

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK MAKER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN GRAFIS DI SMK NEGERI 1 LURAGUNG

Muhamad Fahmi Firmansyah¹, Yoyo Zakaria²

^{1, 2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: FahmiFirmansyah041@gmail.com

Article History

Received: 09-10-2025

Revision: 18-08-2025

Accepted: 20-09-2025

Published: 22-10-2025

Abstract. This study was motivated by the lack of Flipbook Maker-based learning media in Computer Graphics classes at vocational schools, resulting in conventional learning processes that are less appealing to students. This study aims to develop and determine the effectiveness of Flipbook Maker-based learning media in improving student learning outcomes. The research method used is quantitative with a pre-experimental design using the One Group Pretest-Posttest model. The research subjects were 30 students in class X DKV 1 at SMK Negeri 1 Luragung. Data were collected through learning outcome tests in the form of pre-tests and post-tests, as well as student response questionnaires to determine the practicality of the media. Data analysis was conducted by comparing the average pretest and posttest scores and calculating the increase in learning outcomes using gain scores. The results showed that the average pretest score of 63.67 increased to 79.17 on the posttest, with a difference of 15.5 points. This increase shows that the use of Flipbook Maker media is effective in improving student learning outcomes in Computer Graphics. In addition, student response to this media was very good, as it was considered interesting, easy to use, and helpful in understanding the material. Thus, Flipbook Maker-based learning media is suitable for use as an innovative alternative in technology-based learning in vocational schools.

Keywords: Influence, Flipbook Maker, Learning Outcomes

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* pada mata pelajaran Komputer Grafis di SMK, sehingga proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental menggunakan model One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X DKV 1 SMK Negeri 1 Luragung yang berjumlah 30 orang. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*, serta angket respons siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Analisis data dilakukan dengan membandingkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* serta menghitung peningkatan hasil belajar menggunakan *gain score*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 63,67 meningkat menjadi 79,17 pada *posttest*, dengan selisih sebesar 15,5 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Flipbook Maker* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer Grafis. Selain itu, respons siswa terhadap media ini tergolong sangat baik, karena dianggap menarik, mudah digunakan, dan membantu pemahaman materi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran berbasis teknologi di SMK.

Kata Kunci: Pengaruh, *Flipbook Maker*, Hasil Belajar

How to Cite: Firmansyah, M. F & Zakaria, Y. (2025). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 1 Luragung. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 10026-10035. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4351>

PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi dan kemajuan teknologi informasi pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perubahan tersebut menuntut lembaga pendidikan untuk beradaptasi dengan cepat agar mampu mencetak sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, dan mampu bersaing di era digital (Sukring, 2022; Yosep, 2015). Pendidikan abad ke-21 tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan semata, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas peserta didik (Purwanti et al., 2022). Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu tuntutan utama. Guru diharapkan mampu merancang dan menggunakan media pembelajaran digital yang interaktif, menarik, serta relevan dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran adalah *Flipbook Maker*. Media ini memungkinkan penyajian materi dalam bentuk buku digital interaktif yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual (Amanullah, 2020; Saifudin et al., 2024).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Flipbook Maker* dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa (Prasasti & Anas, 2023; Cahyono, 2023; Mulyaningsih & Saraswati, 2017). Selain itu, media ini juga mendukung pembelajaran mandiri karena dapat diakses kapan pun dan di mana pun, sejalan dengan prinsip fleksibilitas dalam pembelajaran abad ke-21 (Sari & Ahmad, 2021). Namun, hasil observasi awal di SMK Negeri 1 Luragung menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Grafis masih didominasi oleh media konvensional seperti *PowerPoint* dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Akibatnya, siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan memahami konsep dasar pengoperasian perangkat lunak seperti *Adobe Photoshop CS6*. Meskipun guru telah mengetahui keberadaan media *Flipbook Maker*, pemanfaatannya masih terbatas karena kendala fasilitas dan kurangnya keterampilan teknis dalam pembuatannya.

Selain itu, gap penelitian ditemukan pada keterbatasan kajian empiris yang secara spesifik meneliti efektivitas penerapan *Flipbook Maker* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Grafis di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada mata pelajaran umum seperti IPA, Bahasa Indonesia, atau IPS, sedangkan konteks pembelajaran kejuruan, khususnya desain grafis, memiliki karakteristik berbeda karena menuntut keterampilan praktik dan visual yang tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan memberikan bukti

empiris mengenai sejauh mana penerapan *Flipbook Maker* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK dalam bidang keahlian desain grafis. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan media pembelajaran *Flipbook Maker* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 1 Luragung. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan menarik bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design*. Metode kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur dan menganalisis data numerik secara objektif guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Desain *One Group Pretest-Posttest* dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Luragung pada siswa kelas X Desain Komunikasi Visual 1 (X DKV 1) sebagai subjek penelitian. Pemilihan kelas ini didasarkan pada kesesuaian karakteristik peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan. Kelas X dianggap tepat karena siswa berada pada tahap peralihan dari masa kanak-kanak ke remaja, sehingga media pembelajaran yang bersifat interaktif dan visual seperti *Flipbook Maker* dinilai mampu menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Prosedur penelitian dimulai dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan penerapan media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* pada materi komputer grafis, kemudian diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial untuk mengetahui efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

HASIL

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Flipbook Maker* di SMK Negeri 1 Luragung diawali dengan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui, menganalisis, dan mengumpulkan data terkait penelitian yang akan dilaksanakan, kemudian peneliti melakukan uji validitas soal untuk mengetahui valid atau tidak butir soal yang akan di gunakan dalam

pretest dan *posttest*, langkah selanjutnya peneliti melakukan uji *pretest* untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan mereka mengenai mata Pelajaran Dasar-dasar desain grafis, kemudian peneliti melakukan *treatment* berupa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Flipbook Maker* yang di harapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah melakukan *treatment* berupa penerapan media, peneliti melakukan *posttest* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan sekaligus peningkatan hasil belajar siswa sebelum penerapan media dan setelah penerapan media. Maka dapat di simpulkan bahwa penelitian ini akan memperoleh data berupa uji validitas, uji reliabilitas, nilai *pretest*, nilai *posttest* dan nilai angket.

Hasil Uji Validitas

Uji validitas di lakukan untuk menguji soal apakah soal itu valid atau tidak valid. Penguji melakukan uji validitas dengan rumus Korelasi *Product Moment* dengan ketentuan r hitting harus lebih besar dari r tabel (Sanaky 2021). Perhitungan uji validitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi *Microsoft excel*. Hasil uji validitas butir soal pada penelitian ini mendapatkan hasil, soal yang valid sebanyak 20 butir dengan nilai $r_{xy} > 0,361$ (r_{tabel}) dan soal yang tidak valid sebanyak 5 butir dengan nilai $r_{xy} > 0,361$ (r_{tabel}). Berikut tabel hasil uji validitas butir soal yang sudah di hitung menggunakan rumus korelasi product moment dengan bantuan aplikasi *Microsoft excel* sebagai berikut:

Tabel 1. Ringkasan Uji Validitas

Butir soal	r_{xy}	R_{tabel}	Status
1	0,792419	0,361	Valid
2	0,773759	0,361	Valid
3	0,775003	0,361	Valid
4	0,625227	0,361	Valid
5	0,749318	0,361	Valid
6	0,838373	0,361	Tidak Valid
7	0,263806	0,361	Valid
8	0,717779	0,361	Valid
9	0,531182	0,361	Valid
10	0,829106	0,361	Valid
11	0,167316	0,361	Tidak Valid
12	0,758755	0,361	Valid
13	0,527055	0,361	Valid
14	0,717779	0,361	Valid
15	0,583954	0,361	Valid
16	0,727864	0,361	Valid
17	0,092466	0,361	Tidak Valid
18	0,559171	0,361	Valid

19	0,711569	0,361	Valid
20	0,375445	0,361	Valid
21	0,16856	0,361	Tidak Valid
22	0,708676	0,361	Valid
23	0,801748	0,361	Valid
24	0,128347	0,361	Tidak Valid
25	0,690098	0,361	Valid

Uji Reabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian untuk mengetahui seberapa konsisten sebuah alat atau instrumen pengukuran dalam mengukur apa yang sebenarnya ingin diukur, Uji reliabilitas yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Crowbach 's Alpha. Menurut (Rosita et al., 2021) ketentuan nilai uji reliabilitas harus lebih dari 0,60. Uji reliabilitas ini berkorelasi dengan uji validitas, karena hasil uji validitas akan berpengaruh pada uji reliabilitas, sehingga yang di uji reliabilitasnya hanya butir soal valid, sehingga Perhitungan uji reliabilitas pada penelitian ini sebanyak 15 butir soal yang valid menggunakan aplikasi Microsoft excel, dalam penelitian ini menghasilkan nilai uji reliabilitas Crowbach 's Alpha sebesar 0,846, sehingga dapat di simpulkan bahwa uji reliabilitas dalam penelitian ini reliabel karena nilai yang dihasilkan $0,846 > 0,60$.

Tabel 2. Ringkasan Uji Reabilitas

Butir Soal	Varians butir	varians total	Nilai Cronbach Alpha	Standar	Keterangan
1	0,25402	48,71379	0,94402	0,6	Reliabel
2	0,25402				
3	0,25402				
4	0,25747				
5	0,24828				
6	0,25747				
7	0,25402				
8	0,25402				
9	0,25747				
10	0,24828				
11	0,25862				
12	0,25402				
13	0,24023				
14	0,24023				
15	0,25402				
16	0,24828				
17	0,24023				
18	0,24023				
19	0,25402				
20	0,25747				

Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data penelitian. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data pretest dan posttest berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan Uji Saphiro Wilk menggunakan aplikasi SPSS. Uji normalitas penelitian ini akan dilakukan dengan melihat kaidah Sig (2 tailed) atau nilai p. Dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika sig atau signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- Sebaliknya jika sig atau signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal, (Dr. Bhavesh A. Prabhakar 2023).

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	,174	30	,022	,934	30	,063
hasil	,133	30	,187	,950	30	,172

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas diatas menghasilkan nilai signifikansi (sig) *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* sebesar 0.063 menunjukkan bahwa nilai tersebut berdistribusi normal karena 0.063 lebih besar dari 0,05. Kemudian nilai signifikansi (sig) *Posttest* sebesar 0.172 menunjukkan bahwa nilai *posttest* berdistribusi normal karena 0.172 lebih besar dari 0,05. Perhitungan nilai diatas menunjukkan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka penelitian dapat dilanjutkan menggunakan statistic parametric yaitu uji *paired T Test*.

Hasil Uji Paired T Test

Setelah data sudah dilakukan uji normalitas dan data sudah berdistribusi normal, maka penelitian ini akan dilanjutkan dengan perhitungan *Paired T Test* menggunakan aplikasi IBM SPSS untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Pengambilan keputusan apakah terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.

b) Sebaliknya Jika signifikansi (2-tailed) > 0,05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir, (Tarumasely, 2020). Berikut uji perhitungan Paired T Test menggunakan aplikasi IBM SPSS:

Tabel 4. Uji Paired Sample Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	63,6667	30	7,18395	1,31160
	Posttest	79,1667	30	9,38481	1,71342

Dari tabel di atas menghasilkan nilai rata-rata *pretest* 63.67 dengan jumlah responden 30 orang, sedangkan rata-rata nilai *posttest* 79.17 dengan jumlah responden 30 orang, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*

Tabel 5. Uji Paired Sample T Test

Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-15,50000	10,03013	1,83124	-19,24531 -11,75469	-8,464	29	,000

DISKUSI

Hasil analisis data penelitian yang diperoleh melalui uji statistik parametrik dengan bantuan *software IBM SPSS* dan *Microsoft Excel* membuktikan bahwa hipotesis yang diajukan benar, karena H_0 ditolak, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Penerapan penelitian ini diawali dengan uji validitas instrumen soal, kemudian dilaksanakan *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait mata pelajaran Desain Grafis. Setelah diperoleh hasil kemampuan awal siswa, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Flipbook Maker* yang berisi materi dasar-dasar desain grafis.

Media *Flipbook Maker* diterapkan secara langsung dalam pembelajaran di laboratorium komputer sekolah. Dalam pelaksanaan, siswa memanfaatkan perangkat komputer masing-masing, sementara peneliti menampilkan media melalui proyektor agar seluruh peserta didik dapat mengikuti dengan baik. Dengan cara ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan visual. Setelah *treatment* diberikan, peneliti melaksanakan *posttest* untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *Flipbook Maker*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *pretest* rata-rata siswa adalah 63,67 sedangkan

nilai *posttest* rata-rata meningkat menjadi 79,17 sehingga terdapat peningkatan sebesar 15,5 poin. Soal yang diberikan berjumlah 20 soal pilihan ganda dengan skor maksimal 100.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui karakteristiknya melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan uji *paired sample t-test* dengan bantuan program SPSS dan *Microsoft Excel*. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media ini mampu menyajikan materi pembelajaran secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Husna & Wibowo, 2020). Penggunaan *Flipbook Maker* juga memfasilitasi pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengulang materi sesuai kebutuhan dan memperoleh pengalaman belajar visual yang memperkuat pemahaman konsep (Nurdyansyah & Fahyuni, 2018). Selain itu, dukungan perangkat komputer dan proyektor dalam pembelajaran membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif, sehingga meningkatkan fokus, motivasi, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan (Sadiman et al., 2014). Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Flipbook Maker* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis, baik dari aspek pemahaman konsep maupun partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Flipbook Maker* di SMK Negeri 1 Luragung diawali dengan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi kelas dan kebutuhan siswa, kemudian peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas soal untuk memastikan kualitas instrumen yang digunakan dalam pretest dan posttest. Selanjutnya dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi dasar-dasar desain grafis. Setelah itu peneliti memberikan treatment berupa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Flipbook Maker* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah treatment selesai, peneliti memberikan posttest untuk mengetahui perbedaan sekaligus peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media. Dari rangkaian kegiatan tersebut, diperoleh data berupa uji validitas, reliabilitas, hasil pretest, posttest, serta angket kepuasan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Negeri 1 Luragung diperoleh nilai pretest dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 50, serta rata-rata sebesar 63,67. Setelah diberikan treatment berupa penerapan media *Flipbook Maker*, dilakukan posttest dan diperoleh nilai tertinggi 95, nilai terendah 55, serta rata-rata

sebesar 79,17. Dengan demikian terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 15,5 poin. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Flipbook Maker efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Sesuai dengan kaidah pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

REKOMENDASI

- Bagi sekolah: disarankan untuk mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran dengan menyediakan sarana prasarana yang memadai, termasuk perangkat komputer dan software pendukung. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media interaktif seperti Flipbook Maker memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa, sehingga penting untuk mendukung implementasinya.
- Bagi guru: hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih menarik dan inovatif. Guru diharapkan mampu memanfaatkan media interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Bagi siswa: disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif sebagai sarana belajar mandiri. Flipbook Maker memungkinkan siswa belajar secara fleksibel sesuai dengan kecepatan masing-masing, sehingga dapat memperdalam pemahaman dan meningkatkan hasil belajar.

REFERENSI

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Cahyono, B. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Di Era Teknologi Digital. *Jurnal Dharmabakti Nagri*, 1(2), 58–64. <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Husna, F., & Wibowo, E. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(2), 115–123.
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2018). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.

- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Purwanti, K. L., Adriyani, Z., & Fatmawati, E. (2022). Analisis Pembelajaran Aktif Berbasis Keterampilan Abad 21 Pada Guru Mi Di Kota Semarang. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.5906>
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prosocial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 279. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (edisi revisi). Raja Grafindo Persada.
- Saifudin, M. N., Cahyaningrum, Z. F., Habiba, D. H. I., Ulayya, S. D., & Susilo, B. E. (2024). Studi Literatur : Tantangan dan Peluang: Inovasi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0. *Prisma*, 7, 906–913. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Sukring. (2022). Peran Pendidik Dalam Pengembangan Kecerdasan Emosional Peserta Didik. *Al-Ihda' : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 15(1), 464–475. <https://doi.org/10.55558/alihda.v15i1.37>
- yosep. (2015). SIKAP GURU KEPADA MURID (Membedah Kompetensi Sosial Sebagai Salah Satu Kompetensi Guru) YOSEP. 2, 68–84.