

## **Efektivitas Penggunaan Flipbook sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMA/SMK: Tinjauan Literatur**

### **The Effectiveness of Using Flipbook as an Interactive Learning Media in SMA / SMK: A Literature Review**

**Enni Setyorini\*, Sukarmin, Harlita**

Universitas Sebelas Maret, Jalan Ir. Sutami 36 Kentingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah. Indonesia

\*Corresponding author: [enni\\_setyorini003@student.uns.ac.id](mailto:enni_setyorini003@student.uns.ac.id)

**Abstract:** In an increasingly advanced digital era, the utilization of technology in education is a must to improve the quality of learning. One of the innovations that are starting to be widely applied is the use of interactive learning media, such as flipbooks. Flipbook is a digital media that presents learning materials in the form of interactive books equipped with various features, such as animation, audio, and video. This allows students to learn more dynamically and fun, so it is expected to increase their interest and understanding of the material presented. This literature study aims to review various literatures that discuss the effectiveness of using flipbooks as interactive learning media in SMA/SMK. This article uses a literature review research method with reference sources derived from previous research journals. The results of the journal search were 7 journals that met the inclusion criteria determined by the researcher. The research found most used ADDIE. There were different results in each study, but still showed similarities, namely an increase in learning in each study. Based on the literature review that has been conducted, it can be concluded that the use of flipbooks as interactive learning media in SMA / SMK has significant potential in increasing the effectiveness of learning. Flipbooks offer various advantages, such as a more interesting presentation of material, high interactivity, and the ability to integrate various multimedia elements. This allows students to more easily understand the concepts taught, as well as increase their motivation and involvement in the learning process.

**Keywords:** flipbook, learning media, learning effectiveness.

## **1. PENDAHULUAN**

Dalam era digital yang semakin maju, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang mulai banyak diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti flipbook. Flipbook merupakan media digital yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk buku interaktif yang dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti animasi, audio, dan video. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Di Sekolah Menengah Atas dan Kejuruan (SMA/K) yang menitikberatkan pada pendidikan vokasional, keberadaan media pembelajaran yang interaktif dan aplikatif menjadi sangat penting. Pembelajaran di SMK tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga keterampilan praktis yang harus dikuasai oleh siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teori dan praktik secara menarik dan efektif sangat dibutuhkan.

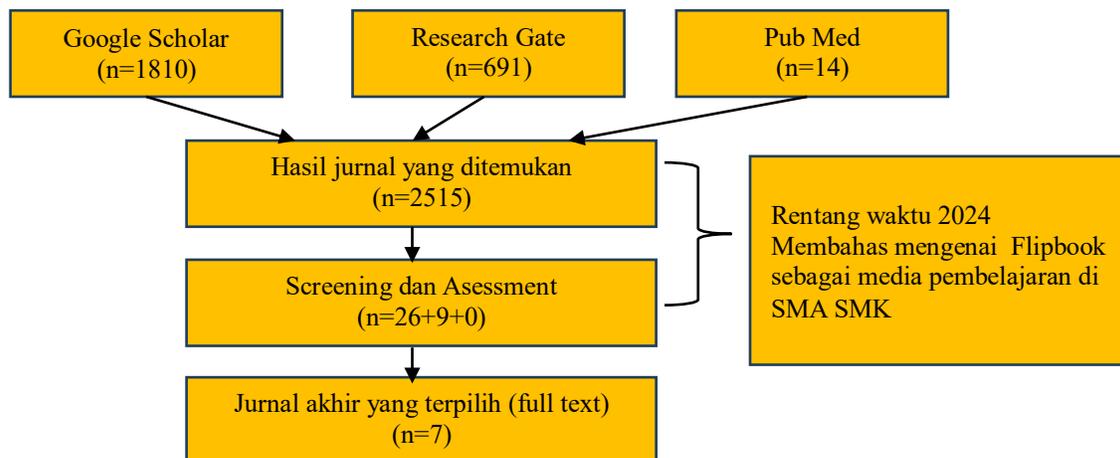
Penelitian ini bertujuan untuk meninjau berbagai literatur yang membahas efektivitas penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran interaktif di SMA/SMK. Melalui tinjauan literatur ini, akan diidentifikasi berbagai manfaat, tantangan, serta strategi implementasi flipbook dalam konteks pembelajaran di SMA/SMK. Hasil tinjauan ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMA/SMK.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur (literature review) untuk mengevaluasi hubungan antara penggunaan media pembelajaran menggunakan flipbook pada kegiatan belajar mengajar di SMA/SMK. Pendekatan penelitian ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis berbagai



penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga dapat memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai topik yang diteliti.



**Gambar 1.** Proses Pencarian Jurnal

Berdasarkan hasil penelusuran jurnal di google scholar, research gate, dan Pub Med dengan kata kunci media pembelajaran, flipbook, efektivitas pembelajaran. Dalam pencarian Goggle scholar peneliti menemukan 1810 hasil dengan rentang waktu 2023-2024, kemudian pada Research gate peneliti menemukan 691 jurnal sesuai dengan kata kunci tersebut dengan rentang waktu 2023-2024. Penelusuran di Pub med ditemukan sebanyak 14 penelitian dengan kata kunci tersebut. Kemudian disaring lagi terpilih 7 jurnal, karena peneliti mencari jurnal yang membahas mengenai flipbook yang berkaitan dengan media pembelajaran di SMA/SMK saja.

Tabel 1. Jurnal Terpilih

No.	Nama Peneliti dan Sitasi	Judul Penelitian	Metode
1	(Aghni et al., 2024)	Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva Yang Lebih Menarik Dalam Pembelajaran Bagi Guru SMK Koperasi Yogyakarta	Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Flipbook ini dilakukan secara offline (tatap muka) di SMK Koperasi Yogyakarta dengan subjek 22 guru. Pelatihan yang diberikan menggunakan model ceramah, tanya jawab dan praktik. Metode ceramah dan tanya jawab yang dipakai bertujuan untuk menyampaikan teori terkait media pembelajaran, pentingnya memiliki kemampuan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Sedangkan untuk metode praktik dilakukan para guru SMK Koperasi Yogyakarta akan dibimbing bagaimana menyusun dan mengembangkan media yang baik dan interaktif mengunkn aplikasi Flipbook berbasis Canva.
2	(Yuniarrahumana & Lukman Hakim Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi, 2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Fisika Untuk Siswa Kelas X Pada Materi Usaha Dan Energi Sma Negeri 1 Matan Hilir Utara	Penelitian ini adalah pengembangan dan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian dan pengembangan Research and Development (R & D). Menurut Rahmawati (2017:327) penelitian pengembangan (Development Reasearch) adalah berorientasi pada pengembangan produk. Bentuk penelitian dalam model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. (7)



- Mengembangkan produk yang berupa desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Karena keterbatasan waktu, biaya dan tenaga, maka model pengembangan ADDIE ini hanya sampai pada tahap develop tanpa tahap Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian dalam penelitian ini terdiri dari 3 subjek yaitu Ahli materi terdiri dari 2 orang ahli. Ahli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah 2 dosen Fisika IKIP PGRI Pontianak, ahli Media terdiri dari 3 orang ahli. Ahli media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah 2 dosen Fisika IKIP PGRI Pontianak sebagai validator. Subjek Uji Coba Subjek ujicoba produk ini ditunjukkan kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Matan Hilir Utara
- 3 (Pendidikan & Konseling, n.d.) Efektivitas Penggunaan Media Flash Flipbook Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 11 Pontianak
- Dalam melaksanakan penelitian tentang efektivitas Flash Flipbook pada motivasi belajar peserta didik kelas XI di SMAN 11 Pontianak, peneliti menggunakan bentuk penelitian kuantitatif jenis Pre-experimental (One-Group Pretest-Posttest).
- Metode penelitian kuantitatif dipilih karena dianggap sesuai dengan permasalahan yang dialami oleh peneliti selama melakukan survey lapangan. Dalam hal ini peneliti mencoba memberikan treatment tertentu untuk melihat efektivitas penggunaan media dalam kondisi yang diharapkan oleh peneliti. Pada One-Group Pretest-Posttest Design variabel terikat di pilih satu kelas untuk diukur nilai sebelum penggunaan media (pretest) dan sesudah penggunaan media (posttest) diberikan. Setelah perlakuan diberikan, nilai sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan dibandingkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IIS SMA Negeri 11 Pontianak. Peneliti menentukan kelas XI IIS 2 sebagai JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING VOLUME 5 NOMOR 1 TAHUN 2022 5977 sampel untuk diteliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi langsung, penyebaran angket posttest dan pretest, dan dokumentasi. Peneliti menguji efektivitas media Flipbook dengan menggunakan uji Paired Sample t test.
- 4 (Achmadi et al., 2024) Mengembangkan Keterampilan Berbicara Siswa/Siswi SMA/SMK Di Kota Batam Melalui Pelatihan Public Speaking
- Kegiatan pelatihan ini dilakukan di lima sekolah SMA dan SMK swasta yang berbeda di kota Batam yaitu SMA Putra Batam Batu Aji, SMA Ulul Ilmi Cendekia Sekupang, SMA Muhammadiyah 1 Batam, SMK Putra Jaya Tembesi, dan SMK Globe Nasional Plus 2 Batam yang dihadiri oleh siswa dan siswi kelas 11. Jumlah siswa dan siswi untuk masing-masing kelas berbeda-beda. Jumlah peserta adalah 147 siswa dan siswi. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan, karena menurut Kamil, (2012), pelatihan adalah suatu kegiatan yang diberikan kepada orang banyak dalam satu waktu dengan memberi pelajaran (give teaching), menjadikan berkembang ke arah yang dikehendaki (cause to grow in a required direction), persiapan (preparation), dan praktik (practice). Pelatihan ini dilakukan dengan menggunakan metode service-learning (Afandi et al., 2022). Kegiatan pelatihan ini menerapkan model pembelajaran piramid yaitu lecture, reading, audiovisual, demonstration, discussion, practice doing, dan teach others (Afandi et al., 2022).



5	(Biologi et al., 2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Interaktif Pada Materi Sistem Saraf Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA	Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima langkah yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analisis (analysis) dilakukan analisis terhadap beberapa aspek seperti analisis permasalahan dan kebutuhan, kurikulum, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, konsep serta motivasi belajar siswa. Tahap desain (design) dilakukan dengan merancang desain flipbook yang meliputi tampilan, penyusunan materi, dan konten media. Tahap pengembangan (development) dilakukan aplikasi desain ke dalam software Flip PDF Corporate Edition dan dilakukan proses validasi. Tahap implementasi (implementation) dilakukan dengan uji coba terbatas flipbook yang telah di validasi kepada 15 siswa kelas XI SMAN 1 Rengel. Kemudian, tahap evaluasi (evaluation) merupakan tahapan dengan memberikan saran dan kritik terhadap media yang dilaksanakan di setiap akhir tahapan model ADDIE.
6	(Nurhasanah & Firdaus, 2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Metode PJBL Kurikulum Merdeka SMA	Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development atau yang lebih dikenal dengan RnD, dengan model pengembangan 4-D. Seperti yang diungkapkan Listiono dan Winarni (2019 : 257 - 264) langkah – langkah model pengembangan 4- D atau four-D yaitu Define, Design, Development, dan Dissemination. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Wangon dengan peserta didik kelas X SMA N 1 Wangon sebanyak 72 siswa sebagai subjek uji coba.
7	Harna Saswita, N., Zakiyah, A. ., Akram, A., & Rusli, R. (2023).	Pemanfaatan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMK Negeri 2 Pangkep	Metode penelitian ini berkaitan dengan metode penelitian kuantitatif. Dengan pendekatan <i>pre-eksperimen one group pretest</i> dan <i>posttest</i> . Sugiono (2017) mengatakan bahwa penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Pada penelitian ini melibatkan 36 peserta didik yang diberi <i>pretest</i> terlebih dahulu sebelum dilakukan <i>treatment</i> , selanjutnya diberikan <i>posttest</i> untuk mengetahui bahwa perlakuan yang diberikan dapat menentukan perbandingan nilai antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> . Penelitian <i>pra-eksperimen one group pretest dan posttest</i> , pertama yang dilakukan adalah menentukan sampel dalam penelitian. Selanjutnya memberikan pretest sebelum dilakukannya <i>treatment</i> menggunakan media flipbook

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan berbagai literatur yang telah ditinjau, penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran interaktif di SMA/SMK menunjukkan hasil yang positif dalam beberapa aspek. Beberapa penelitian telah membahas dampak flipbook terhadap proses pembelajaran, terutama dalam hal peningkatan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa. Berikut adalah pembahasan dari hasil-hasil tersebut :

#### 1. Peningkatan Pemahaman Siswa

Literatur menunjukkan bahwa flipbook mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video dalam flipbook mempermudah siswa dalam mengasimilasi informasi, terutama untuk materi-materi yang kompleks dan membutuhkan visualisasi yang lebih jelas. (Aghni et al., 2024), menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan flipbook memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang hanya menggunakan buku teks konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa flipbook dapat menyederhanakan penyajian materi secara lebih efektif dan menarik.

#### 2. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Flipbook juga ditemukan efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Sebagai media pembelajaran interaktif, flipbook memungkinkan siswa untuk secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan latihan langsung. Beberapa literatur, seperti penelitian oleh (Biologi et al., 2023), mencatat bahwa siswa cenderung lebih termotivasi belajar ketika menggunakan

flipbook karena tampilannya yang menarik dan aksesibilitasnya yang fleksibel. Hal ini berdampak pada peningkatan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

### 3. Dukungan Pembelajaran Mandiri

Salah satu keunggulan utama dari flipbook adalah kemampuannya untuk mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengakses flipbook kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan mereka sendiri. Literasi digital yang semakin baik di kalangan siswa SMA/SMK membuat media seperti flipbook menjadi semakin relevan dalam konteks pembelajaran saat ini. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan flipbook lebih cenderung melakukan pembelajaran di luar kelas, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman jangka panjang.

### 4. Tantangan Implementasi Flipbook

Meskipun berbagai manfaat yang ditawarkan, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasi flipbook di SMA/SMK. Beberapa literatur menyoroti bahwa keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti ketersediaan perangkat komputer atau tablet dan koneksi internet yang memadai, menjadi hambatan utama. Selain itu, kesiapan dan kompetensi guru dalam merancang serta mengoperasikan flipbook juga memainkan peran penting dalam keberhasilan penggunaannya. Dalam penelitian oleh Harna Saswita, N., Zakiyah, A., Akram, A., & Rusli, R. (2023) ditemukan bahwa sekolah yang tidak memiliki dukungan infrastruktur dan pelatihan teknologi yang memadai mengalami kendala dalam penerapan media flipbook ini.

### 5. Strategi untuk Meningkatkan Efektivitas

Untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, beberapa strategi dapat diterapkan. Pertama, sekolah perlu memastikan ketersediaan perangkat teknologi yang memadai, baik bagi siswa maupun guru. Kedua, pelatihan intensif bagi guru dalam penggunaan flipbook dan pengembangan konten interaktif sangat penting agar media ini dapat digunakan secara optimal. Selain itu, kolaborasi antara pengembang flipbook dan pendidik dalam menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa SMA/SMK juga dapat meningkatkan efektivitas flipbook sebagai media pembelajaran.

## 4. DISKUSI

Dari hasil-hasil di atas, dapat dipahami bahwa flipbook memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA/SMK, terutama dalam hal pemahaman konsep, motivasi, dan keterlibatan siswa. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi ini. Oleh karena itu, perlu adanya kebijakan yang mendukung implementasi teknologi pendidikan di SMA/SMK, serta dukungan yang lebih besar dalam hal pengadaan perangkat dan pelatihan tenaga pendidik.

Penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran seharusnya dipandang sebagai salah satu upaya untuk mengintegrasikan teknologi dengan metode pembelajaran modern, sehingga dapat menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Dengan memperhatikan faktor-faktor penunjang yang dibutuhkan, flipbook dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan vokasional di SMA/SMK.

## 5. KESIMPULAN

Dari hasil tinjauan literatur mengenai efektivitas penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran interaktif di SMA/SMK, dapat disimpulkan bahwa flipbook memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Flipbook menawarkan berbagai keunggulan, seperti penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif, kemudahan akses, serta kemampuan untuk mendukung pembelajaran mandiri. Siswa di SMA/SMK dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks melalui penggunaan elemen-elemen multimedia dalam flipbook, yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar.

Selain itu, flipbook terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, karena media ini mampu menyajikan materi secara lebih dinamis dan memfasilitasi interaksi yang lebih aktif. Namun, keberhasilan implementasi flipbook sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur teknologi di sekolah serta kompetensi guru dalam memanfaatkan media ini secara optimal.

Tantangan-tantangan seperti keterbatasan perangkat teknologi dan kesiapan guru dapat diatasi melalui peningkatan dukungan infrastruktur dan pelatihan yang lebih intensif bagi tenaga pendidik. Dengan strategi yang tepat, flipbook dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan inovatif di SMA/SMK, membantu meningkatkan kualitas pendidikan vokasional di era digital.



## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk kedua dosen pembimbing yang telah menyemangati dan memberi dukungan dalam proses menyelesaikan tugas akhir. Terima kasih pula kepada validator ahli media dan ahli materi dari prodi Pascasarjana Sains Universitas Sebelas Maret, SMK Negeri Purwosari yang sudah memberikan persetujuan kemudian kepada keluarga penulis yang sudah memberikan dukungan tiada henti.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, P. C., Rinca, K. F., Gultom, R., Luju, M. T., & Bollyn, Y. M. F. (2024). MENINGKATKAN HARDSKILL WIRUSAHA DENGAN PENDAMPINGAN PELATIHAN PEMBUATAN NUGGET AYAM DI UKM AD LIBITUM. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(1), 303. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i1.19944>
- Aghni, R. I., Astuti, V., & Nurrahman, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva yang Lebih Menarik dalam Pembelajaran Bagi Guru SMK Koperasi Yogyakarta Training on Making Canva-Based Flipbook Learning Media that is More Interesting in Learning for Teachers of SMK Koperasi Yogyakarta. *Jurnal Kemitraan Masyarakat*, 1(2), 6–15. <https://doi.org/10.62383/jkm.v1i2.171>
- Ahmad, M. (2022). Media Flipbook untuk Siswa SMP. *\*\*Jurnal Pendidikan Dasar\*\**, 8(2), 34-46.
- Biologi, P., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., & Biologi, J. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM SARAF MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI SMA Development of Interactive Flipbook Based-Learning Media on Human Nervous System Material to Increase Students' Learning Motivation for 11 th Grade of Senior High School Rizki Nur Wijayanti Isnawati (Vol. 12, Issue 2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Hardiansyah, D. (2022). Pengembangan Media Flipbook Kvisoft Berbasis Android. *\*\*Jurnal Teknologi Pendidikan\*\**, 9(1), 56-65.
- Harna Saswita, N. ., Zakiyah, A. ., Akram, A., & Rusli, R. (2023). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMK NEGERI 2 PANGKEP. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 161–165. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.862>
- Ibrahim, A. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Flipbook untuk IPA. *\*\*Jurnal Sains dan Teknologi Pendidikan\*\**, 7(2), 112-124.
- Luthfi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk Fisika. *\*\*Jurnal Pendidikan Fisika\*\**, 9(3), 119-134.
- Monita, T., & Sari, R. D. (2023). Media Flipbook untuk Biologi. *\*\*BIODIK\*\**, 9(2), 134-141.
- Nurhasanah, F. I., & Firdaus, E. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika dengan. In *Metode Pjbl Kurikulum Merdeka SMA (Vol. 10, Issue 2)*.
- Nurrita, T. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Digital. *\*\*MISYKAT\*\**, 3(1), 171-185.
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (n.d.). Efektivitas Penggunaan Media Flash Flipbook Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 11 Pontianak (Vol. 5).
- Pradana, R. W. (2023). Penggunaan Augmented Reality untuk Pembelajaran. *\*\*Jurnal Teknologi Pendidikan\*\**, 5(1), 97-115.
- Qhurbani, C. (2023). Media Flipbook untuk Tekstil. *\*\*Jurnal Teknologi Pembelajaran\*\**, 7(3), 54-67.
- Rahma, S. (2023). Penerapan Flipbook pada Pembelajaran IPA. *\*\*Jurnal Ilmiah Pendidikan\*\**, 12(4), 89-102.
- Rahmat, D. (2023). Pengembangan Media Flipbook untuk Siswa SD. *\*\*Jurnal Inovasi Pembelajaran\*\**, 9(1), 44-57.
- Silfia, S. (2023). Media Pembelajaran Flipbook Digital untuk Sains. *\*\*Jurnal Ilmiah Pendidikan\*\**, 11(3), 98-112.
- Sugianto, D. (2022). Pengembangan Modul Virtual Flipbook. *\*\*Invotec\*\**, 9(2), 234-246.
- Supriyanto, A. (2023). Pengembangan Media Flipbook untuk Matematika. *\*\*Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika\*\**, 3(2), 45-56.
- Susilana, R. (2023). Media Digital Flipbook untuk Siswa SMA. *\*\*Jurnal Pendidikan Teknologi\*\**, 6(1), 101-113
- Widodo, A. (2022). Media Flipbook sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Sains. *\*\*Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi\*\**, 12(2), 77-89



- Yani, R. (2022). Penggunaan Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *\*\*Jurnal Didaktika\*\**, 5(4), 65-78.
- Yulinar, Y. (2022). Penggunaan Flipbook Maker Berbasis Android dalam Pembelajaran. *\*\*Jurnal Pembelajaran\*\**, 4(2), 103-115.
- Yuniarrahmana, S., & Lukman Hakim Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi, S. A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL FISIKA UNTUK SISWA KELAS X PADA MATERI USAHA DAN ENERGI SMA NEGERI 1 MATAN HILIR UTARA. *PRISMA FISIKA*, 9(3), 213–220.
- Yusuf, I., & Arifin, H. (2022). Pengembangan Modul E-Flipbook. *\*\*Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi\*\**, 11(3), 21-30.
- Zubaidah, S. (2022). Pengembangan Media Flipbook dalam Pembelajaran Fisika. *\*\*IT-Edu\*\**, 1(2), 45-58.
- Zumira, A., Nurzaha, F., Luthfi, R. M., Riandi, R., & Widodo, A. (2022). Augmented Reality-Based Flipbook sebagai Inovasi Media Pembelajaran Biologi. *\*\*BIODIK\*\**, 8(4), 102-108.