



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar

Nanda Eka Saputra^{1*}, Erna Zumrotun², Syailin Nichla Choirin Attalina³

201330000662@unisnu.ac.id^{1*}, erna@unisnu.ac.id², syailin@unisnu.ac.id³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Received: 12 05 2024. Revised: 18 06 2024. Accepted: 22 06 2024.

Abstract : The purpose of this study is to assess the impact of the utilization of flipbooks as a learning tool on the learning outcomes of students in class IV at SD Negeri 2 Kuanyar. especially regarding their understanding of the concept of plant reproduction 21 students participated in this study, which used a quantitative methodology and a pre-experimental design with a single group pre-and post-tests. Multiple-choice exams that were administered both before and after the learning therapy were used to gather data. Flipbook-based learning media was used to collect this data. According to the study's findings, class IV student learning outcomes at SD Negeri 2 Kuanyar significantly improved. Compared to the pretest score (60.38%) of 13.14%, the average posttest score was 73.52% higher. The results show that flipbook media as a learning tool has an influence on student learning outcomes, especially in understanding the concept of plant reproduction. This shows that the use of interactive learning media such as flipbooks can influence student engagement and understanding of science.

Keywords : Flipbook Based Learning Media, Plant Breeding, Elementary School.

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa di kelas IV di SD Negeri 2 Kuanyar dipengaruhi oleh penggunaan *flipbook* sebagai alat pembelajaran, terutama tentang pemahaman mereka tentang konsep perkembangbiakan tumbuhan. Penelitian ini melibatkan 21 siswa, dengan pendekatan kuantitatif dan desain *pre-eksperimen one grup pre-test* dan *post-test*. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes pilihan ganda sebelum dan setelah perlakuan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *flipbook* digunakan untuk mengumpulkan data ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas IV di SD Negeri 2 Kuanyar telah meningkat secara signifikan, nilai rata-rata *posttest* 73,52% melebihi nilai *pretest* (60,38%) sebesar 13,14%. Hasilnya menunjukkan bahwa media *flipbook* sebagai alat pembelajaran yang mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam memahami konsep perkembangbiakan tumbuhan, ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *flipbook* dapat mempengaruhi keterlibatan dan pemahaman siswa tentang IPAS.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*, Perkembangbiakan Tumbuhan, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Kesuksesan masa depan bergantung pada pendidikan, yang dapat diperoleh dengan berbagai cara, termasuk pendidikan formal di sekolah, pembelajaran merupakan proses transfer ilmu dari guru ke siswa, pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi siswa terhadap kemampuan dan memiliki fungsi membentuk perilaku baik, kegiatan belajar di sekolah bukan hanya tentang menghafal, tetapi bagaimana siswa mampu mengkonstruksikan pengetahuan dan materi yang disampaikan guru dibenak pikiran siswa (Harefa, 2020). Pembelajaran di sekolah pada dasarnya melibatkan proses peningkatan pengetahuan dan keterampilan baru. Proses ini merupakan transfer ilmu dari guru ke siswa, di mana tidak hanya mengembangkan pemahaman siswa terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga membantu mereka mengasah keterampilan baru. Banyak ilmu yang dapat diperoleh siswa di sekolah salah satunya melalui mata pelajaran IPAS dan masuk kedalam kurikulum merdeka yang dimulai di Fase B. Tujuan umum dari pembelajaran IPAS adalah siswa dapat memahami bagaimana konsep dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial berinteraksi satu sama lain.

Tantangan terbesar dengan IPAS adalah membuat materi yang kompleks menarik dan mudah dipahami siswa. Selain itu, guru juga diharapkan memiliki tingkat kreativitas dan inovasi yang lebih tinggi, bertujuan untuk mencegah siswa merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran. Ketika proses pembelajaran media dan metode pembelajaran tidak dapat dipisahkan satu sama lain, ada banyak teknologi yang membantu proses kegiatan pembelajaran berlangsung, dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran sangat penting, khususnya dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang membutuhkan pemahaman konsep yang lebih dalam (Sapulette, 2023). Kegiatan pembelajaran harus dirancang dengan sangat baik sehingga menghasilkan output yang berkualitas. Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik mencerminkan kemampuan guru dalam menyediakan pembelajaran berkualitas tinggi. Guru yang menguasai materi dengan baik dan menggunakan berbagai media pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Perubahan perilaku siswa dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan disebut pencapaian belajar. Proses ini mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan dan kemampuan bertindak).

Variasi media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Ulfa, 2022). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai media pembelajaran yang

digunakan guru selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media pembelajaran ini untuk mendukung penyampaian pelajaran dan membuat siswa tertarik untuk belajar dan pencapaian hasil belajar dapat tercapai dengan lebih mudah (Attalina S.N.C, 2024). Menurut data pra-penelitian di SDN 2 Kuanyar, prestasi belajar siswa di kelas 4 masih rendah. Ini dapat dilihat dan dibuktikan dengan data prestasi belajar siswa. Faktor-faktor berikut dapat menyebabkan prestasi rendah siswa, siswa tidak konsentrasi selama proses pembelajaran, siswa kurang aktif saat belajar di kelas, guru sering memusatkan perhatian pada hal lain saat mengajar dan guru jarang menggunakan berbagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Saat siswa mengerjakan soal, kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 60 tidak dipenuhi oleh hasil belajar rata-rata. Tingkat pencapaian KKM hanya sebesar 39%, di mana 10 dari 21 siswa berhasil mencapainya, sementara 61% atau 11 dari 21 siswa tidak. Nilai rata-rata adalah 55, dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 40.

Data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak mencapai tingkat prestasi akademik yang diharapkan. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menghibur saat menghadapi tantangan ini di kelas 4, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran di kelas. Media pembelajaran adalah komponen penting dari proses belajar mengajar. *Flipbook* adalah buku digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik, memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara interaktif. Ini adalah salah satu jenis media pembelajaran yang sedang populer dan menarik bagi siswa. (Supriyadi, 2018) menekankan betapa pentingnya *flipbook* sebagai media untuk meningkatkan pembelajaran siswa dan mempercepat proses pembelajaran. Penggunaan media *flipbook* interaktif telah mendapat tanggapan positif dari siswa dan telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa (Aswanti N.H, 2020). Penggunaan media *flipbook* meningkatkan prestasi siswa dalam mata pelajaran IPAS (Masitoh, 2022).

Media pembelajaran *flipbook* adalah sebuah alat atau fasilitas yang bertujuan untuk mendorong siswa untuk membaca buku kapan dan di mana pun mereka berada, sambil membantu pendidik dalam menyajikan materi pelajaran tanpa terbatas pada buku cetak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Prasasti Riska Dwi, 2023) media pembelajaran berbasis *flipbook* digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dapat memberi motivasi siswa untuk belajar dan dapat memberikan pengetahuan siswa serta daya tarik minat belajar siswa. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Cahyono Budi Tri, 2023) terdapat keuntungan dari pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* yaitu secara waktu tidak terbuang dengan mengulang-ngulang materi, tetapi dengan media siswa sudah memperoleh penjelasan

secara detail dan pembelajaran bisa menjadi efektif. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran *flipbook* memfasilitasi peningkatan hasil belajar siswa, memungkinkan mereka untuk belajar dan memahami mata pelajaran IPAS secara mandiri.

Ciri khas dari media pembelajaran *flipbook* mencakup fitur navigasi yang memungkinkan siswa untuk dengan mudah beralih ke halaman berikutnya, serta kemampuan untuk menggabungkan gambar dan teks yang menarik bagi siswa. Sebagai alat pembelajaran, *flipbook* diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa dengan menyajikan ilustrasi yang terkait dengan ide pelajaran yang diajarkan oleh guru (Nurwidiyanti Ari, 2022). Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 2 Kuanyar dipengaruhi oleh penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran. Hipotesisnya adalah bahwa menggunakan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami lebih baik apa yang mereka pelajari. Akibatnya, hasil belajar akan menjadi lebih baik. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam konteks pembelajaran IPAS, yang belum banyak dipelajari sebelumnya, diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan memberikan wawasan baru bagi praktisi pendidikan tentang pentingnya inovasi dalam meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif dengan desain *pra-eksperimental* menggunakan metode *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana *pretest* dilakukan sebelum intervensi dan *posttest* dilakukan setelah intervensi (Wulandari Kumiati, 2023). Penelitian dilakukan di SDN 2 Kuanyar pada tanggal 18 Oktober hingga tanggal 1 November 2023 di kelas IV dengan mata pelajaran IPAS, khususnya materi Perkembangbiakan Tumbuhan, kegiatan yang dilakukan peneliti meliputi penjelasan materi, pendampingan siswa mengerjakan *pretest* dan *posttest*. Studi ini melibatkan 21 siswa dari kelas IV SDN 2 Kuanyar, ada 13 murid laki-laki dan 8 murid perempuan. Sampel penelitian terdiri dari semua populasi kelas IV, dan metode sampling jenuh digunakan (Sahir, 2022).

Data dikumpulkan melalui tes yang disesuaikan dengan pedoman yang meliputi RPP, soal beserta kisi-kisi soal. Tujuan pengumpulan data ini adalah untuk menilai sejauh mana pemahaman materi yang diajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook*, yang kemudian akan tercermin dalam hasil belajar siswa. Metode pengumpulan data adalah soal pilihan ganda, dan analisis data dilakukan menggunakan SPSS untuk menjawab pertanyaan yang terkait dengan rumusan masalah. Data diuji dengan uji *paired sample test* untuk

membandingkan hasil dari tes awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*), serta uji regresi untuk melihat bagaimana variabel berhubungan satu sama lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, penelitian ini melaksanakan *pretest* dan *posttest* untuk mengevaluasi dampak dari penggunaan media pembelajaran *flipbook*. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* meningkatkan efektivitas lingkungan belajar dengan memanfaatkan *pretest* dan *posttest*, dapat diamati bahwa siswa mengalami peningkatan dalam pemahaman dan pengetahuan mereka, data hasil tes ini dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Skor *Pretest* dan *Posttest*

Penyebaran Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Terendah	40	60
Nilai Tertinggi	80	92
Mean	60,38	73,52
Median	60	76
Modus	60	60 & 80
Ketuntasan KKM	15	21
Presentase Ketuntasan	70%	100%

Tabel 1 menampilkan perbandingan antara nilai *Pretest*, yang mencatat 60,38, dan nilai *Posttest*, yang mencapai 73,52, Selain menampilkan rata rata, presentase nilai saat *pretest* yakni 70% dan saat *posttest* presentase 100%. *Pretest* mengukur pengetahuan sebelum perlakuan subjek, *flipbook* sebagai media pembelajaran digunakan, sementara *Posttest* mengevaluasi pengetahuan setelah perlakuan.

Tabel 2 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	60.38	21	10.423	2.275
	Post-test	73.52	21	9.918	2.164

Berdasarkan Tabel 2, Nilai *pretest* rata-rata 60,38 dan nilai *posttest* rata-rata 73,52. Jumlah total siswa yang menjadi responden adalah 21. Standar deviasi untuk *pretest* adalah 10,432 dan untuk *posttest* adalah 9,918, dikarenakan nilai rata-rata *pretest* (60,38) lebih rendah daripada nilai rata-rata *posttest* (73,52), hal ini menunjukkan terjadi peningkatan yang signifikan setelah perlakuan atau intervensi diberikan. Artinya, Penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* sangat membantu siswa memahami materi pelajaran.

Tabel 3. *Paired Samples Test*

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test	--	9.307	2.031	-17.380	-8.906	-6.471	20	.000
	Post-test	13.143							

Berdasarkan analisis Tabel 3, hasil uji paired sample menunjukkan bahwa *flipbook* sebagai alat pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kinerja akademik siswa, ditemukan bahwa nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut berbeda secara signifikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* membantu siswa mencapai hasil belajar. Nilai signifikansi (2-tailed) yang rendah, yakni 0.000, serta nilai t-hitung sebesar -6.471, menunjukkan bahwa perbedaan ini bukanlah kebetulan semata, melainkan benar-benar disebabkan oleh efek dari penggunaan media pembelajaran *flipbook*.

Tabel 4. Uji Regresi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.582 ^a	.339	.304	8.273

a. Predictors: (Constant), pretest

Data dalam tabel menunjukkan bahwa korelasi (R) sebesar 0,582. Sedangkan nilai R Square mencapai 0,339 atau setara dengan 33,9%. Ini berarti bahwa variabel bebas (X) berperan sebesar 33,9% dalam memengaruhi variabel terikat (Y), sementara 66,1% bagian lain dipengaruhi oleh komponen tambahan yang tidak dibahas dalam analisis ini.

Tabel 5. Uji Regresi Linear

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	666.907	1	666.907	9.745	.006 ^b
	Residual	1300.331	19	68.438		
	Total	1967.238	20			

a. Dependent Variable: posttest

b. Predictors: (Constant), pretest

Berdasarkan tabel, kami menemukan bahwa nilai sig adalah 0,006, yang berarti bahwa nilai sig kurang dari 0,05, sehingga model regresi adalah linear.

Tabel 6. *Coefficients^a*

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	40.073	10.867		3.688	.002
	Pretest	.554	.177	.582	3.122	.006

a. Dependent Variable: postest

Berdasarkan data dalam tabel, nilai konstanta adalah 40,073, sementara koefisien konsistensi untuk variabel X (pretest) adalah 0,554. Ini menghasilkan persamaan regresi $Y=a-bX$, yang dapat ditulis sebagai $Y=40,073-0,554X$. Dalam persamaan regresi ini, nilai konsisten variabel Y adalah 40,073, Jika dibandingkan dengan variabel Y, variabel X memiliki pengaruh yang lebih besar, menurut koefisien regresi X sebesar 0,554. Dalam tabel koefisien, nilai signifikansi (sig) adalah 0,006 lebih rendah dari 0,05 yang menunjukkan bahwa variabel Y sangat dipengaruhi oleh variabel X. Selain itu, nilai t-hitung sebesar 3,122, perlu untuk membandingkan dengan tabel t dengan derajat kebebasan yang sesuai (jumlah siswa - 1) untuk menentukan signifikansinya. Ke-empat tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa antara *pretest* dan *posttest*, hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS meningkat yang menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* sebagai alat pembelajaran membantu siswa memahami materi tentang perkembangbiakan tumbuhan dalam mata pelajaran IPAS. Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya (Setiadi M.I, 2021) berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Flipbook yang mana media tersebut efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Penelitian ini, sebelum menggunakan media *flipbook*, peneliti mengadakan tes awal dengan 25 soal pilihan ganda untuk menilai pemahaman siswa sebelum media tersebut digunakan. Setelah implementasi *flipbook*, tes akhir yang sama dilakukan untuk mengevaluasi pemahaman siswa setelah penggunaan media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sejumlah komponen berkontribusi pada hasil belajar siswa yang lebih baik, terutama kemampuan guru untuk memasukkan materi ke dalam metode pembelajaran yang kreatif. Salah satu contoh media yang efektif adalah *flipbook*, yang membantu siswa dalam menjawab soal-soal yang diberikan dengan lebih mudah (Purnamasari, 2019). Hasil *pretest* rata-rata 60,38% dan hasil *posttest* rata-rata 73,52%, peningkatan 13,14%. Temuan ini konsisten dengan penelitian Eka yang menyatakan bahwa penggunaan *flipbook* sebagai alat pembelajaran meningkatkan kualitas dan hasil belajar (Rahayu, 2021).

Media pembelajaran adalah alat untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dan meningkatkan proses pembelajaran. Beberapa jenis media pembelajaran memiliki karakteristik

yang berbeda dan mempunyai fungsi menyampaikan informasi dari guru ke siswa, memotivasi siswa, memberikan informasi, dan mendorong diskusi (Khotimah Husnul, 2023). Meskipun sering dianggap serupa, fungsi dan manfaat media pembelajaran sebenarnya memiliki perbedaan yang halus namun penting. Fungsi mengacu pada kegunaan atau peran objek itu sendiri, sementara manfaat merujuk pada kebaikan yang diperoleh setelah menggunakan objek tersebut. Dalam konteks media pembelajaran, manfaatnya jauh lebih luas. Selain membantu guru dalam proses pengajaran, media pembelajaran juga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, dengan penyampaian pesan yang lebih jelas, media pembelajaran juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar. Dengan demikian, memahami perbedaan antara fungsi dan manfaat media pembelajaran sangatlah penting (Wahid, 2018).

Studi lain dilakukan oleh (Lestari Septiana I, 2022) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Flipbook pada Materi Tekanan Zat terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa SMP. Studi ini menunjukkan hasil *pretest* yang dilakukan di dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan hasil nilai terendah 25,00 dan 25,00 sedangkan nilai tertinggi 60,00 dan 55,00. Adapun hasil *posttest* dengan nilai terendah 60,00 dan 53,00 sedangkan nilai tertinggi 90,00 dan 88,00, dengan demikian adanya perubahan sebelum dan sesudah perlakuan. Lingkungan belajar berperan penting dalam mendukung efektivitas proses belajar di kelas. Lingkungan yang baik dapat mendorong minat serta motivasi baru dalam pembelajaran, menghidupkan semangat dan menguntungkan psikologis siswa. Alat pembelajaran yang disebut *Flipbook* dapat digunakan untuk mengajar IPAS di kelas. Media ini berbeda dari jenis media pembelajaran lainnya karena menggabungkan animasi, video, audio, dan elemen lainnya selain teks (Ariani Ina Kodi, 2019).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran berbasis *flipbook*. Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku siswa setelah proses belajar, di mana mereka menjadi lebih memahami apa yang mereka pelajari daripada sebelumnya. Hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan komponen seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan studi ini untuk mengukur seberapa baik siswa memahami apa yang mereka ketahui. Salah satu keuntungan dari media flipbook dalam penelitian dapat menyajikan teks, gambar, animasi, dan video hanya dengan menggunakan internet dan perangkat lainnya, Ini memungkinkan siswa untuk melakukan navigasi, interaksi, dan komunikasi (Tika, 2021). Salah satu elemen yang mendukung adalah kemampuan guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang dapat dimengerti dan diterima oleh siswa menggunakan media pembelajaran. Penggunaan *flipbook* sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menarik perhatian mereka, dan menyajikan informasi secara menarik yang dapat

meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Flipbook sebagai media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai cara baru bagi guru untuk mengembangkan atau membuat berbagai media pembelajaran (Agustiana I.G.A.T, 2022). Jadi, hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Kuanyar Jepara dipengaruhi oleh penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media *flipbook* mempengaruhi prestasi siswa di kelas empat di SD Negeri 2 Kuanyar. Penelitian ini juga memastikan bahwa penggunaan media *flipbook* memiliki dampak pada pembelajaran IPAS di kelas empat. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan prestasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh skor *pretest* dan *posttest*. Siswa memperoleh peningkatan skor sebesar 13,14% karena rata-rata skor mereka sebelum intervensi adalah 60,38% dan setelah intervensi meningkat menjadi 73,52%.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustiana I.G.A.T, L. I. (2022). Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa melalui Media Pembelajaran Flipbook berbasis Kasus pada Muatan IPA kelas V SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(3), 443-452. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i3.52555>
- Ariani Ina Kodi, M. N. (2019). Pengembangan Media Flipbook Fisika Berbasis Android untuk. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-jurnal)*, 1-8. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNPF/article/view/1387>
- Aswanti N.H, I. W. (2020). Analysis of critical thinking skills, cognitive learning outcomes, and student activities in learning the human excretory system using an interactive flipbook. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 1-12. <http://dx.doi.org/10.21831/reid.v9i1.53126>
- Attalina S.N.C, E. A. (2024). Epektifitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (Vr) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal Tunas Bangsa*, 11(1), 31-43. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v11i1.2599>
- Cahyono Budi Tri, N. A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Di Era Teknologi Digital. *Jurnal Dhamabakti Nagri*, 1(2), 58-64. <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26>
- Harefa, D. T. (2020). *Belajar Berpikir dan Bertindak Secara Praktis Dalam Dunia Pendidikan kajian untuk Akademis*. CV. Insan Cendekia Mandiri.

- Khotimah Husnul, P. Y. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Filpbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada. *Jurnal Guru Pencerah Semesta (JGPS)*, 1(2), 180-187. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.864>
- Lestari Septiana I, I. B. (2022). Pengaruh Penggunaan Flipbook pada Materi Tekanan Zat terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa SMP. *Pancasakti Science Education Journal*, 7(1), 19-30. <https://doi.org/10.24905/psej.v7i1.131>
- Masitoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran dan Inovasi*, 4(1), 21-27. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i1.80>
- Nurwidiyanti Ari, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Sains pada pembelajaran IPA. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 6949-6959. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3421>
- Prasasti Riska Dwi, A. N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694-705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Purnamasari, H. M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Gaya Belajar Visual Siswa Kelas X Tki Smkn 1. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3(1), 22-29. <https://doi.org/10.29100/joeict.v3i1.696>
- Rahayu, D. P. (2021). Penerapan media pembelajaran flipbook interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 105-114. <http://dx.doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>
- Sahir, S. (2022). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: KBM Indonesia.
- Sapulette, V. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality(AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 5(1), 208-213. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i1.17417>
- Setiadi M.I, M. S. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 5(4), 1067-1075. <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>
- Supriyadi. S. (2018). Perencanaan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Kuliah Sistem Multimedia. *Jurnal Informatika*, 5(1), 1-10. <https://doi.org/10.31294/jkom.v1i1i2.8648>

- Tika, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu pendidikan*, 14(1), 10-21. <http://dx.doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>
- Ulfa, M. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Alim (Alat Indra Manusia) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Tahunan Jepara. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 523-527. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4346>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *ISTIQRA':Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2). <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>
- Wulandari Kumiati, A. S. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran SNOWBALL THROWING Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas 5 Sekolah Dasar. *Journal Genta Mulia*, 15, 123-130. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/832>