

## **TRANSFORMASI MEDIA TRADISIONAL: KEUNTUNGAN MENGGUNAKAN FLIPBOOK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR**

**<sup>1</sup>Afifah Dwi Rahmadhani, <sup>2</sup> Nurhafizah Lubis, <sup>3</sup> Abdullah Taufik Ritonga,  
<sup>4</sup>Nunu Mahnun**

<sup>1234</sup>Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

<sup>1</sup>Alamat e-mail : [dwirafifah9@gmail.com](mailto:dwirafifah9@gmail.com)

<sup>2</sup>[hafizahlubis01@gmail.com](mailto:hafizahlubis01@gmail.com)

<sup>3</sup>[abdullahtaufikritonga28@gmail.com.id](mailto:abdullahtaufikritonga28@gmail.com.id)

<sup>4</sup>[nunu.mahnun@uin-suska.ac.id](mailto:nunu.mahnun@uin-suska.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The transformation of learning media from paper and statistical presentations to digital interactive formats has become an important part of efforts to improve mutual teaching and student engagement. One form of innovation that has emerged is the digital flipbook. This study aims to examine the advantages or positive impacts of using flipbooks in learning through a systematic literature review approach with the PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) method. The search strategy was carried out through databases such as Google Scholar, Scopus, and ScienceDirect with the keywords "flipbook", "advantages", and "elementary school students". The selected articles were selected based on certain inclusion and exclusion criteria, including publications in the last five years, empirical studies, and the context of flipbook use in learning at the elementary level. From the screening results, several studies were obtained showing that the use of AR can increase student engagement, strengthen reading comprehension, and spark interest in material literacy. This study concludes that Augmented Reality is a learning medium that can provide advantages or positive impacts for students, although further, more in-depth research is needed to measure its long-term impact.*

**Keywords:** Flipbook, Benefits, PRISMA, Literature

### **ABSTRAK**

Transformasi media pembelajaran dari media kertas dan presentasi statis ke format digital interaktif telah menjadi bagian penting dari upaya meningkatkan mutu pengajaran dan keterlibatan siswa. Salah satu bentuk inovasi yang muncul adalah flipbook digital. Penelitian ini bertujuan untuk melihat Keuntungan atau dampak positif menggunakan Flipbook dalam pembelajaran. melalui pendekatan kajian literatur sistematis dengan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). Strategi pencarian dilakukan melalui database seperti Google Scholar, Scopus, dan ScienceDirect dengan kata kunci "Flipbook", "keuntungan", dan "siswa sekolah dasar". Artikel yang terpilih diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi tertentu, mencakup publikasi lima tahun

terakhir, studi empiris, serta konteks penggunaan flipbook dalam pembelajaran di tingkat SD. Dari hasil penyaringan, diperoleh sejumlah studi yang menunjukkan bahwa penggunaan AR mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman bacaan, dan memicu ketertarikan terhadap materi literasi. Kajian ini menyimpulkan bahwa *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan keuntungan atau dampak positif bagi peserta didik, meskipun dibutuhkan penelitian lanjutan yang lebih mendalam untuk mengukur dampak jangka panjangnya.

Kata Kunci: *Flipbook*, Keuntungan, PRISMA, Literatur

## **A. Pendahuluan**

Transformasi media pembelajaran dari format cetak dan presentasi statis ke format digital interaktif telah menjadi bagian penting dari upaya meningkatkan mutu pengajaran dan keterlibatan siswa. Salah satu bentuk inovasi yang muncul adalah flipbook digital buku elektronik yang menampilkan efek membalik halaman dan dapat diisi unsur multimedia (teks, gambar bergerak, video, kuis interaktif) sehingga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dibanding media tradisional seperti lembar kerja cetak atau slide PowerPoint. Penelitian pengembangan dan implementasi flipbook digital pada berbagai jenjang pendidikan menunjukkan keuntungan praktis berupa kemudahan akses, peningkatan motivasi belajar, dan potensi perbaikan hasil belajar bila dirancang dengan prinsip pedagogis yang tepat (Pixyoriza, Netriwati, & Sugiharta, 2019; Kodi, Hudha, & Ayu, 2019).

Secara pedagogis, flipbook digital memfasilitasi multimodal learning: informasi disajikan lewat kombinasi

visual, audio, dan teks yang mendukung pengolahan kognitif siswa serta memungkinkan diferensiasi kecepatan dan gaya belajar (mis. elemen video untuk siswa kinestetik/visual; teks untuk pembelajar verbal). Hasil studi pengembangan interaktif flipbook dan e-module melaporkan peningkatan keterlibatan, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman konsep pada peserta didik setelah penerapan flipbook berbasis multimedia dan kuis interaktif. Ini menjadikannya alternatif yang efektif untuk menggantikan atau melengkapi bahan ajar tradisional, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau blended learning.

Dari sisi praktis dan administratif, flipbook digital menawarkan keuntungan seperti distribusi yang mudah (unggah ke LMS atau tautan web), penghematan biaya cetak, kemampuan pembaruan konten yang cepat, serta pengumpulan data penggunaan (analytics) untuk evaluasi pembelajaran dan perbaikan materi. Selain itu, program pelatihan untuk guru dalam pembuatan flipbook interaktif dilaporkan mampu meningkatkan kompetensi teknologi

pendidik sehingga integrasi media digital menjadi lebih berkelanjutan di kelas. Meski demikian, literatur juga mengingatkan perlunya desain instruksional yang baik dan akses teknologi yang memadai agar manfaat tersebut dapat terealisasi tanpa menimbulkan kesenjangan digital.

## **B. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, metode *Sistematic Literature Review* (SLR) digunakan, dan pedoman SLR *Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analysis* (PRISMA) digunakan untuk mengevaluasi penggunaan Flipbook. Metode ini dipilih karena paling efektif untuk mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan menganalisis penggunaan flipbook dalam pembelajaran melalui pendekatan sistematis dan pemilihan yang ketat (Adrillian et al., 2024). Metode penelitian berdasarkan pendekatan PRISMA dibagi menjadi beberapa langkah diantara nya (1) *Identification*, (2) *Screening*, (3) *Eligibility*, dan (4) *Included* (Simamora 2024). Skema langkah penelitian dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

### ***Identification***

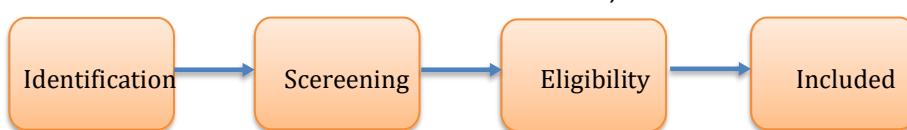
Pada tahap ini, kata kunci khusus digunakan untuk mencari artikel dari database akademik dan digunakan untuk mengidentifikasi literatur yang relevan dari berbagai sumber (Page et al. 2021). Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari aplikasi *Publish or Perish*.

### ***Screening***

Setelah identifikasi selesai, dilakukan screening, literatur yang telah dikumpulkan diseleksi untuk menentukan apakah artikel tersebut memenuhi kriteria inklusi dan ekslusi atau tidak. Pada langkah ini, judul dan abstrak setiap artikel dikoreksi untuk memastikan kesesuaian (Polanin et al. 2019).

### ***Eligibility***

Pada tahap ini, artikel yang telah lolos dari tahap screening dikoreksi secara menyeluruh dengan membaca teks secara keseluruhan. Ini dilakukan untuk menilai kualitas dan relevansi artikel serta untuk memastikan bahwa metodologi yang ditetapkan dipenuhi (Moher et al. 2015).



**Gambar 1.** Langkah Penelitian PRISMA

**Included**

Dalam langkah ini, artikel yang telah lolos dari langkah kelayakan dianalisis untuk menyusun kesimpulan mengenai keuntungan dalam menggunakan media flipbook terhadap proses belajar siswa (Sabbah et al., 2023).

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Sasaran dari studi ini adalah artikel ilmiah yang dipublish dijurnal nasional seperti SINTA dan lain-lain. Berikut ini adalah persyaratan untuk pemilihan sampel penelitian:

1. Faktor yang digunakan dalam studi ini adalah Keuntungan Menggunakan Flipbook.
2. Artikel yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2025.

Banyak peneliti sebelumnya telah meneliti pembahasan mengenai keuntungan penggunaan *Flipbook* bagi siswa. Penelitian ini mengumpulkan data melalui merangkum, meninjau, dan menganalisis data penelitian yang berkaitan dengan tema yang sama di setiap artikel ilmiah. Kemudian Peneliti meninjau berbagai teori dan kajian pustaka, dan kemudian menghasilkan kesimpulan. Hasil dapat dilihat pada berikut:

**Tabel 1 Kajian Pustaka keuntungan penggunaan *flipbook***

No	Peneliti & Tahun	Metode & Sampel	Temuan utama (hasil)
1	The effect of flipbook-based digital books on elementary school students' interest in learning (2023)	Pre-eksperimen (one-group pretest-posttest) siswa SD di 2 sekolah (SDS Tumenggungan Lamongan & SD Mulyoagung I Tuban)	Minat belajar siswa meningkat signifikan setelah menggunakan flipbook menunjukkan bahwa flipbook dapat meningkatkan minat dan antusias siswa terhadap pembelajaran.
2	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flipbook terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar (2024)	Pre-eksperimen (one-group pretest-posttest), 21 siswa kelas IV SD	Nilai rata-rata post-test (73,52%) lebih tinggi daripada pre-test (60,38%), kenaikan ~13,14% — menunjukkan bahwa flipbook dapat meningkatkan pemahaman konsep (khususnya IPAS: materi perkembangbiakan tumbuhan).
3	Optimizing Interactive Flipbooks as a Literacy Learning Media in Elementary School (2024)	Ringkasan literatur terhadap penelitian flipbook di SD (review deskriptif)	Flipbook interaktif terbukti meningkatkan minat baca, keterampilan literasi, serta pemahaman siswa melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi; mendukung pembelajaran tematik dan integratif di SD.
4	Development of a Basic Literacy-Based Flipbook to Improve Reading Comprehension of Narrative Texts in Higher Grades (2025)	R&D (modifikasi Borg & Gall), uji kecil (6 siswa) & skala besar (28 siswa) di SD; pre-test & post-test	Setelah penggunaan flipbook berbasis literasi dasar: skor rata-rata meningkat dari ~56 → ~82 (uji kecil), dan ~57,6 → ~83,5 (uji besar); N-gain 61–62,3% ("cukup efektif"). Menunjukkan flipbook efektif meningkatkan kemampuan memahami teks dan literasi siswa SD.
5	Digital Flipbook Empowerment as A Development Means for History Learning Media (2019)	Studi pengembangan media flipbook untuk pembelajaran Sejarah-konteks pendidikan dasar/menengah awal	Flipbook diidentifikasi sebagai media yang dapat "memberdayakan suasana belajar", sehingga mendukung proses pembelajaran sejarah dengan pendekatan yang lebih menarik dan sesuai dengan era digital.

6	Transformasi Pembelajaran di Sekolah Dasar melalui Flipbook Maker: Dampak Terhadap Keterlibatan Siswa dan Perubahan Paradigma Pendidikan (2025)	Studi kasus kualitatif di SD (wawancara guru, observasi kelas, analisis produk siswa)	Penggunaan flipbook (Flipbook Maker) meningkatkan keterlibatan siswa: siswa lebih aktif, kreatif, kolaboratif; juga mendorong perubahan paradigma dari pengajaran konvensional ke pembelajaran interaktif, proyek-based, kolaboratif. Selain itu mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi.
---	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### **a. Flipbook**

Flipbook adalah publikasi digital interaktif yang meniru pengalaman membolak-balik halaman seperti buku atau majalah fisik. Flipbook memungkinkan pengguna membaca secara realistik dengan efek membolak-balik halaman, namun juga dapat memuat multimedia seperti teks, gambar, video, dan animasi. Hal ini membuat flipbook lebih menarik dibandingkan e-book biasa (Salmaa, 2024).

Dalam konteks pendidikan, flipbook sering digunakan sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Flipbook digital disebut sebagai "buku digital tiga dimensi" karena memberikan pengalaman membaca seperti buku fisik sambil menyajikan konten digital yang lebih kaya (Ulandari, Syawaluddin, & Hartoto, 2023).

Secara tradisional, flipbook merupakan serangkaian gambar statis

pada lembaran yang, ketika dibolak dengan cepat, menciptakan ilusi gerak. Ini menyerupai bentuk animasi sederhana yang digunakan untuk menjelaskan konsep atau cerita secara visual. Dengan demikian, flipbook memiliki dua bentuk utama: pertama, flipbook fisik sebagai animasi sederhana; kedua, flipbook digital yang interaktif dengan fitur multimedia dan efek membolak-balik halaman. Flipbook digital memberikan keuntungan praktis dan efisiensi dalam pembelajaran karena mudah diakses dan dapat diintegrasikan dengan berbagai konten pembelajaran (Ni'mah, Yudiono, & Afian, 2024).

### **b. Keuntungan menggunakan Flipbook**

#### **Interaktif dan Menarik**

Flipbook menawarkan pengalaman membaca yang lebih interaktif dibandingkan e-book biasa. Pengguna dapat membolak-balik halaman secara realistik, melihat animasi, dan memutar video atau audio yang terintegrasi. Hal ini membuat konten lebih menarik dan mampu meningkatkan minat baca maupun minat belajar siswa (Salmaa, 2024).

#### **Meningkatkan Pemahaman Konsep**

Media flipbook memungkinkan penyajian materi secara visual dan bertahap, sehingga mempermudah siswa memahami konsep atau informasi yang disampaikan. Penggunaan gambar, diagram, dan animasi pada flipbook membantu memvisualisasikan materi yang sulit dijelaskan hanya dengan teks

(Ulandari, Syawaluddin, & Hartoto, 2023).

### **Praktis dan Efisien**

Flipbook digital dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Hal ini mempermudah distribusi dan mengurangi penggunaan kertas, sehingga lebih ramah lingkungan dan efisien dalam penyimpanan dan pembaruan materi (Ni'mah, Yudiono, & Afian, 2024).

### **Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa**

Dengan tampilan yang interaktif dan fitur multimedia, flipbook mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung lebih tertarik mengikuti materi karena pengalaman membaca yang lebih menyenangkan dan variatif (Abror, Suryani, & Ardianto, 2019).

### **Mendukung Pembelajaran Mandiri**

Flipbook memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan kecepatan mereka sendiri. Fitur navigasi yang fleksibel membuat siswa dapat kembali ke halaman sebelumnya atau langsung melompat ke topik tertentu sesuai kebutuhan, mendukung pembelajaran yang lebih personal (Salmaa, 2024).

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis berbagai penelitian dari tahun 2019–2025, dapat disimpulkan bahwa flipbook merupakan media pembelajaran digital yang efektif dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar. Flipbook memiliki karakteristik

interaktif, multimodal, dan mudah diakses, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan bahan ajar konvensional maupun e-book biasa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flipbook secara konsisten memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek perkembangan belajar siswa, antara lain: Meningkatkan minat dan keterlibatan belajar siswa, Meningkatkan hasil belajar akademik dan pemahaman konsep, Mengembangkan literasi dan keterampilan membaca, Mendorong keterlibatan aktif dan keterampilan abad ke-21, Efisien, praktis, dan sesuai dengan perkembangan teknologi Pendidikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa flipbook adalah media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan adaptif untuk mendukung pembelajaran di Sekolah Dasar, baik dalam aspek kognitif, literasi, afektif, maupun keterampilan abad ke-21. Penggunaannya tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong transformasi paradigma pembelajaran ke arah yang lebih interaktif, digital, dan berpusat pada siswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Ni'mah, A. F., Yudiono, U., & Afian, A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran flipbook digital*. Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi (JRPE), 9(1), 12–23.

Salmaa. (2024). *Flipbook: Manfaat, keunggulan, cara membuat.* Penerbit Deepublish.

Ulandari, R., Syawaluddin, A., & Hartoto. (2023). *Pengembangan bahan ajar flipbook berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada siswa sekolah dasar di Kabupaten Jeneponto.*

Abror, M. A., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2019). *Digital flipbook empowerment as a development means for history learning media.* Jurnal Pendidikan Indonesia.

Ni'mah, A. F., Yudiono, U., & Afian, A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran flipbook digital.* Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi (JRPE), 9(1), 12–23.

Salmaa. (2024). *Flipbook: Manfaat, keunggulan, cara membuat.* Penerbit Deepublish.

Ulandari, R., Syawaluddin, A., & Hartoto. (2023). *Pengembangan bahan ajar flipbook berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada siswa sekolah dasar di Kabupaten Jeneponto.*