & Rusnilawati, R. (2023). Discovery Learning Model with Flipbook-interactive Media on Critical Thinking Ability and Desire to Know. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 301–310.
<https://doi.org/10.24054/jmp.v7i2.12345>
- Hermalia, F. (2024). Pembelajaran Aqidah Akhlak dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Presetasi Belajar Peserta Didik. *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 03(07), 154–162.
<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>
- Kosasih, E. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. S. Fatmawati, Ed.). PT Bumi Aksara.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
<https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Millati, F. A., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 451–460.
<https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2947>
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Ma'arif, M. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Animaker Pada PAUD di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 04(2), 310–321.
<https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/ga/article/view/12345>

- journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2473
- Munirah, S., & Mulyani, P. K. (2024). Pengembangan Media *Flipbook* Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPAS Materi Gaya Siswa Kelas IV SDN Pakintelan 01 Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 825–839. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16590>
- Nisa, D. C., Purwidiani, N., Widagdo, A. K., & Astuti, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Flip Pdf Corporate Edition Pada Materi Peralatan Dapur Siswa Fase E. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1655–1661. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2468>
- Nora, B. I. Q., Malawi, I., & Suyanti. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 04 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Nurhayani, & Salistina, D. (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (A. Hasyimi, Ed.; 1st ed.). CV Gerbang Media Aksara.
- Pozos-Pérez, K., Herrera-Urizar, G., Rivera-Vargas, P., & Alonso-Cano, C. (2023). Use of Mobile Phones in Classrooms and Digitalisation of Educational Centres in Barcelona. *Education Sciences*, 13(21). <https://doi.org/10.3390/educsci13010021>
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173. <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Rahayu, I. T., Pramuswari, M. F., Santya, M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (2023). Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan IPTEK Terhadap Hasil Belajar Siswa SD/MI. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 1(2), 97–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.645>
- Rizal, A. (2022). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1121–1126. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126>
- Rizal, R. (2022). Peningkatan Hasil Belajar melalui Bahan Ajar *Flipbook* Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(3), 254–256. <https://doi.org/https://doi.org/10.57250/ajup.v2i3.141>
- Rohmah, D. A. N., & Kurnia, I. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar*

- Flipbook Pada Materi Gaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gandu.*
- Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23–29. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>
- Sonia, S., & Yuliani. (2023). Keefektifan Penggunaan E-book Interaktif Enzim Sebagai Bahan Ajar Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(2), 113–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jipb.v4n2.p113-124>
- Sundari, E. (2024). Transformasi Pembelajaran di Era Digital; Mengintegrasikan Teknologi dalam Pendidikan Moder. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 4(5), 50–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3325>
- Tasya, N. A. (2025). Pengembangan Kurikulum Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(2), 44–54. <https://jurnalnamis.id/index.php/baitulhikmah/article/view/33>
- Ulandari, R., Syawaluddin, A., & Hartoto. (2022). Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jenepono. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 106–114. <https://eprints.unm.ac.id/id/eprint/34080>
- Usman, H., Lestari, I., Siregar, Y. E. Y., Rafiq, S., & SENTRYO, I. (2024). *Flipbook* and E-Learning for Teaching English to Elementary School Teacher Education Students. *Studies in English Language and Education*, 11(2), 919–935. <https://doi.org/10.24815/siele.v11i2.35476>
- Utami, D. T., & Ansori, I. (2025). Pengembangan *Flipbook* Digital Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V. *Elementary School*, 12(2), 579–593. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v12i2.4481>
- Winata, K. A., Solihin, I., Ruswandi, U., & Erihadiana, M. (2020). Moderasi Islam Dalam Pembelajaran PAI Melalui Model Pembelajaran Konstektual. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 82–92. <http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index>
- Yabashiru, F., Musfiza, L., & Nurhaliza, S. (2025). The Effectiveness of Using *Flipbook* Learning Media Improving Student Learning Outcomes in Elementary School: A Literature

- Review. *Jurnal Perkembangan Ilmiah Multidisiplin*, 1(1), 23–31.
<https://doi.org/https://doi.org/10.70294/y1ym8h52>
- Yani, D., Saifullah, A., Kusumaningrum, S. R., Sukma, R., & Dewi, I. (2023). Digital Literacy in Thematic Learning Of Elementary School Students WithThe Assistance of *Flipbook* Media. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 4(1), 12–18.
<https://jurnalalkhairat.org/ojs/index.php/jkpi/article/view/62>
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76.
<https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>
- Yulianti, P. K., & Nuryanto, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menganalisis Fakta dan Opini Peserta Didik Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 246–260.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24744>
- Yuliawati, Y., Agustina, T. W., & Hadiansah. (2022). Pembelajaran Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Menggunakan Media *Flipbook* Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 12(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.15575/bioeduin.v12i1.17274>