



## Analisis Peran *Flipbook* Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Pembelajaran IPA SMP/MTs

Yananda Aulia Rahma<sup>1)</sup>, Tias Ernawati<sup>1),\*</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansisiwa

\*Corresponding Author: [tias.ernawati@ustjogja.ac.id](mailto:tias.ernawati@ustjogja.ac.id)

**Abstrak:** Pendidikan abad 21 menjadi ciri era globalisasi atau era keterbukaan (*era of oppenes*) yang dibuktikan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan (*science*) dan Teknologi (*technology*). *Flipbook* sebagai media ajar yang menjadi pelengkap dari buku elektronik yang sudah ada mampu mengakomodasi seluruh kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengar, membaca, menulis dan kegiatan pembelajaran interaktif lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis lebih lanjut terkait peran *Flipbook* berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA SMP/MTs. Jenis penelitian yang digunakan adalah analisis kualitatif dengan metode penelitian studi literatur yang dideskripsikan sebagai serangkaian kegiatan dengan tahap pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat dan mengolah bahan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran *Flipbook* berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA SMP/MTs memiliki respon yang baik dalam dunia pendidikan. Penggunaan *Flipbook* baik disarankan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran IPA karena mampu mengonstruksi kegiatan pembelajaran ilmiah yang dituangkan dalam media ajar (*Flipbook*). Adanya penerapan ini dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Flipbook*; Pendekatan Saintifik; Pembelajaran IPA

## PENDAHULUAN

Abad 21 dikenal dengan abad pengetahuan yang dilandasi dari berbagai aspek kehidupan sosial. Pendidikan abad 21 mempunyai pola pemikiran yang menuntut peserta didik mampu berpikir kritis dan positif, mampu mengimplementasikan ilmu dalam kehidupan nyata, mampu menguasai dan memahami teknologi serta cakap dalam berkomunikasi dan berkolaborasi. Kecakapan abad 21 harus dimiliki oleh generasi bangsa untuk bisa hidup layak di lingkungan masyarakat dunia, terdiri dari 16 kecakapan yang dirangkum dalam tiga kategori besar yaitu (1) kemampuan literasi dasar (*foundational literacies*), (2) (*competencies*) yang dikenal dengan kompetensi abad ke-21 dan (3) kategori kualitas karakter (*character qualities*). Kategori kompetensi abad ke-21 ini terdiri dari empat kecakapan (4C) yaitu *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecaran masalah), *creativity and innovation* (kreativitas dan inovasi) (Iriawan, 2017).

Perkembangan pendidikan Indonesia terus mengalami perubahan pada pola pendidikannya mulai dari kurikulum, metode atau model pembelajaran, bahan ajar dan cara pendekatan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Perubahan pola pendidikan saat ini menjadi ciri era globalisasi atau dikenal dengan era keterbukaan (*era of oppenes*) yang dibuktikan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan (*science*) dan Teknologi (*technology*) (Hasibuan & Prastowo, 2019). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru atau tenaga pendidik dalam melatih kompetensi yang dimilikinya untuk membawa perubahan besar terhadap dunia pendidikan. Salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan di sekolah adalah pendekatan saintifik dengan metode ilmiah yang memperoleh data, pengolahan data dan penyampaian informasi. Pendekatan saintifik adalah pendekatan yang menggunakan kaidah ilmiah atau langkah-langkah ilmiah dalam penerapannya. Langkah-langkah ilmiah tersebut meliputi kegiatan menemukan masalah, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data dan menarik kesimpulan (Abdul & Arif, 2020).

Pada dasarnya tujuan pendidikan sendiri merupakan prinsip bagaimana peserta didik mampu mengintegrasikan apa yang mereka peroleh dari proses pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari agar bisa memecahkan persoalan yang mereka hadapi. Keberadaan teknologi akan memudahkan peserta didik dalam

mencari sumber informasi, berkomunikasi dan bekerjasama, kreatif dan inovatif dalam setiap proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan kemampuan dan keterampilan peserta didiknya dan bisa menjadi manusia pembelajar sesuai dengan konsep pendidikan sepanjang hayat. Namun pada kenyataannya teknologi tidak dimanfaatkan dengan baik bagi sebagian guru dalam merancang dan menyusun bahan pembelajaran. Guru cenderung memberikan bahan ajar yang konvensional sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Sejalan dengan (Dewi & Septa, 2019) yang juga mengatakan dalam penelitiannya bahwa pembelajaran konvensional akan membuat siswa merasa bosan sehingga ketika siswa diperhadapkan dengan tugas dengan tingkat kesulitan tinggi yang mengharuskan siswa untuk berfikir tingkat tinggi atau menemukan jawaban yang tidak langsung diperoleh dengan cepat, maka siswa cenderung malas mengerjakannya.

Memahami kondisi tersebut tenaga pendidik dituntut mampu berupaya menjawab relevansi atau keterkaitan abad 21 dalam mengembangkan sumber daya manusia yang mampu memanfaatkan teknologi dan ilmu pengetahuan dalam menjawab segala permasalahan yang muncul. Usaha yang nyata dalam mengatasi masalah di atas adalah dengan menghadirkan media ajar inovatif yang menarik keingintahuan siswa dalam proses pembelajaran dengan penyajian kombinasi gambar, animasi, grafik, video dan teks dari berbagai fitur dapat menciptakan motivasi belajar peserta didik dan membantu peserta didik dalam mengkontruksi pengetahuan dan perkembangan. Salah satu media ajar inovatif adalah *Flipbook*, penggunaan *Flipbook* dapat membantu dalam menggabungkan teks, gambar, animasi dan lainnya untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran. Adanya penggunaan *Flipbook* ini akan mampu membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. *Flipbook* dapat dibuat dengan bantuan *software* atau aplikasi, salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *Flipbook* adalah aplikasi *canva*, aplikasi ini dapat digunakan secara mandiri, kapan dan dimana saja (Budiono & Farida, 2023).

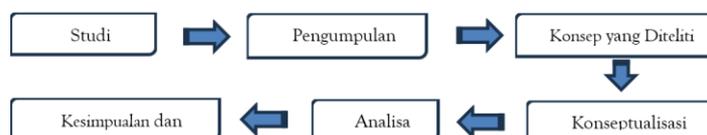
Menurut Mulyadi et al., (2016) *Flipbook* merupakan salah satu animasi klasik yang terbuat dari selembaran kertas menyerupai buku dengan setiap halamannya menggambarkan proses tentang sesuatu yang interaktif. *Flipbook* sebagai pelengkap dari buku elektronik yang sudah ada yang mampu mengakomodasi seluruh kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengar, membaca, menulis dan kegiatan pembelajaran interaktif lainnya. *Flipbook* disajikan dengan kegiatan pembelajaran yang menarik dan digemari oleh peserta didik, *Flipbook* dapat memvisualisasikan materi pembelajaran dengan menarik, kelebihan dari *Flipbook* ini sendiri ialah mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Budiono & Farida, 2023). Hal ini juga selaras dengan penelitian (Watin, 2017) yang mengatakan bahwa penggunaan E-Book dengan model Flip efektif untuk melatih keterampilan proses sains, karena proses pembelajaran sains lebih baik menggunakan multimedia.

Berdasarkan fenomena faktual yang terjadi dapat diketahui bahwa pendidik masih bergantung pada buku ajar yang konvensional sehingga nantinya akan berdampak terhadap pengaruh hasil belajar siswa. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis lebih lanjut terkait peran *Flipbook* berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA SMP/MTs.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur dengan jenis penelitian analisis kualitatif. Metode Studi Literatur dideskripsikan sebagai serangkaian kegiatan dengan tahap pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat dan mengolah bahan penelitian (Oleh & Kartiningrum, 2015). Studi literatur dilakukan dengan tujuan mencari pondasi untuk membangun landasan teori, kerangka berfikir dan menentukan hipotesis. Penelitian ini mengkaji karya tulis yang bersumber dari internet, yang digunakan sebagai jurnal rujukan yang relevan dalam penelitian dengan cara menelaah dan mengeksplor sumber informasi.

Penelitian ini sumber kajian yang digunakan kurang lebih dari 10 sumber dari berbagai jurnal dan artikel. Literatur dalam kajian ini merupakan pengetahuan tentang riset-riset yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Pengetahuan ini menjadi bahan untuk memahami fenomena terkait hasil penelitian satu dengan penelitian lainnya yang pada akhirnya peneliti dapat memperoleh gambaran dan kesimpulan (Satrianingrum et al., 2021).



Gambar 1. Diagram Alir konsep yang diteliti (Oleh & Kartiningrum, 2015)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Analisis Artikel relevan dengan *Flipbook*, Pendekatan Saintifik, Pembelajaran IPA

Penulis	Judul	Metode Penelitian	Hasil
Siti Aisyaha & Mustaji	Efektivitas Flipbook Digital pada Materi IPAS dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di SMK Yapalis Krian	Model pengembangan menggunakan 4D (Define, Design, Development and Disseminations).	Hasil penelitian pada validasi media dan materi menunjukkan 76% dan 86%, pada pengujian kelompok besar dan kelompok kecil mendapatkan hasil sebesar 81% dan 84% dalam kategori sangat layak. Hasil motivasi peserta didik memperoleh hasil 82% dari rata-rata keseluruhan peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya media Flipbook motivasi peserta didik dapat meningkat dalam kegiatan pembelajaran.
Mustofa, Pramudya Dwi A Putra, Zainur Rasyid Ridlo (Mustofa et al., 2023)	Pengembangan <i>Flipbook</i> Modul Berbasis <i>Engineering Design Process</i> (EDP) untuk meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA	Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan desain penelitian termasuk jenis penelitian (research and development) R & D yang sudah dikembangkan dengan menggunakan desain penelitian Plomp melalui langkah penelitian pendahuluan, tahap pembuatan prototipe, dan fase penilaian.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis validitas sebesar 90% diperoleh dari ketiga validator berarti sangat valid, kepraktisan sebesar 94% yang berarti sangat praktis dengan indikator kepraktisan berupa kelancaran siswa dalam menggunakan flipbook modul, dan efektivitas sebesar 0,68 perolehan dari analisis n-gain yang berarti cukup efektif serta hasil lembar angket respons siswa kategori baik sebesar 72%. Maka disimpulkan bahwa menggunakan flipbook modul berbasis EDP dimana langkah-langkah EDP yang terdapat dalam flipbook modul yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan literasi sains siswa SMP.
Nurhikmah Fitriani, Indica Yona Okyanida dan Luluk Setyowati (Fitriani et al., 2022)	Pengembangan <i>FLIPBOOK</i> Berbasis <i>Discovery Learning</i> Berbantu Canva Pada Materi Usaha Dan Energi	Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE sampai tahap implementation.	Hasil penelitian ini memperoleh skor rata-rata validasi sebesar 86,50% oleh ahli media 82%, ahli materi 85%, ahli bahasa 81% dan praktisi pendidikan 98% dengan kategori "sangat layak" digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, sudah dilakukan implementasi kepada 28 siswa dan memperoleh skor rata-rata respon siswa sebesar 92% dengan kategori sangat baik.
Ismail, Bornok Sinaga, dan Sriadhi (Ismail et al., 2022)	Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Penerapan E-	Penelitian menggunakan penelitian kualitatif. Dengan tujuan untuk	Data hasil penelitian diperoleh bahwa dari 26 siswa yang mengikuti tes setelah dilakukan penerapan e-modul flipbook berbasis pendekatan

Penulis	Judul	Metode Penelitian	Hasil
	Modul Flipbook Berbasis Pendekatan Sainifik	mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui penerapan e-modul flipbook berbasis Pendekatan Sainifik	sainifik, siswa dengan tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis rendah sebanyak 3 siswa (11,5%), tidak ada siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis pada kategori sedang, dan siswa yang memiliki tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis pada kategori tinggi sebanyak 23 siswa (88,5%). Selain itu dari 26 siswa yang mengikuti tes, 23 siswa (88,5%) siswa dinyatakan tuntas dan sisanya sebanyak 3 siswa (11,5%) dinyatakan tidak tuntas. Kata kunci: Pemecahan Masalah, E-Modul, Flipbook, Sainifi.
Rhesta Ayu Oktaviara dan Triesninda Pahlevi (Oktaviara & Pahlevi, 2019)	Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Sainifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar	Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development menggunakan model pengembangan ADDIE.	Di dapatkan hasil dengan penilaian validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan interpretasi sangat kuat dan ahli bahasa sebesar 90% dengan interpretasi sangat kuat. Ahli kegrafikan memperoleh persentase sebesar 83,15% dengan interpretasi sangat kuat. Respon siswa melalui uji coba terbatas diperoleh nilai persentase sebesar 94,4% dengan interpretasi sangat kuat. Sehingga dapat dikatakan pengembangan e-modul berbantuan kvisoft flipbook maker berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata sangat baik untuk bahan ajar siswa.
Anizatul Fauziyah dan Siti Sri Wulandari (Fauziah & Wulandari, 2022)	Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian	Metode pengembangan ini menggunakan model 4-D yakni define, design, develop dan disseminate.	Uji validasi oleh ahli materi, bahasa dan grafis untuk hingga hasilnya disebutkan valid dan layak dilakukan pengujian coba. Uji coba e-modul dengan menerapkan basis flipbook ini diketahui melalui hasil pengujian coba pada 20 siswa. Kevalidan dan kelayakane-modul diketahui dari hasil uji validasi dan hasil respon siswa dengan kategori valid dan sangat layak.
Tika Aprilia	Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif	Hasil uji independen sample t-test diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya $H_0$ ditolak menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai kemampuan berpikir kritis siswa

Penulis	Judul	Metode Penelitian	Hasil
	Kemampuan Berfikir Kritis Siswa	dengan metode eksperimen.	pada kelas eksperimen yang menggunakan media sains flipbook berbasis kontekstual dengan kelas kontrol yang menggunakan media buku cetak atau paket IPA. Skor nilai kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan media sains flipbook berbasis kontekstual lebih tinggi daripada skor nilai kemampuan berpikir kritis siswa yang hanya menggunakan media buku paket IPA.
Dendik Udi Mulyadi, Wahyuni, Rif'ati Handayani & Sri Dina	Pengembangan Media Flash Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP	Desain pengembangan Media Flipbook ini menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan.	Hasilnya adalah 1) media flipbook pada materi pengertian Penglihatan dan Optik yang dikembangkan adalah valid 2) kemampuan berpikir kreatif siswa selama kegiatan belajar mengajar tergolong baik 3) pemahaman siswa dengan menggunakan Media Flipbook pun sudah dikategorikan Cukup Mengerti.
Ari Nurwidiyanti dan Prima Mutia Sari (Nurwidiyanti & Sari, 2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar	Metode penelitian menggunakan R&D dengan mengadaptasi model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analysis, design, development, implementation, and evaluation.	Hasil dari latihan soal literasi sains menunjukkan bahwa 89% peserta didik menguasai indikator fenomena ilmiah, 71% peserta didik menguasai indikator menafsirkan data dan bukti secara ilmiah dan hanya 8% peserta didik yang menguasai indikator mengevaluasi dan merancang pertanyaan ilmiah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook berbasis literasi sains layak dijadikan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik.
E Watin dan R Kustijono	Efektivitas penggunaan E-book dengan Flip PDF Professional untuk melatih keterampilan proses sains	Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan dengan metode penelitian studi pustaka.	Hasil penelitian ini adalah penggunaan E-Book dengan Flip PDF Professional efektif untuk melatih keterampilan proses sains.

Penggunaan *Flipbook* dalam dunia pendidikan memiliki respon yang baik baik dari peserta didik maupun guru. Hal ini didukung oleh penelitian Rhesta Ayu Oktaviara dan Triesninda Pahlevi (2019) dengan hasil penilaian validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan interpretasi sangat kuat dan ahli bahasa sebesar 90% dengan interpretasi sangat kuat. Ahli kegrafikan memperoleh persentase sebesar 83,15%

dengan interpretasi sangat kuat. Respon siswa melalui uji coba terbatas diperoleh nilai persentase sebesar 94,4% dengan interpretasi sangat kuat. Penggunaan *Flipbook* dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan keterampilan proses sains, hal ini didukung oleh (Watin, 2017) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam software Flip PDF Professional dianggap berpeluang untuk melatih keterampilan proses sains.

*Flipbook* dapat membantu untuk menggabungkan teks, gambar, animasi dan lainnya untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran. Penggunaan *Flipbook* ini akan mampu membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Konten yang terdapat dalam *Flipbook* seperti gambar, video, animasi, teks informasi, eksternal link yang dapat diakses dengan mudah menunjang peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dengan baik.

Menurut Agustina & Fitrihidajati, (2020) proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat dirangkum dalam satu media ajar yang disusun sistematis berdasarkan prinsip pembelajaran dengan tujuan sebagai sumber ajar dalam membantu pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mudah di kelas. *Flipbook* menjadi salah satu inovasi dari buku ajar konvensional yang bersifat interaktif. Adanya penggunaan *Flipbook* yang berbasis pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran IPA memungkinkan pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih optimal karena telah mengonstruksi kegiatan pembelajaran ilmiah yang memanfaatkan teknologi digital (*Flipbook*).

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, peran *Flipbook* berbasis pendekatan saintifik pada materi IPA memiliki respon yang baik dalam dunia pendidikan. Penggunaan *Flipbook* dalam pembelajaran membantu pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mudah karena *Flipbook* menjadi salah satu inovasi dari buku ajar konvensional yang bersifat interaktif. Oleh karena itu *Flipbook* menjadi media ajar inovatif yang mampu membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan, penggunaan *Flipbook* yang berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA memiliki respon yang baik dalam dunia pendidikan. Sehingga dapat dijadikan referensi oleh guru untuk menyusun media ajar inovatif. Penggunaan *Flipbook* baik disarankan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran IPA karena mampu mengonstruksi kegiatan pembelajaran ilmiah yang dituangkan dalam media ajar (*Flipbook*). *Flipbook* menjadi salah satu inovasi dari buku ajar konvensional yang bersifat interaktif, hal ini karena *Flipbook* mampu menyajikan konten gambar, video, animasi, teks informasi, grafis, eksternal link yang mudah di akses. Adanya penerapan ini dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena disajikan dengan konsep yang menyenangkan dan kekinian.

## Daftar Pustaka

- Abdul, D., & Arif, M. (2020). *PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PAI MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK*.
- Agustina, D. W., & Fitrihidajati, H. (2020). Pengembangan Flipbook Berbasis Problem Based Learning (Pbl) pada Submateri Pencemaran Lingkungan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 9(2), 325-339. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v9n2.p325-339>
- Budiono, D., & Farida, N. (2023). *PELATIHAN PEMBUATAN FLIPBOOK BERBASIS CANVA EDU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU MADRASAH*.
- Dewi, P. S., & Septa, H. W. (2019). *PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN DISPOSISI MATEMATIS SISWA DENGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH*. 1.
- Fauziah, A., & Wulandari, S. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2202-2212. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2363>

- Fitriani, N., Okyranida, I. Y., & Setyowati, L. S. (2022). Pengembangan FLIPBOOK Berbasis Discovery Learning Berbantu Canva Pada Materi Usaha Dan Energi. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 3(1).
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). KONSEP PENDIDIKAN ABAD 21: KEPEMIMPINAN DAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA SD/MI. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 10(1). <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>
- Iriawan, S. B. (2017). MEWUJUDKAN INDONESIA EMAS TAHUN 2045 MELALUI PENDIDIKAN KECAKAPAN ABAD KE-2.
- Ismail, I., Sinaga, B., & Sriadhi, S. (2022). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui penerapan e-modul Flipbook berbasis pendekatan saintifik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3307-3315.
- Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., & Handayani, R. D. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA FLASH FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERFIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SMP.
- Mustofa, M., Putra, P. D. A., & Ridlo, Z. R. (2023). Pengembangan Flipbook Modul Berbasis Engineering Design Process (EDP) untuk meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 81-91.
- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis literasi sains pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949-6959.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan e-modul berbantuan kvisoft flipbook maker berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas x otkp 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 60-65.
- Oleh, D., & Kartiningrum, E. D. (2015). *PANDUAN PENYUSUNAN STUDI LITERATUR*.
- Satrianingrum, A. P., Setiawati, F. A., & Fauziah, P. Y. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh pada PAUD: Studi Literatur berbagai Metode Pembelajaran pada Masa Pandemi di berbagai Tempat. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 34-41. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37320>
- Watin, E. (2017). *Efektivitas penggunaan E-book dengan Flip PDF Professional untuk melatih keterampilan proses sains*.