

Peran *Flipbook* Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21

Putri Eodytha Aisyah Purnomo^{1*}, Ketut Agustini², I Gde Wawan Sudatha³

^{1*,2,3} Program Studi S2 Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Okt 03, 2024

Accepted Nov 26, 2024

Published Online Des 19, 2024

Keywords:

Flipbook

Media Pembelajaran

Systematic Literature Review

Keterampilan Abad 21

Pembelajaran Inovatif

ABSTRACT

Flipbook digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran abad 21 memiliki permasalahan atau urgensi dari keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta literasi digital yang menjadi tujuan utama. Tidak hanya *flipbook* digunakan dalam proses pembelajaran melalui fitur-fitur yang ada seperti animasi, audio, dan video namun juga memberikan penawaran yang fleksibel dalam proses pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran jarak jauh. Proses penelitian ini menggunakan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan melakukan tahapan identifikasi dan penentuan kata kunci, penelusuran literatur, penentuan kriteria inklusi dan eksklusi, proses analisis dan sintesis, kontrol kualitas, dan laporan akhir. Berdasarkan hasil tinjauan literatur yang dilakukan, peneliti mendapatkan 50 artikel dalam pencarian menggunakan aplikasi *Publish or Perish* lalu disaring menjadi 17 artikel terpilih untuk dilakukan analisis secara deskriptif. Dalam temuan memberikan hasil bahwa *flipbook* dapat meningkatkan hasil akademik, motivasi belajar siswa, serta pengembangan keterampilan abad 21. Dilihat dari implementasi, *flipbook* dapat diterapkan dalam kurikulum berbasis teknologi yang dilakukan dengan cara pelatihan kompetensi digital yang diperuntukkan untuk guru. *Flipbook* sangat menarik sebagai media pembelajaran yang dapat menggantikan pendekatan konvensional untuk mendukung pembelajaran yang fleksibel dan berkontribusi secara signifikan dalam membangun generasi yang mampu menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh era teknologi saat ini.

This is an open access under the CC-BY-SA licence



Corresponding Author:

Putri Eodytha Aisyah Purnomo,

Program Studi S2 Teknologi Pendidikan,

Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali, Indonesia

Jalan Udayana No.11 Singaraja - Bali 81116

Email: putri.eodytha@student.undiksha.ac.id

Purnomo, P. E. A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Systematic Literature Review: Peran *Flipbook* Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3). <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2286>

Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21

1. Pendahuluan

Di era Revolusi Industri 4.0, perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Guru sebagai salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran, dituntut untuk menyesuaikan diri dengan pemanfaatan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Abdul Mun'im Amaly et al., 2021). Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 yang menetapkan bahwa guru harus memiliki keahlian dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penguasaan ini bertujuan agar guru dapat terus mengembangkan diri serta mendukung proses belajar-mengajar yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Selain itu, Permendikbud No. 22 Tahun 2016 menegaskan pentingnya prinsip pembelajaran yang mencakup pengembangan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih holistik.

Pendidikan abad 21 menekankan integrasi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, serta penggunaan teknologi yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Menurut (Hasibuan & Prastowo, 2019) serta (Robbia & Fuadi, 2020), pendidikan abad 21 tidak dapat dipisahkan dari teknologi, karena teknologi tidak hanya memperkaya media pembelajaran, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, pendidik dapat menyampaikan materi pelajaran secara lebih kreatif dan efektif, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Seiring dengan perkembangan globalisasi, teknologi informasi menjadi katalis dalam transformasi pembelajaran menuju model pembelajaran modern. Teknologi memungkinkan penyediaan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai solusi untuk berbagai masalah pembelajaran, seperti keterbatasan waktu dan tempat. Menurut (Darmawan, 2012), pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa di era modern. Selain itu, UNESCO (2006) mencatat bahwa kemajuan teknologi, pertumbuhan ekonomi, dan globalisasi telah mendorong inovasi media pembelajaran, seperti multimedia interaktif, e-learning, dan pembelajaran berbasis mobile.

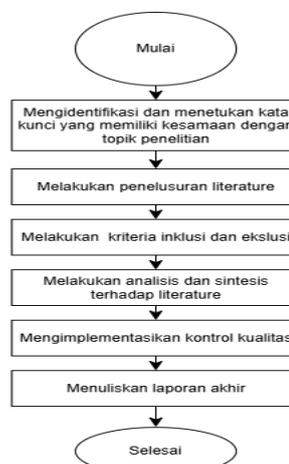
Salah satu inovasi media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad 21 adalah *flipbook*. *Flipbook* adalah buku digital interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. *Flipbook* memiliki keunggulan dibandingkan buku cetak tradisional

karena dapat memuat elemen-elemen multimedia seperti animasi, video, gambar, dan audio. Elemen-elemen ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung berbagai gaya belajar mereka (Wibowo & Pratiwi, 2018). Dengan keunggulan ini, *flipbook* berpotensi menjadi alat yang efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Namun, meskipun *flipbook* telah banyak digunakan dalam praktik pendidikan, penelitian yang secara mendalam mengevaluasi efektivitasnya sebagai media pembelajaran interaktif masih terbatas. Hal ini menciptakan gap penelitian, di mana belum banyak bukti sistematis yang menunjukkan bagaimana *flipbook* dapat mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional, terutama dalam konteks pembelajaran abad 21. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran *flipbook* sebagai media pembelajaran inovatif dengan pendekatan *Systematic Literature Review* yang mengacu pada hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif di masa depan.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi serta menginterpretasikan hasil studi literatur yang relevan dengan topik, penelitian tertentu, serta fenomena yang menjadi point dalam penelitian (Kitchenham, 2014). Namun, untuk merangkum temuan penelitian, pendekatan kualitatif digunakan dalam peninjauan sistematis. Penelitian ini bersumber pada langkah-langkah yang digariskan oleh (Baldesari, 2006). Berikut langkah-langkah yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram *Systematic Literature Review*

Identifikasi dan Penentuan Kata Kunci

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji peran *flipbook* sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran abad 21. Oleh karena itu, peneliti menetapkan beberapa syarat dalam melakukan penelusuran literatur, yaitu:

- 1) Syarat 1: munculnya konsep *flipbook* sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran abad 21 dalam literatur.
- 2) Syarat 2: munculnya gagasan yang memiliki hubungan dengan *flipbook* sebagai media pembelajaran inovatif. Pada tahapan ini, peneliti menggunakan kata kunci dalam melakukan pencarian literatur yaitu pengembangan, media pembelajaran, e-book, *flipbook*.

Penelusuran Literatur

Penelusuran literatur dengan menggunakan aplikasi *Publish or Perish* (PoP) yaitu memasukan *API key* mesin pencari *Google Scholar*. Pemilihan tersebut dilakukan agar mendapatkan literatur yang ter indeks Sinta. Penelusuran literatur menghasilkan penemuan sebanyak 50 literatur mulai dari tahun 2020-2024.

Penentuan Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Penentuan kriteria inklusi dan eksklusi dilakukan dengan cara membaca abstrak dan menyaring literatur serta berfokus pada kata kunci yang digunakan. Dari 50 artikel yang dihasilkan dimana terdapat 5 dengan judul yang sama, lalu diseleksi dengan kriteria inklusi dan eksklusi (**Tabel 1. Kriteria Penilaian**) yang mana dilakukan dengan mencari kata kunci, dilihat dari publikasi tahun 2020-2024 dari hal tersebut didapatkan 17 artikel yang relevan dari penentuan kriteria tersebut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian.

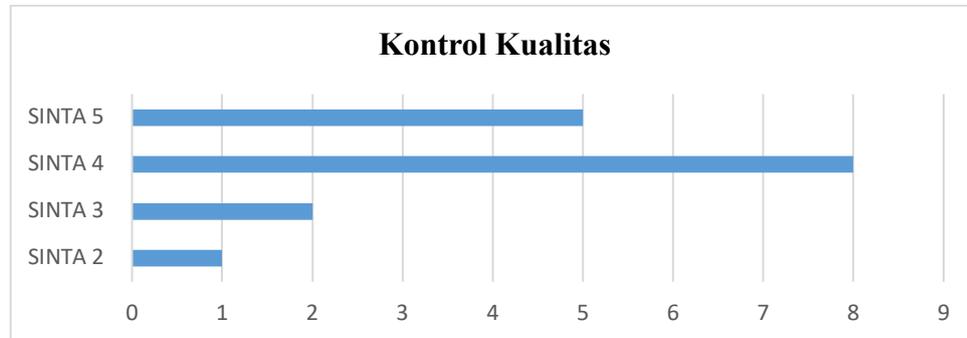
Inklusi	Eksklusi
Artikel selesai dengan topik penelitian	Artikel di luar topik penelitian
Publikasi tahun 2020-2024	Publikasi sebelum tahun 2020
Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, e-book, <i>flipbook</i>	Selain kata kunci

Proses Analisis dan Sintesis

Literatur yang sudah memenuhi kriteria akan dipilah hasilnya dan disintesis sesuai dengan penelitian yang diambil sehingga menghasilkan hasil klasifikasi dari peran *flipbook* sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran abad 21.

Kontrol Kualitas

Pada tahapan ini, penelitian menerapkan kontrol kualitas dengan meninjau kembali literatur yang dipilih secara khusus berdasarkan Sinta 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dari topik yang dikaji. Hasil kontrol kualitas dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Kontrol Kualitas

Laporan Akhir

Hasil analisis dan sintesis literatur yang digunakan untuk kriteria inklusi dan eksklusi akan dibahas dalam laporan akhir. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang temuan ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan dapat digunakan dalam SLR pada penelitian ini yaitu sebanyak 17 artikel. Dari keseluruhan artikel dilakukan proses review untuk mendapatkan informasi pada jenjang, mata pelajaran, model penelitian serta bagaimana pengaruh *flipbook* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat pendidikan. Hasil review dituliskan dalam tabel yang mencakup tahun publikasi, judul artikel, dan hasil/kesimpulan dari penelitian. Hasil review disajikan pada Tabel 1:

Tabel 2. Hasil Analisis Penelitian.

Tahun Publikasi	Judul	Hasil	Referensi
2020	Pengembangan <i>Flipbook</i> Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Submateri Pencemaran Lingkungan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas <i>flipbook</i> rata-rata adalah 3,99, dengan persentase 99,65% kategori sangat layak secara teoritis, dan keterbacaan rata-rata adalah 10. Dengan demikian, <i>flipbook</i> berbasis PBL untuk mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis tentang bahan pencemaran lingkungan yang telah	(Agustina & Fitrihidajati, 2020)

Tahun Publikasi	Judul	Hasil	Referensi
		dikembangkan, yang layak secara teoritis dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran	
2021	Pengembangan <i>Flipbook</i> Sistem Komputer Menggunakan Virtual Library Multiplatform Bagi Siswa SMK	Hasil penelitian menunjukkan Uji kelayakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Pada <i>flipbook</i> mata pelajaran sistem komputer menggunakan lembaga pustaka virtual multiplatform rata-rata 91,6%, sedangkan hasil validasi ahli materi rata-rata 90,9%. Uji kelayakan satu-satu (perorangan) dengan rata-rata 85%, uji kelompok kecil dengan rata-rata 88,5%, dan uji kelompok besar dengan rata-rata 91,6%.	(Syafii et al., 2021)
2022	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar	Hasil dari penelitian Menurut uji coba, hasil respons siswa sebesar 92 persen dengan kategori sangat baik dan hasil respons guru sebesar 93 persen dengan kategori sangat baik. Hasil validasi ahli media juga memiliki skor persentase rata-rata 91 persen untuk kategori sangat layak. Hasil latihan literasi sains menunjukkan bahwa hanya 8% peserta didik yang menguasai indikator menafsirkan data dan bukti secara ilmiah, 89% peserta didik menguasai indikator fenomena ilmiah, dan 71% peserta didik menguasai indikator mengevaluasi dan merancang pertanyaan ilmiah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>flipbook</i> , sebuah alat pembelajaran yang berbasis literasi sains, layak digunakan sebagai alat pembelajaran. Ini akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan literasi sains siswa.	(Nurwidiyanti, 2022)
2022	Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi <i>Flipbook</i> di Sekolah Dasar	Hasil yang dihasilkan oleh kedua pakar menunjukkan bahwa kategori ini sangat layak. Penelitian tentang pengembangan	(Ramadhina & Pranata, 2022)

Tahun Publikasi	Judul	Hasil	Referensi
		modul elektronik (e-modul) berbasis <i>flipbook</i> digital melibatkan lima siswa dalam uji implementasi produk skala kecil dan dua belas siswa dalam uji implementasi produk skala besar. Hasil uji implementasi produk skala kecil masing-masing sebesar 84,80% dan 86,90%. Dari hal tersebut didapatkan bahwa pengembangan e-modul berbasis <i>flipbook</i> ini layak untuk dijadikan media pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	
2023	Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Media <i>Flipbook</i> di SMAN 112 Jakarta untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	Hasil dari implikasi praktis menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan setelah mempelajari modul berbasis <i>flipbook</i> . Hasil belajar mereka rata-rata di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).	(KHOIRUNISA et al., 2023)
2023	Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis <i>Flipbook</i> pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan	Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan buku <i>e-flipbook</i> meningkatkan hasil belajar pada subtema 2 perubahan lingkungan. Dirancang dengan animasi atau video serta suara penjelasan yang sesuai dengan materi yang dipaparkan selama tahap desain.	(Damayanti et al., 2023)
2023	Pengembangan E-Modul Pembelajaran Fisika Model Problem Based Learning Berbasis <i>Flipbook</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik.	Fakta bahwa soal yang disajikan dalam instrumen tes ini disesuaikan dengan indikator keterampilan berpikir kreatif dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda menunjukkan bahwa e-modul <i>flipbook</i> ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik. Selain itu, media pembelajaran ini dirancang sebagai e-modul yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Aplikasi Canva digunakan untuk memilih desain, yang dilengkapi dengan audio, video, dan animasi sesuai dengan materi yang dipilih.	(Utari et al., 2023)

Tahun Publikasi	Judul	Hasil	Referensi
2023	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media sudah pantas digunakan sebagai media pembelajaran dan bahwa hasil belajar peserta didik ditunjukkan secara menyeluruh dengan hasil yang sangat baik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> ini dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik.	(Cahyani, 2023)
2023	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Flipbook</i> Interaktif Pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA	<i>Flipbook</i> interaktif materi sistem saraf manusia dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena <i>flipbook</i> didukung oleh fitur interaktif, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar.	(Wijayanti & Isnawati, 2023)
2023	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> pada Materi Teks Eksposisi Kelas X SMA Al-Huda Grogol	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan <i>flipbook</i> sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan proses hasil belajar siswa. Pada tahap desain, <i>flipbook</i> dirancang untuk mencakup teks eksposisi yang dilengkapi dengan elemen interaktif untuk menarik perhatian siswa. <i>Flipbook</i> juga terbukti valid dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa tentang materi teks eksposisi. Diharapkan bahwa teknologi ini akan meningkatkan motivasi siswa dan pemahaman mereka tentang proses pembelajaran.	(Nurwanto et al., 2023)
2024	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> “Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab” untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar	Hasil dari penggunaan media <i>flipbook</i> menunjukkan peningkatan karakter siswa dan hasil belajar yang lebih baik.	(Nurhayati & Langlang Handayani, 2020)
2024	Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Website untuk Meningkatkan Hasil	Menurut hasil penelitian pada media <i>flipbook</i> dalam mata pelajaran IPAS Kelas IV gaa dianggap layak dan efektif untuk	(Munirah, 2024)

Tahun Publikasi	Judul	Hasil	Referensi
	Belajar Pembelajaran Materi Gaya Kelas IV Pakintelan 01 Semarang	Muatan IPAS Siswa SDN Kota	
		meningkatkan hasil belajar peserta didik, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil pre-test dan post-test peserta didik. Perancangan yang dia lakukan termasuk membuat isi bab untuk media <i>flipbook</i> , membuat isi materi gaya yang akan ditampilkan, dan memilih template background. Hasil belajar siswa meningkat sebagai akibatnya.	
2024	<i>Development of an Interactive E-Module Based On Flipbook Protista Material to Improve Student Biology Learning Outcomes</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul e-interaktif berbasis <i>flipbook</i> pada materi Protista dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Modul ini memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan bahwa teknologi ini akan meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.	(Iwan et al., 2024)
2024	Pengembangan E-Book berbasis <i>Flipbook</i> Maker Pada Materi Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif, dan e-book <i>flipbook</i> ini menawarkan solusi untuk kebutuhan bahan ajar yang interaktif dan mudah diakses.	(Aswar, 2024)
2024	Pengembangan Media Bergambar Fllipbook pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar 101965 Kotasan Tahun Ajaran 2023/2024	Hasil pengembangan buku <i>flipbook</i> ini menunjukkan bahwa mereka membantu siswa mempelajari materi karena buku pelengkap tentang topik "Bentuk Keanekaragaman Budaya di Indonesia" akan membantu proses pembelajaran dan mempengaruhi hasil belajar yang lebih memuaskan bagi siswa. Secara keseluruhan, hasilnya menunjukkan bahwa buku <i>flipbook</i> adalah media pembelajaran yang layak untuk digunakan.	(Tri Puja Suriandari, 2024)
2024	Pengembangan Media Pembelajaran E-Mas (E-Modul IPAS) berbasis <i>Flipbook</i> untuk	Hasilnya menunjukkan bahwa media E-MAS berbasis <i>flipbook</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sangat cocok untuk	(Ahmad Taufik, 2024)

Tahun Publikasi	Judul	Hasil	Referensi
	Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Aktivitas Ekonomi Masyarakat di SDN Wates 02 Ngaliyan Semarang	digunakan dalam kelas. Dalam proses desain, aplikasi Canva digunakan untuk membuat tampilan yang menarik bagi siswa kelas V SD. Selain itu, tombol ditambahkan ke media pembelajaran ini.	
2024	Pengembangan <i>Flipbook</i> TAMAN “Terpujinya Akhlak Mulia Ahmad Dahlan” pada Pembelajaran PAI Kelas 4 di SDN Babakan Hurip	Hasil penelitian tentang pembuatan <i>flipbook</i> ini menunjukkan bahwa respons siswa terhadap penggunaan <i>Flipbook</i> sangat positif. Siswa menunjukkan minat yang besar terhadap materi yang disajikan dalam <i>Flipbook</i> dan sangat tertarik untuk mengikuti setiap bagian cerita dan aktivitas interaktif yang disediakan. <i>Flipbook</i> juga berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.	(Ani Nur Aeni et al., 2024)

Dari tabel di atas, disajikan hasil akhir yang diperoleh dari penggunaan buku *flipbook* sebagai alat pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran abad ke-21. Dari 17 artikel yang dievaluasi, sebagian besar menyatakan bahwa buku *flipbook* membantu siswa memperoleh keterampilan berpikir kritis, meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, meningkatkan literasi siswa, dan meningkatkan prestasi belajar mereka. Hasil *flipbook* yang dikemas dengan baik, seperti pemilihan materi, audio, gambar, video, tombol, dan animasi yang sesuai dengan materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis *flipbook*, memiliki potensi untuk memengaruhi siswa. Beberapa temuan utama dari hasil penelitian sebagai berikut:

Peningkatan Hasil Belajar

Dari penemuan artikel yang digunakan memberikan hasil bahwa penggunaan *flipbook* meningkatkan hasil belajar siswa. Para siswa memperoleh pemahaman yang sangat baik karena adanya fitur-fitur multimedia interaktif yang dikemas sebaik mungkin seperti tampilan video, perspektif suara/audio, gambar, serta animasi yang dipilih dan disesuaikan dengan konten yang dibuat. Hal tersebut memberikan hasil bahwa *flipbook* membuat materi menjadi lebih menarik (Agustina & Fitrihidajati, 2020). Sebagai salah satu contoh, pada materi Pencemaran Lingkungan yang dikemas menggunakan *flipbook* dengan bantuan metode pembelajara berbasis *problem based learning* (PBL) memberikan hasil meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta memberikan hasil belajar signifikan yang baik terhadap para siswa.

Motivasi Belajar

Flipbook secara signifikan memberikan hasil bahwa peningkatan motivasi belajar siswa yang didukung oleh fitur-fitur yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajarannya, menjadikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Wijayanti & Isnawati, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh (Wijayanti & Isnawati, 2023) memberikan dampak terhadap siswa ketika *flipbook* yang disediakan memuat video dan animasi pada materi sistem saraf manusia berhasil meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar lebih mendalam dan lebih mau mencari tau.

Pengembangan Keterampilan Abad 21

Flipbook dalam pengembangan keterampilan abad 21 dianalisis bahwa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, dan meningkatkan literasi digital. Hal tersebut dikarenakan *flipbook* dirancang dengan berbasis masalah *problem based learning* dan literasi sains yang mana keduanya merupakan keterampilan yang sangat penting di era yang serba digital ini (Nurwidiyanti, 2022) (Utari et al., 2023). Dalam contoh penelitian yang dilakukan oleh Nurwidiyanti pada materi IPA dan *flipbook* berbasis literasi sains membantu meningkatkan keterampilan literasi siswa secara signifikan.

Penelitian literatur yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar hasil penelitian yang dianalisis dalam literatur ini menunjukkan bahwa *flipbook* sebagai alat pembelajaran inovatif meningkatkan motivasi siswa, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar mereka. Namun, ada bukti bahwa penerapan terbatas dalam beberapa situasi seperti keterbatasan keterampilan literasi pada sains yang dimana bahwa *flipbook* berbasis literasi sains meningkatkan pemahaman ilmiah siswa secara keseluruhan, tetapi hanya 8% siswa yang berhasil menafsirkan data secara ilmiah. Ini menunjukkan bahwa meskipun fitur interaktif dari buku itu bagus, beberapa siswa mungkin tidak memaksimalkan kemampuan mereka karena hal-hal seperti kemampuan awal siswa atau cara guru mendampingi para siswa. Serta efektivitas untuk berbagai skala pengerjaan yang menyatakan bahwa *flipbook* hanya bisa digunakan untuk kelompok kecil (4-5 orang) atau per individu (Masithoh, 2022).

Flipbook sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan keterbatasan yang signifikan. Dari penelitian (Setiadi et al., 2021) menyatakan bahwa *flipbook* memiliki kelebihan yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara rinci dan ringkas, mudah serta praktis. Perancangan *flipbook* berbasis digital ini mampu diakses atau digunakan di segala tempat baik di tempat yang terbuka maupun tempat tertutup. Pemilihan audio visual atau tampilan yang disesuaikan dengan materi pembelajarannya pun bisa meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa. Namun, *flipbook* juga memiliki keterbatasan dimana *flipbook*

membutuhkan perangkat digital seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar, yang mungkin tidak tersedia bagi semua siswa, terutama di daerah dengan infrastruktur teknologi yang terbatas. Hal ini menjadi hambatan untuk menerapkan *flipbook* secara merata di berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, kompetensi digital guru dan siswa yang membutuhkan kompetensi digital yang memadai dari guru dan siswa. Guru harus memahami dalam proses pembuatan *flipbook*, sedangkan peserta didik harus memahami kemampuan dalam penggunaan fitur interaktif nya.

Secara keseluruhan, simpulan dari hasil *literature review* diatas menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* tidak hanya memperkaya konten pembelajaran namun dapat meningkatkan keterlibatan siswa. *Flipbook* di era digital sekarang sangat berperan penting sebagai media pembelajaran yang dapat menggantikan metode pembelajaran tradisional dan bisa membuat guru untuk menyampaikan materi nya dengan cara yang lebih adaptif dan menarik. Keberagaman metode dalam perancangan media pembelajaran *flipbook* seperti PBL, aplikasi *virutal library*, literasi sains sangat bisa menambahkan fleksibilitas dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa *flipbook* ialah media ajar atau media pembelajaran yang efektif serta inovatif untuk digunakan dalam berbagai mata pelajaran serta jenjang pendidikan di era yang serba digital ini. Meskipun demikian, *flipbook* dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan inklusif untuk mendukung transformasi pendidikan di era digital. Ini bergantung pada beberapa faktor, termasuk ketersediaan infrastruktur teknologi, kemampuan guru dan siswa untuk menggunakan teknologi, dan bagaimana konten dirancang .

4. Kesimpulan dan Saran

Sebagai media pembelajaran inovatif di era modern, peran *Flipbook* secara signifikan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dan menengah. Kesimpulan ini dibuat berdasarkan analisis literatur yang menyeluruh yang dilakukan pada 17 publikasi. *Flipbook* adalah media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk pendidikan modern. Ini karena mereka sangat berpengaruh pada motivasi siswa untuk belajar, hasil belajar mereka, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, keaktifan siswa, dan kemampuan literasi mereka. *Flipbook* tidak hanya meningkatkan prestasi akademik siswa, tetapi juga membantu mereka memperoleh keterampilan penting yang akan mereka gunakan di masa depan. Namun, terdapat tantangan yang perlu diatasi yaitu kurangnya pengalaman guru dalam memahami proses pembuatan *flipbook* dan peserta didik harus memahami kemampuan dalam penggunaan fitur interaktif nya.

Oleh karena itu, dalam peningkatan efektivitas penggunaan *flipbook* sebagai media

pembelajaran, guru dan siswa harus mendapatkan pelatihan khusus untuk meningkatkan kemampuan digital mereka sehingga mereka dapat memanfaatkan sepenuhnya fitur interaktif *flipbook* secara optimal. Selanjutnya, pada institusi pendidikan juga harus mendukung dalam penyediaan perangkat digital dan akses yang sangat memadai terutama dari wilayah yang memiliki keterbatasan teknologi. Dan terakhir, *flipbook* harus tetap menjadi media pembelajaran yang relevan, efektif, dan inklusif untuk mendukung pendidikan di era digital. Evaluasi dan penelitian lanjutan diperlukan untuk menemukan hambatan dan menemukan solusi baru.

5. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mun'im Amaly, Muhammad, G., Erihadiana, M., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Kecakapan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1), 88–104. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6712](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6712)
- Agustina, D. W., & Fitrihidajati, H. (2020). Pengembangan Flipbook Berbasis Problem Based Learning (Pbl) pada Submateri Pencemaran Lingkungan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 9(2), 325–339. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v9n2.p325-339>
- Ahmad Taufik, F. D. P. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MAS (E-MODUL IPAS) BERBASIS FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI AKTIVITAS EKONOMI MASYARAKAT DI SDN WATES 02 NGALIYAN SEMARANG. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September).
- Ani Nur Aeni, Rohaiphy Aleyda Kana, Ratih Ambar Sari, & Amanda Claudia Putri. (2024). Pengembangan Flipbook TAMAN “Terpujinya Akhlak Mulia Ahmad Dahlan” pada Pembelajaran PAI Kelas 4 di SDN Babakan Hurip. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 6(8), 5262–5273. <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v6i8.2263>
- Aswar, N. (2024). Pengembangan E-Book Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Pengembangan E-Book Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1497–1508.
- Baldesari, F. C. &. (2006). Systematic Reviews of Qualitative Literature. *Oxford: UK Cochrane Centre*.
- Cahyani, W. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4028>
- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 626–634.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi pendidikan : Pendekatan praktik teknologi multimedia dan pembelajaran online*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012.
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu*

- Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 26–50.
<https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>
- Iwan, I., Sirait, S. H. K., & Fahmi, D. (2024). Development of an Interactive E-Module Based On Flipbook Protista Material To Improve Student Biology Learning Outcomes. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 8(2), 131–142. <https://doi.org/10.24815/jipi.v8i2.38478>
- KHOIRUNISA, T., Sodik, A., & Maswani, M. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Flipbook Di Sman 112 Jakarta Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 261–271. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.970>
- Kitchenham, B. (2014). Procedures for Performing Systematic Reviews. *DEBS 2019 - Proceedings of the 13th ACM International Conference on Distributed and Event-Based Systems*, 240–243. <https://doi.org/10.1145/3328905.3332505>
- Masithoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 4(1), 21–27. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i1.80>
- Munirah, S. (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(September).
- Nurhayati, H., & Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Nurwanto, S. H., Rahmayantis, M. D., Sasongko, S. D., & Kurniawan, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Teks Eksposisi Kelas X SMK Al-Huda Grogol. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 10(2), 175. <https://doi.org/10.30595/mtf.v10i2.18910>
- Nurwidiyanti, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6.
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Robbia, A. Z., & Fuadi, H. (2020). Pengembangan Keterampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 117–123. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.125>
- 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), 1067–1075. <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>
- Syafii, A., Mustaji, M., & Fatirul, A. N. (2021). Pengembangan Flipbook Sistem Komputer Menggunakan Virtual Library Multiplatform Bagi Siswa Smk. *JIFI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 65–73. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i1.1595>
- Tri Puja Suriandari, S. A. H. (2024). Pengembangan Media Bergambar Flipbook Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar 101965 Kotasari Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan*, 01(03), 175–185.
- Utari, W. M., Gunada, I. W., Makhrus, Muh., & Kosim, K. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Fisika Model Problem Based Learning Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2724–2734. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1822>
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147.

<https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>

Wijayanti, R. N., & Isnawati. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Interaktif Pada Materi Sistem Saraf Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 12(2), 298–310.