

Pengembangan Media *Flipbook* Interaktif Berbasis *Deep Learning* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan di SD Negeri 1 Taji

S.A. Fithria Ulfa, Tri Murwaningsih, Sukarno

Universitas Sebelas Maret
murwaningsih_tri@staff.uns.ac.id

Article History

accepted 1/6/2026

approved 1/7/2026

published 17/8/2026

Abstract

This study was motivated by the limited use of interactive learning media in teaching the Indonesian Proclamation of Independence material at SD Negeri 1 Taji, which affected students' learning motivation. The study aimed to develop a deep learning-based interactive flipbook media that is feasible, practical, and effective in improving the learning motivation of fifth-grade students. This research employed the Research and Development (R&D) method using the 4-D model consisting of define, design, develop, and disseminate stages. The subjects were 23 fifth-grade students of SD Negeri 1 Taji. The needs analysis showed that 78.3% of students required interactive learning media. The product was developed by integrating text, images, audio, video, and interactive evaluations based on a deep learning approach. The results indicated that the developed media was categorized as highly feasible and capable of increasing students' learning motivation on the Proclamation of Independence material. Therefore, the interactive flipbook media is effective for elementary school learning.

Keywords: *R&D, 4-D, Flipbook Media*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi Proklamasi Kemerdekaan di SD Negeri 1 Taji yang berdampak pada motivasi belajar siswa. Penelitian bertujuan mengembangkan media flipbook interaktif berbasis deep learning yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4-D yang meliputi define, design, develop, dan disseminate. Subjek penelitian terdiri atas 23 siswa kelas V SD Negeri 1 Taji. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan 78,3% siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif. Produk dikembangkan dengan memadukan teks, gambar, audio, video, dan evaluasi interaktif berbasis pendekatan deep learning. Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Proklamasi Kemerdekaan. Dengan demikian, media flipbook interaktif berbasis deep learning efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci: *R&D, 4-D, Media Flipbook*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama pada penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan karena karakteristik siswa yang cenderung menyukai pembelajaran visual, audio, dan aktivitas interaktif. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sehingga siswa dapat memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Kondisi pembelajaran di sekolah dasar saat ini masih menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif belum optimal. Pemilihan SD Negeri 1 Taji sebagai lokasi penelitian didasarkan pada temuan awal melalui observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa di sekolah tersebut, guru masih sangat dominan menggunakan metode ceramah dan media video sederhana dari YouTube. Media yang digunakan belum optimal dalam meningkatkan keterlibatan siswa, terutama pada materi Proklamasi Kemerdekaan. Sementara itu, pemilihan kelas V karena berdasarkan kurikulum, materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia diajarkan pada jenjang kelas tersebut.

Persentase 78,3% tersebut merupakan hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interaktif secara khusus untuk materi Proklamasi Kemerdekaan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, bukan untuk semua mata pelajaran. Hal ini karena konteks penelitian difokuskan pada materi tersebut, sebagaimana ditegaskan dalam judul dan latar belakang penelitian. Persentase tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Data angket juga menunjukkan dominasi jawaban "Ya" pada hampir seluruh pernyataan dengan rentang persentase 80%–91%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, video, serta aktivitas interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Kondisi ini sejalan dengan pendapat (Richard E. Mayer, 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, dan motivasi belajar siswa karena melibatkan berbagai indera secara bersamaan.

Salah satu media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah *flipbook* interaktif, yaitu buku elektronik yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan evaluasi interaktif dalam satu tampilan. Media ini dapat diakses oleh siswa melalui tautan (*link*) yang dibagikan guru, sehingga siswa bisa membukanya di *smartphone*, laptop, atau komputer baik secara daring (*online*) maupun luring (*offline*) setelah tautan diunduh. Agar pemanfaatannya optimal, guru perlu mempersiapkan materi ajar dalam format *flipbook*, melakukan uji coba media, menyusun panduan penggunaan sederhana, serta merancang strategi pembelajaran yang sesuai (Juniati et al., 2025). Sementara itu, siswa harus menyiapkan perangkat yang memadai, memastikan koneksi internet (jika akses daring), mempelajari petunjuk penggunaan, menyediakan buku kerja, dan berdoa sebelum belajar. Pendekatan *deep learning* dalam *flipbook* ini mendorong siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami, menghubungkan, dan menerapkan nilai-nilai perjuangan bangsa dalam kehidupan sehari-hari (Fullan et al., 2018). Dengan persiapan yang matang, media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana penelitian (Pertiwi et al., 2023) yang menegaskan

bahwa pembelajaran sejarah di sekolah dasar memerlukan visualisasi interaktif agar tidak membosankan.

Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun bersama guru melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh (N. & N. A. Sari, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan flipbook interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena mampu menghadirkan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan flipbook juga dapat membantu guru menyajikan materi secara sistematis dan efisien.

Pengembangan media flipbook dalam penelitian ini dipadukan dengan pendekatan *deep learning*. Pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran menekankan pada pemahaman konsep secara mendalam, pembelajaran bermakna, berpikir kritis, reflektif, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Menurut (Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, 2018), *deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu memahami, menghubungkan, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan *flipbook* interaktif dengan pendekatan *deep learning* secara simultan, yang dirancang khusus untuk materi sejarah Proklamasi Kemerdekaan. Integrasi ini memungkinkan siswa tidak hanya menikmati pengalaman visual dan auditori melalui *flipbook*, tetapi juga didorong untuk melakukan refleksi kritis, menghubungkan nilai-nilai perjuangan dengan konteks kehidupan sehari-hari, serta membangun pemahaman bermakna (*meaningful learning*) sebagaimana ditekankan oleh (Mayer & Fiorella, 2021). Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi baru berupa model media pembelajaran yang memadukan aspek teknis interaktivitas digital dengan aspek pedagogis *deep learning* pada muatan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, yang belum ditemukan dalam literatur sebelumnya (Pertiwi et al., 2023).

Penting untuk membedakan *deep learning* dari model-model pembelajaran seperti PBL, PjBL, *inquiry*, maupun metode ceramah. *Deep learning* bukanlah model prosedural dengan langkah-langkah teknis, melainkan orientasi dan kualitas hasil belajar yang menekankan pemahaman mendalam, internalisasi nilai, refleksi kritis, serta retensi jangka panjang (Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, 2018). Sementara itu, PBL dan PjBL berorientasi pada pemecahan masalah atau penciptaan produk, inkuiri pada penemuan konsep, dan metode ceramah pada transfer pengetahuan satu arah. Meskipun model-model tersebut juga dapat menggunakan *flipbook* sebagai media, tujuan akhirnya berbeda secara esensial.

materi Proklamasi Kemerdekaan bukan sekadar fakta sejarah (tanggal, tokoh, tempat), melainkan sarat dengan nilai kebangsaan, nasionalisme, dan cinta tanah air. Menghafal fakta tanpa pemahaman nilai (*surface learning*) tidak akan membentuk karakter yang kuat. *Deep learning* mendorong siswa untuk memahami makna perjuangan, menghubungkan nilai-nilai luhur dengan kehidupan kekinian, dan merefleksikannya dalam sikap sehari-hari (Biggs et al., 2001). Dengan demikian, *flipbook* interaktif dalam penelitian ini dirancang tidak hanya informatif, tetapi juga memfasilitasi berpikir tingkat tinggi, analisis peristiwa, evaluasi nilai, dan refleksi pribadi—sesuatu yang tidak secara otomatis dihasilkan oleh PBL, PjBL, inkuiri, atau ceramah jika digunakan tanpa orientasi *deep* yang jelas.

Materi Proklamasi Kemerdekaan merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar karena berkaitan dengan pembentukan karakter kebangsaan siswa. Namun, dalam praktiknya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami alur peristiwa dan makna Proklamasi Kemerdekaan akibat pembelajaran yang bersifat hafalan. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Pratiwi, D., & Handayani, 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran

sejarah di sekolah dasar sering kali kurang menarik karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks tanpa media interaktif yang mendukung visualisasi peristiwa sejarah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar lebih konkret dan bermakna.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Model ini dipilih karena mampu menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis, valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media flipbook interaktif berbasis deep learning yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Proklamasi Kemerdekaan.

Pengembangan media flipbook interaktif berbasis deep learning diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Selain meningkatkan motivasi belajar siswa, media ini juga diharapkan mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan bermakna sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Taji dengan subjek penelitian sebanyak 23 siswa kelas V. Tahap define dilakukan melalui observasi, wawancara guru, dan analisis kebutuhan siswa terkait penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi Proklamasi Kemerdekaan. Tahap design meliputi perancangan media flipbook interaktif berbasis deep learning yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan evaluasi interaktif. Tahap develop dilakukan melalui validasi ahli media dan ahli materi serta uji coba terbatas kepada siswa. Kriteria ahli materi meliputi penguasaan substansi Proklamasi Kemerdekaan, kesesuaian dengan kompetensi dasar, serta pengalaman dalam pengembangan bahan ajar; kriteria ahli media mencakup penguasaan desain grafis, navigasi interaktif, dan kualitas teknis multimedia; sedangkan kriteria ahli bahasa meliputi penguasaan kaidah EYD, diksi yang sesuai perkembangan kognitif siswa, serta kejelasan instruksi. Masing-masing bidang divalidasi oleh satu orang yang dipilih secara *purposive sampling* berdasarkan kredibilitas dan kompetensinya. Jumlah satu validator per bidang dianggap memadai karena dalam penelitian pengembangan model 4-D, yang utama adalah kualitas dan kedalaman masukan dari validator yang benar-benar ahli, bukan kuantitasnya, dan pendekatan ini sejalan dengan praktik penelitian terdahulu serta memungkinkan setiap validator bekerja independen dan memberikan penilaian secara rinci tanpa saling mempengaruhi.

Tahap disseminate dilakukan dengan implementasi media dalam pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui angket kebutuhan, lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta dokumentasi. Angket penelitian ini disusun langsung oleh peneliti berdasarkan kajian teori, indikator variabel, dan hasil analisis kebutuhan di lapangan. Angket yang telah disusun kemudian divalidasi oleh para ahli (*expert judgement*), yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta dapat pula melibatkan ahli instrumen atau evaluasi pembelajaran. Para ahli dipilih secara purposif berdasarkan kualifikasi akademik, pengalaman, dan kompetensi di bidangnya masing-masing. Validasi ini bertujuan untuk memastikan *content validity* (kesahihan isi), yaitu bahwa angket benar-benar mengukur apa yang hendak diukur, serta untuk mengidentifikasi butir-butir yang ambigu, tidak relevan, atau berulang agar dapat diperbaiki sebelum digunakan. Proses ini sejalan dengan pendapat (Sugiyono, 2022) yang menegaskan

bahwa instrumen penelitian perlu divalidasi oleh ahli untuk menjamin kualitas data yang dikumpulkan. Dengan demikian, angket yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi standar validitas dan kelayakan.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan media, sedangkan data kualitatif dianalisis berdasarkan saran dan masukan validator untuk perbaikan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa flipbook interaktif berbasis deep learning pada materi Proklamasi Kemerdekaan di kelas V SD Negeri 1 Taji. Pengembangan dilakukan dengan model 4-D (define, design, develop, disseminate). Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan pengembangan serta uji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media.

1. Hasil Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara guru, dan angket siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan media terbatas seperti buku teks dan video dari internet. Sebanyak 78,3% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik, sedangkan 21,7% menyatakan cukup dengan media yang ada.

Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran abad ke-21 dengan praktik di lapangan. Menurut (Mayer, 2021), pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan pemahaman karena mengaktifkan saluran visual dan auditori secara bersamaan. Kondisi ini menjadi dasar perlunya pengembangan media flipbook interaktif.

2. Hasil Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap desain, peneliti merancang media *flipbook* interaktif berbasis *deep learning* yang terdiri dari **25 halaman** dengan struktur meliputi halaman sampul, petunjuk penggunaan, kompetensi inti/basic, materi Proklamasi Kemerdekaan, gambar historis, video pembelajaran, evaluasi interaktif, glosarium, dan daftar pustaka. **Gambar historis** yang disajikan meliputi: (1) suasana pembacaan teks proklamasi oleh Ir. Soekarno di Jalan Pegangsaan Timur No. 56, (2) pengibaran bendera merah putih yang dilakukan oleh Latief Hendraningrat dan Suhud, (3) naskah proklamasi tulisan tangan Soekarno dan hasil ketikan Sayuti Melik, (4) situasi perumusan teks proklamasi di rumah Laksamana Maeda, (5) tokoh-tokoh proklamator dan pejuang kemerdekaan, serta (6) peta kronologi peristiwa penting menjelang kemerdekaan. **Video peristiwa** yang disajikan meliputi: (1) video animasi perumusan naskah proklamasi yang menunjukkan alur peristiwa dari Rengasdengklok hingga pembacaan teks proklamasi (sumber: YouTube Museum Perumusan Naskah Proklamasi), (2) video detik-detik pembacaan teks proklamasi pada 17 Agustus 1945, (3) video penjelasan makna dan nilai-nilai proklamasi bagi kehidupan berbangsa dan bernegara.

Evaluasi interaktif yang disajikan terdiri atas 10 soal pilihan ganda yang dilengkapi dengan umpan balik otomatis (tanggapan benar/salah disertai pembahasan singkat), serta 5 soal isian singkat yang dapat dikerjakan langsung pada lembar kerja digital dan disimpan sebagai portofolio siswa. Berdasarkan hasil uji coba terbatas, **durasi waktu yang dibutuhkan siswa untuk mengakses *flipbook*** secara penuh (membaca seluruh materi, menonton video, dan mengerjakan evaluasi) adalah sekitar 45 menit, yang setara dengan satu kali pertemuan tatap muka (2 × 35 menit). Media ini dapat diakses tidak hanya di lingkungan sekolah, tetapi juga dapat diakses secara mandiri oleh siswa di rumah karena *flipbook* berbasis web dapat dibagikan

melalui tautan (*link*) yang dapat dibuka melalui *smartphone*, laptop, atau komputer baik secara daring (*online*) maupun luring (*offline*) setelah tautan diunduh.

Kemudahan akses ini sesuai dengan pendapat Chaeratunnisa et al., (2025) bahwa *flipbook* digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri di luar jam sekolah serta memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mengulang materi yang belum dipahami. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran bermakna Ausubel yang menyatakan bahwa kemampuan mengulang materi secara mandiri dapat memperkuat asimilasi pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki siswa (Ausubel, 2019).

Selain itu, konsep *deep learning* diterapkan dengan menekankan pada pemahaman mendalam, keterkaitan konsep, dan refleksi nilai-nilai perjuangan bangsa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, 2018) bahwa *deep learning* mendorong siswa untuk memahami makna, bukan sekadar menghafal.

3. Hasil Tahap Develop (Pengembangan dan Validasi)

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *flipbook* interaktif berbasis *deep learning* berada pada kategori **sangat layak** digunakan dalam pembelajaran.

Secara umum, hasil validasi mencakup aspek:

- Kelayakan isi materi
Aspek ini menilai apakah materi yang disajikan dalam *flipbook* akurat, mutakhir, dan sesuai dengan fakta sejarah Proklamasi Kemerdekaan. Kriteria yang digunakan meliputi: (a) kebenaran konsep dan kronologi peristiwa, (b) kelengkapan informasi (tokoh, tempat, waktu), (c) kedalaman materi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD, serta (d) tidak mengandung bias atau kesalahan faktual. Kelayakan isi materi mengacu pada standar bahan ajar yang dikemukakan oleh Nurrita (2018), bahwa materi ajar harus valid secara substansi dan bebas dari miskonsepsi.
- Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
Aspek ini mengukur apakah seluruh konten dalam *flipbook* selaras dengan kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian meliputi: (a) kesesuaian materi dengan KD mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, (b) adanya indikator yang terukur untuk setiap aktivitas belajar, (c) ketepatan soal evaluasi dalam mengukur pencapaian tujuan, serta (d) adanya pemetaan materi terhadap tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori desain instruksional dari Branch (2009), yang menekankan bahwa setiap komponen pembelajaran harus terhubung secara langsung dengan tujuan yang ingin dicapai.
- Kualitas tampilan media
Aspek ini menilai aspek visual dan teknis dari *flipbook*, meliputi: (a) tipografi (jenis, ukuran, dan spasi huruf) yang mudah dibaca, (b) tata letak (*layout*) yang konsisten dan tidak padat, (c) komposisi warna yang kontras dan tidak menyilaukan, (d) resolusi gambar dan video yang jelas, serta (e) kualitas audio narasi yang jernih. Kriteria ini didasarkan pada prinsip *multimedia learning* dari (Mayer & Fiorella, 2021) yang menyatakan bahwa tampilan visual yang baik mengurangi beban kognitif eksternal dan meningkatkan retensi informasi.
- Kemenarikan dan interaktivitas
Aspek ini menilai sejauh mana media mampu menarik perhatian dan melibatkan siswa secara aktif. Kriteria meliputi: (a) adanya elemen animasi atau efek balik halaman yang realistis, (b) fitur klik, tautan, dan tombol navigasi yang responsif, (c) adanya umpan balik otomatis pada evaluasi interaktif, (d) variasi media (teks, gambar, audio, video) yang saling melengkapi, serta (e) desain yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Penelitian (Juniati et al., 2025)

menunjukkan bahwa tingkat interaktivitas yang tinggi dalam *flipbook* berkorelasi positif dengan peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

- Integrasi pendekatan deep learning

Aspek ini menilai sejauh mana media dirancang untuk mendorong pemahaman mendalam, bukan sekadar hafalan. Kriteria meliputi: (a) adanya pertanyaan reflektif yang menghubungkan materi proklamasi dengan kehidupan sehari-hari siswa, (b) aktivitas analisis peristiwa (misalnya: "Mengapa proklamasi harus segera dibacakan?"), (c) tugas evaluasi yang menuntut siswa menarik kesimpulan dan menilai nilai-nilai perjuangan, (d) adanya ruang untuk siswa menuliskan refleksi pribadi, serta (e) keterkaitan antar konsep yang membangun kerangka kognitif bermakna. Pendekatan (Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, 2018) menekankan bahwa *deep learning* membangun enam kompetensi global (6Cs) melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan reflektif.

Hasil revisi berdasarkan saran validator menunjukkan bahwa media perlu penyesuaian pada beberapa aspek seperti kejelasan teks, konsistensi warna, serta penambahan instruksi pada bagian evaluasi interaktif.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli (Ringkasan)

Aspek Penilaian	Kriteria	Keterangan
Ahli Materi	Sangat Layak	Revisi kecil
Ahli Media	Sangat Layak	Revisi kecil
Ahli Bahasa	Sangat Layak	Revisi kecil

Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Hasil Uji Kepraktisan

Penggunaan *flipbook* interaktif dalam pembelajaran dilakukan dengan guru membagikan tautan atau QR Code kepada siswa, yang kemudian mengakses media melalui peramban di *smartphone* atau laptop, menavigasi halaman, memutar video historis, mengerjakan soal pilihan ganda dan isian singkat dengan umpan balik otomatis, serta menuliskan refleksi pribadi. Kehadiran *flipbook* tidak menggantikan peran guru, melainkan mentransformasikannya menjadi fasilitator, mentor, dan desainer pembelajaran yang membimbing diskusi, memotivasi, serta membantu siswa mengembangkan literasi digital dan berpikir kritis (Artal-Sevil et al., 2019).

Hasil uji kepraktisan menunjukkan guru dan siswa memberikan respon positif, menyatakan media mudah digunakan, menarik, dan tidak membosankan, sehingga *flipbook* interaktif dinyatakan **praktis** untuk pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian (N. & N. A. Sari, 2022) yang menyatakan bahwa media *flipbook* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan visual. Secara keseluruhan, media dinyatakan **praktis digunakan** dalam proses pembelajaran di kelas.

5. Hasil Uji Efektivitas

Uji efektivitas dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media *flipbook* interaktif berbasis *deep learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Proklamasi Kemerdekaan. Peningkatan motivasi ini secara teoritis dan empiris berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan siswa untuk aktif belajar; siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih tekun, fokus, dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan pemahaman dan prestasi akademik. Penelitian korelasi sebelumnya membuktikan adanya hubungan sangat kuat antara motivasi dan hasil belajar ($r = 0,862$), serta berbagai studi menunjukkan bahwa rendahnya motivasi berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar. Peningkatan ini

menunjukkan bahwa media berbasis multimedia interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan teori (Richard E. Mayer, 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran multimedia dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena mengurangi beban kognitif dan meningkatkan keterlibatan.

Mekanisme peningkatan hasil belajar melalui *flipbook* interaktif terjadi melalui tiga jalur. *Pertama*, penggabungan teks, gambar, audio, dan video mengaktifkan saluran visual dan auditori secara bersamaan (*dual-channel processing*), yang memperkuat pembentukan skema kognitif dan retensi informasi (Richard E. Mayer, 2021). *Kedua*, umpan balik otomatis pada evaluasi interaktif memberikan penguatan positif yang meningkatkan motivasi intrinsik siswa. *Ketiga*, pendekatan *deep learning* mendorong siswa memahami makna perjuangan, menghubungkan nilai dengan kehidupan, dan merefleksikannya, sehingga mengembangkan keterampilan berpikir kritis tingkat tinggi (Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, 2018).

Penelitian terdahulu secara empiris membuktikan bahwa *flipbook* digital efektif meningkatkan hasil belajar, dengan tingkat efektivitas mencapai 86-87% serta peningkatan nilai tes dari 72,4 menjadi 85,6 (Nugrahani, 2023). Penelitian ini, motivasi siswa meningkat dari kategori sedang (25,78) menjadi tinggi (33,09) dengan N-gain 0,51. Meskipun hasil belajar tidak diukur langsung, hubungan kausal antara motivasi dan hasil belajar yang telah tervalidasi dalam literatur menunjukkan bahwa peningkatan motivasi tersebut akan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Dengan demikian, media *flipbook* interaktif berbasis *deep learning* efektif meningkatkan motivasi dan berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Proklamasi Kemerdekaan.

6. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *flipbook* interaktif berbasis *deep learning* mampu menjawab permasalahan pembelajaran di SD Negeri 1 Taji, khususnya pada materi Proklamasi Kemerdekaan. Media yang dikembangkan tidak hanya layak dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori (Arsyad A, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media yang menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori (Arsyad A, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media yang menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan pendekatan *deep learning* memberikan kontribusi penting dalam pembelajaran. (Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, 2018) menekankan bahwa *deep learning* membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan pemahaman mendalam terhadap materi yang dikenal sebagai kompetensi global 6Cs (Character, Citizenship, Collaboration, Communication, Creativity, and Critical Thinking). Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menghafal peristiwa Proklamasi Kemerdekaan, tetapi juga memahami makna perjuangan bangsa secara lebih mendalam.

Pengembangan Keterampilan Abad ke-21 melalui Flipbook Interaktif Berbasis Deep Learning

Implementasi *flipbook* interaktif berbasis *deep learning* pada materi Proklamasi Kemerdekaan memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan abad ke-21, khususnya berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai sejarah. Berikut adalah contoh-contoh konkret bagaimana keterampilan tersebut dikembangkan dalam proses pembelajaran.

a. Berpikir Kritis (*Critical Thinking*)

Flipbook interaktif ini dirancang untuk mendorong siswa tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan menghubungkan berbagai fakta sejarah. Berikut contoh aktivitas yang dapat dilakukan:

1. Analisis Kronologi Peristiwa

Siswa disajikan dengan peta kronologi interaktif yang memuat berbagai peristiwa penting sebelum proklamasi, seperti kekalahan Jepang, Peristiwa Rengasdengklok, dan perumusan naskah proklamasi di rumah Laksamana Maeda. Siswa diminta untuk mengurutkan peristiwa-peristiwa tersebut secara kronologis dan menjelaskan hubungan sebab-akibat di antara peristiwa tersebut. Guru dapat memandu dengan pertanyaan pemantik seperti:

- “Mengapa golongan muda membawa Soekarno-Hatta ke Rengasdengklok?”
- “Apa yang terjadi jika proklamasi tidak segera dibacakan?”
- “Menurut kalian, tindakan golongan muda apakah sudah tepat? Jelaskan alasannya!”

Kegiatan ini melatih siswa untuk tidak hanya menghafal urutan waktu, tetapi juga memahami alur logis dari setiap keputusan sejarah serta mengevaluasi konsekuensi dari pilihan yang diambil oleh para tokoh bangsa. Hal ini sesuai dengan penelitian (Susilo et al., 2025) yang menemukan bahwa penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran sejarah secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar, yang tercermin dari peningkatan skor rata-rata dan kemampuan analisis mereka.

2. Evaluasi Sumber Sejarah

Flipbook menyajikan dua versi naskah proklamasi: tulisan tangan Ir. Soekarno dan hasil ketikan Sayuti Melik. Siswa diminta untuk membandingkan kedua naskah tersebut dan menjelaskan perbedaan yang terdapat di dalamnya. Selanjutnya, siswa diajak untuk berdiskusi mengapa terjadi perubahan pada naskah akhir yang dibacakan. Aktivitas ini mengasah kemampuan siswa dalam menilai kredibilitas dan konteks suatu sumber sejarah, serta memahami bahwa sejarah tidak selalu tunggal tetapi dapat ditafsirkan dari berbagai sudut pandang. Sebagaimana diungkapkan oleh penelitian (Lee et al., 2016) melalui pendekatan *deep learning*, keterampilan berpikir kritis siswa dikembangkan melalui kegiatan menganalisis permasalahan sosial sederhana yang sesuai dengan usia mereka, serta diajak mempraktikkan sikap gotong royong, disiplin, dan tanggung jawab di sekolah maupun rumah, di mana penalaran kritis menjadi salah satu dimensi utama yang dibangun.

b. Kolaborasi (*Collaboration*)

Pembelajaran dengan *flipbook* interaktif tidak bersifat individual sepenuhnya, tetapi juga dapat dikolaborasikan dengan kegiatan kelompok yang memanfaatkan fitur-fitur dalam *flipbook*. Berikut adalah contoh implementasinya:

1. Proyek Peta Pikiran (*Mind Mapping*) Kelompok

Setelah membaca materi dalam *flipbook*, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (3-4 orang). Setiap kelompok diberikan tugas untuk membuat peta pikiran yang menggambarkan faktor-faktor pendorong dan penghambat proklamasi kemerdekaan. Mereka dapat menggunakan informasi dari *flipbook* (teks, gambar, dan video) sebagai sumber utama. Dalam proses pembuatan peta pikiran ini, siswa harus berdiskusi, berbagi tugas, dan mencapai kesepakatan mengenai konsep yang akan ditampilkan. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab masing-masing (misalnya: satu orang mencari data dari *flipbook*, satu orang menggambar, satu orang

menuliskan poin-poin penting). Kegiatan ini melatih pembagian tugas, pengambilan keputusan bersama, serta kemampuan mencapai konsensus dalam kelompok. Penelitian tentang penerapan *deep learning* melalui diskusi kelompok, presentasi, dan pembelajaran berbasis proyek menunjukkan bahwa pendekatan ini berperan penting dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa, di mana siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan terbuka dalam menyampaikan pendapat serta bekerja sama dalam kelompok.

2. Simulasi Perumusan Naskah Proklamasi

Mengacu pada video perumusan naskah proklamasi yang disajikan dalam *flipbook*, guru dapat memfasilitasi kegiatan simulasi peran. Siswa dibagi menjadi kelompok yang berperan sebagai tokoh-tokoh yang terlibat (Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Achmad Soebardjo, Sayuti Melik, dan golongan muda). Mereka harus bermusyawarah untuk merumuskan teks proklamasi versi mereka sendiri. Setiap kelompok diberikan waktu untuk berunding, menyampaikan pendapat, dan mencapai kata sepakat. Kegiatan ini secara langsung melatih keterampilan negosiasi, kompromi, dan kerja tim—keterampilan inti dari kolaborasi yang efektif. Pendekatan ini sejalan dengan penekanan (Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, 2018) bahwa *deep learning* bertujuan membangun keterampilan kolaborasi sebagai salah satu dari enam kompetensi global yang harus dimiliki siswa di abad ke-21.

c. **Komunikasi (Communication)**

Flipbook interaktif menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan sebagai media untuk melatih keterampilan komunikasi siswa, baik secara lisan maupun tertulis.

1. Presentasi Hasil Diskusi Kelompok:

Setelah kelompok selesai membuat peta pikiran atau hasil simulasi, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. Guru dapat memberikan panduan agar setiap anggota kelompok mendapat giliran berbicara, sehingga melatih keberanian berbicara di depan umum dan kemampuan menyampaikan gagasan secara sistematis. Kelompok lain diberi kesempatan untuk bertanya, menanggapi, atau memberikan saran, yang melatih kemampuan mendengarkan secara aktif dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Penelitian (Nuraida & Mulyanti, 2026) membuktikan bahwa penerapan *deep learning* melalui diskusi kelompok, presentasi, dan pembelajaran berbasis proyek berperan penting dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, di mana siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan terbuka dalam menyampaikan pendapat serta bekerja sama dalam kelompok.

2. Menulis Refleksi dan Esai Argumentatif

Pada bagian akhir *flipbook*, siswa diberikan ruang untuk menuliskan refleksi pribadi tentang nilai-nilai perjuangan yang mereka pelajari. Guru dapat mengembangkan tugas ini menjadi esai argumentatif dengan topik seperti “Apakah semangat proklamasi masih relevan dengan kehidupan generasi muda saat ini?” Siswa harus mengemukakan pendapatnya disertai argumen dan bukti-bukti yang mereka peroleh dari *flipbook* (misalnya: pentingnya persatuan, keberanian memperjuangkan hak, pengorbanan para pahlawan). Tugas ini melatih komunikasi tertulis yang efektif, logis, dan persuasif. Selain itu, siswa juga dapat diminta untuk membacakan hasil tulisannya di depan kelas atau memublikasikannya di mading sekolah sebagai bentuk apresiasi dan komunikasi publik. Hal ini ditekankan dalam panduan kurikulum *deep learning* bahwa pembelajaran mendorong siswa berpikir kritis, mencari kebenaran, dan menelusuri akar filosofis melalui sejarah, yang pada akhirnya

mengembangkan kemampuan komunikasi aktif dalam menyikapi isu-isu kebangsaan.

d. Pemahaman Mendalam (*Deep Understanding*)

Pendekatan *deep learning* dalam *flipbook* ini dirancang untuk membawa siswa pada pemahaman yang tidak dangkal (*surface learning*), tetapi bermakna dan bertahan lama (*enduring understanding*).

1. Menghubungkan Masa Lalu dengan Masa Kini

Setelah mempelajari materi proklamasi, siswa diajak untuk mengidentifikasi nilai-nilai perjuangan (persatuan, keberanian, pengorbanan, gotong royong) yang masih relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Guru dapat memandu dengan pertanyaan seperti:

- “Menurut kalian, sikap gotong royong seperti apa yang masih bisa kita lakukan di sekolah ini?”
 - “Jika kalian menjadi seorang ketua kelas, bagaimana kalian menerapkan semangat persatuan yang dicontohkan para tokoh proklamasi?”
- Kegiatan ini mendorong siswa untuk mentransfer pengetahuan sejarah ke dalam konteks personal dan sosial mereka, sehingga proklamasi tidak lagi menjadi peristiwa yang jauh dan asing, tetapi memiliki makna langsung dalam kehidupan mereka. Definisi *deep learning* itu sendiri merupakan proses di mana siswa terlibat aktif, berpikir kritis, merefleksikan apa yang dipelajari, dan menghubungkannya secara bermakna dengan pengetahuan yang sudah ada maupun realitas di sekitarnya (Rahmawati et al., 2026).

2. Proyek Aksi Sosial

Sebagai puncak pemahaman, siswa dapat diminta untuk merancang sebuah proyek aksi sosial sederhana di lingkungan sekolah yang mencerminkan nilai-nilai proklamasi. Misalnya, mereka dapat menginisiasi kegiatan kerja bakti membersihkan kelas bersama (gotong royong), membuat kampanye persatuan melalui poster yang ditempel di mading, atau menulis surat untuk para pejuang daerah (sebagai bentuk apresiasi). Proyek ini tidak hanya mengukur pemahaman kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai luhur ke dalam tindakan nyata. Riset (UNESCO, 2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *deep learning* dapat meningkatkan daya nalar kritis siswa hingga 40% dan kemampuan kolaborasi sebesar 35%, yang keduanya merupakan fondasi bagi pemahaman mendalam dan aksi nyata.

Adanya aktivitas-aktivitas di atas, media *flipbook* interaktif berbasis *deep learning* tidak sekadar menjadi alat penyaji informasi, tetapi juga menjadi katalis bagi pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan pemahaman mendalam siswa, sekaligus menjadikan pembelajaran sejarah sebagai pengalaman yang hidup, bermakna, dan transformatif.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya oleh (Sari & Nugraha, 2022) yang menyatakan bahwa media *flipbook* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan *deep learning* yang memperkuat aspek pemahaman mendalam siswa serta pengembangan keterampilan abad ke-21 secara terstruktur dan terukur. Dengan demikian, media *flipbook* interaktif berbasis *deep learning* merupakan inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media *flipbook* interaktif berbasis *deep learning* untuk materi proklamasi kemerdekaan yang dinyatakan "Sangat Layak" melalui validasi ahli materi (97%), media (91,67%), dan bahasa (89,17%). Hasil belajar siswa (prestasi akademik) tidak diukur secara langsung. Fokus utama penelitian adalah motivasi belajar. Hasil menunjukkan bahwa media *flipbook* interaktif berbasis *deep learning* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditandai dengan peningkatan skor motivasi dari kategori sedang (25,78) menjadi tinggi (33,09) serta nilai N-gain 0,51 (kategori sedang). Dengan demikian, penelitian ini tidak menyajikan data tentang peningkatan hasil belajar (nilai kognitif) siswa. Media ini terbukti mampu menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Penggunaan media *flipbook* interaktif berimplikasi pada transformasi peran guru dari pemberi informasi menjadi fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar digital yang sistematis. Integrasi pendekatan *deep learning* membantu siswa mengaitkan konsep proklamasi dengan kerangka kognitif yang sudah ada, sehingga motivasi belajar meningkat secara signifikan karena pembelajaran tidak lagi bersifat monoton atau sekadar ceramah. Guru disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan fitur interaktif dan asesmen otomatis dalam *flipbook* untuk memantau kemajuan belajar siswa secara mandiri. Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar media *flipbook* interaktif berbasis *deep learning* ini disesuaikan dengan karakteristik unik masing-masing satuan pendidikan (seperti pendekatan pembelajaran, budaya sekolah, visi-misi, serta fokus penguatan literasi, numerasi, dan Profil Pelajar Pancasila), serta diujicobakan pada materi pelajaran lain guna memperluas dampak positifnya terhadap ekosistem belajar digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Artal-Sevil, J. S., Romero, E., & Artacho, J. (2019). *Empowering Teacher to Apply Flipped Learning: Digital Competences and Tools to Transform The Classroom*. 1077–1088. <https://doi.org/10.21125/inted.2019.0357>
- Ausubel, D. P. (2019). *The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View*. Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/978-94-015-9454-7>
- Biggs, J., Kember, D., & Leung, D. Y. P. (2001). The revised two-factor Study Process Questionnaire: R-SPQ-2F. *British Journal of Educational Psychology*, 71(1), 133–149. <https://doi.org/10.1348/000709901158433>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Chaeratunnisa, E., Utari, E., & Lestari, I. D. (2025). Development of Environment-Based Digital Flipbook Teaching Materials to Enhance Learning Independence among Elementary School Students. *Jurnal Paedagogy*, 12(3), 775. <https://doi.org/10.33394/jp.v12i3.16390>
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep Learning: Engage the World Change the World*. Corwin Press.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. J. (2018). *Deep Learning: Engage the World Change the World*. Corwin Press.
- Juniati, S. R., Aeni, A. N., & Ismail, A. (2025). Pengembangan Media Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa terhadap Materi Organ Tubuh Manusia. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 229–242. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i2.870>
- Lee, H., Parsons, D., Kwon, G., Kim, J., Petrova, K., Jeong, E., & Ryu, H. (2016). Cooperation begins: Encouraging critical thinking skills through cooperative reciprocity using a mobile learning game. *Computers & Education*, 97, 97–115. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.03.006>

- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (Eds.). (2021). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Nugrahani, I. Y. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi TIK Mata Pelajaran Informatika Kelas X Manajemen Perkantoran 2 di SMKN 4 Surabaya*. 13(5).
- Nuraida, I., & Mulyanti, D. (2026). *Analisis Implementasi Pembelajaran Deep Learning pada Siswa Sekolah Dasar*. 10.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pertiwi, N. R., Kumalasari, D., & Setiawan, J. (2023). Audio Visual Based Learning Media in Learning the History of Human Life in the Pre-literacy Age in Indonesia. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(1), 124–134.
<https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i1.53478>
- Pratiwi, D., & Handayani, S. (2023). *Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sejarah di sekolah dasar*. 14(2), 115–123.
- Rahmawati, A., Priarni, R., & Adibah, I. Z. (2026). Implementasi Model Pembelajaran Deep Learning pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Perhotelan B di SMK Negeri 1 Bawen. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 324–336. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3539>
- Richard E. Mayer. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Sari, N. & N. A. (2022). Pengembangan flipbook interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Nasional Pendidikan Dasar*, 6 (1), 45–53.
- Sari, N., & Nugraha, A. (2022). *Pengembangan flipbook interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar*. 6(1), 45–53.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susilo, D. R., Wiyanarti, E., Mulyana, A., & Darmawan, W. (2025). Innovation in Digital based History Learning through Flipbooks for Elementary School Students in Lembang District. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education*, 9(1), 16–24.
<https://doi.org/10.22460/pej.v9i1.5321>
- UNESCO. (2020). *Global Education Monitoring Report 2020: Inclusion and education – All means all*. UNESCO.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University.