Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 04, Desember 2025

PENERAPAN MEDIA FLIPBOOK "KOMIK ZAMAN NOW" PADA PEMBELAJARAN SENI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV SD

Karin Widya Ayuningtyas[1], Eka Titi Andaryani[2], Deni Setiawan[3]
[1]Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang
[2,3] Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
[1]rinkarin04@gmail.com

ABSTRACT

Fine arts learning in elementary schools often faces obstacles in fostering student creativity, especially in storytelling drawing (comic) materials. Conventional methods and the lack of interactive media cause students to have difficulty visualizing ideas and storylines, resulting in monotonous artwork. This study aims to analyze the effectiveness of implementing "Komik Zaman Now" Flipbook media in increasing the creativity of fourth-grade students. This study used a Mixed Method with a Sequential Explanatory design. The subjects were 27 fourth-grade students at SD Negeri Songgom 01. Data collection was carried out through performance tests (comic products), observations, and response questionnaires. Quantitative analysis results showed a significant increase in student creativity with an average N-Gain score of 0.72, which is in the high category. Qualitatively, digital flipbook media proved capable of creating an interactive learning atmosphere relevant to the students' world ("Zaman Now"), thereby triggering their visual and narrative imagination. It is concluded that the integration of flipbook-based digital comics is effective as an innovative solution in art learning in the digital era.

Kata Kunci: *Flipbook, Digital Comic, Creativity, Fine Arts, Elementary School.*

ABSTRAK

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar seringkali menghadapi kendala dalam menumbuhkan kreativitas siswa, khususnya pada materi menggambar bercerita (komik). Metode konvensional dan minimnya media interaktif menyebabkan siswa kesulitan memvisualisasikan ide dan alur cerita, sehingga hasil karya cenderung monoton. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan media *Flipbook* "Komik Zaman Now" dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode campuran (*Mixed Method*) dengan desain *Sequential Explanatory*. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas IV SD Negeri Songgom 01. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kinerja (produk komik), observasi, dan angket respon. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan peningkatan signifikan pada kreativitas siswa dengan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,72 yang termasuk kategori tinggi. Secara kualitatif, media *flipbook* digital terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan relevan dengan dunia siswa ("Zaman Now"), sehingga memicu imajinasi visual dan naratif mereka. Disimpulkan

bahwa integrasi komik digital berbasis *flipbook* efektif sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran seni di era digital.

Keywords: *Flipbook*, Komik Digital, Kreativitas, Seni Rupa, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan pada abad ke-21 menghadapi tantangan dan peluang yang kompleks, sehingga menuntut siswa untuk tidak hanya memiliki pengetahuan kognitif tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan kreativitas guna menghasilkan solusi baru (Yusuf 2025). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pendidikan secara fundamental dan memaksa pendidik untuk terus memperbarui pendekatan pedagogis mereka (Mutiani et al. 2024). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran menjadi sebuah keharusan untuk mempertahankan minat belajar siswa di era modern (Elfina et al. 2024).

Seni rupa memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar (Gladish et al., 2024). Kreativitas merupakan konstruksi yang perlu dikembangkan dan diajarkan di kelas untuk menciptakan orientasi tujuan pribadi dan prestasi akademik (Istiq'faroh et al., 2020). Pendidikan seni bertujuan meningkatkan kemampuan ekspresif siswa dalam berkarya seni sesuai kaidah estetika serta menumbuhkan rasa kreatif dan inovatif (Nelika Gladish D.P et al. 2024).

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan seringkali terbatas pada buku teks yang disediakan sekolah, yang cenderung kurang bervariasi dan tidak cukup menarik untuk mendukung pembelajaran (Elfina et al. 2024). Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan minimnya penggunaan media inovatif menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang terlibat aktif (Nisa and Junaedi 2022). Rendahnya pemahaman konsep siswa seringkali disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang interaktif dan tidak kontekstual (Widodo, Dr. Sri Rahayu, S.Pd., and Nyamik Rahayu Sesanti 2025).

Guru seringkali menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan menulis narasi dan visualisasi cerita pada siswa (Istiq'faroh, Suhardi, and Mustadi 2020). Siswa kerap mengalami kendala dalam mengorganisasi gagasan, menyusun struktur cerita, serta mengembangkan daya imajinasi mereka tanpa bantuan media yang tepat. Ketiadaan media yang mampu menstimulasi imajinasi menyebabkan kreativitas siswa dalam menuangkan ide menjadi terhambat (Yasmin, Hilaliyah, and Firmansyah 2025).

Salah satu inovasi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media *flipbook* digital yang mampu menyajikan materi dalam format elektronik menyerupai buku fisik namun diperkaya dengan elemen multimedia (Darpindo and Yahya 2024). Media *flipbook* memungkinkan penggabungan teks, gambar, animasi, dan video, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Yani et al. 2023). *Flipbook* juga memiliki keunggulan praktis, ramah lingkungan, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat seperti *smartphone* atau laptop (Darpindo & Yahya, 2024).

Penggabungan format *flipbook* dengan konten komik menciptakan alat pembelajaran yang sangat efektif karena komik telah lama diakui kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dicerna (Elfina et al. 2024). Komik digital memberikan kesempatan bagi siswa untuk memecahkan masalah kontekstual sekaligus mendorong pemikiran kritis dan kreatif (Istiq'faroh et al., 2020) . Penggunaan media komik digital berbasis *flipbook* terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional (Nisa & Junaedi, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis efektivitas media *Flipbook* "Komik Zaman Now" dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Urgensi penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan mampu memperkuat karakter serta kreativitas siswa di pendidikan tingkat dasar (Yusuf, 2025). Integrasi teknologi dan

kreativitas dalam media ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga inspiratif dan bermakna bagi siswa (Elfina et al., 2024).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan metode campuran (*Mixed Method*) dengan desain *Sequential Explanatory*, di mana pengumpulan dan analisis data kuantitatif dilakukan pada tahap pertama, diikuti oleh analisis data kualitatif untuk memperkuat temuan. Desain ini dipilih untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, tidak hanya dari segi peningkatan skor tetapi juga persepsi dan pengalaman siswa (Elfina et al., 2024) . Data kuantitatif diperoleh melalui desain eksperimen semu (*Quasi-Experimental*) dengan pola *One Group Pretest-Posttest Design*, sedangkan data kualitatif dikumpulkan untuk menjelaskan proses dan respon siswa secara mendalam.

Pengembangan media *Flipbook* "Komik Zaman Now" dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Tahapan *Define* melibatkan analisis kebutuhan siswa dan kurikulum, dilanjutkan dengan *Design* untuk merancang *storyboard* dan visual komik, kemudian *Develop* untuk validasi ahli dan revisi, serta *Disseminate* untuk penyebaran terbatas di kelas (Yusuf, 2025) . Media ini dikembangkan berbantuan aplikasi Canva dan *FlipHTML5* untuk menciptakan interaktivitas visual yang menarik bagi siswa (Prasetyo et al., 2025).

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Songgom 01 pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki masalah rendahnya kreativitas dalam pembelajaran seni rupa. Pemilihan subjek dalam skala kecil ini sejalan dengan prosedur uji coba produk dalam penelitian pengembangan untuk memastikan kelayakan dan efektivitas media sebelum disebarluaskan lebih luas

(Ayu Lupinatarita Primadani and Dewi Purwati 2025).

Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari instrumen tes dan non-tes untuk mengukur variabel kreativitas secara menyeluruh. Instrumen tes berupa penilaian kinerja (*performance test*) pembuatan komik yang dilakukan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan menggunakan rubrik kreativitas yang mengadaptasi indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi (Istiq'faroh et al., 2020) . Instrumen non-tes meliputi lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung serta angket respon untuk mengukur tingkat kepraktisan dan ketertarikan siswa terhadap media *flipbook* (Nisa & Junaedi, 2022).

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung selisih skor *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengetahui tingkat peningkatan kreativitas siswa. Rumus N-Gain digunakan untuk mengkategorikan efektivitas peningkatan menjadi kategori tinggi, sedang, atau rendah, yang menjadi indikator utama keberhasilan intervensi media (Prasetyo et al., 2025) . Selain itu, uji prasyarat seperti uji normalitas juga dilakukan untuk memastikan data berdistribusi normal sebelum dilakukan uji hipotesis lebih lanjut (Yasmin et al., 2025) .

Analisis data kualitatif menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil observasi dan wawancara direduksi dengan memilah informasi yang relevan mengenai respon afektif siswa, seperti antusiasme dan keterlibatan selama penggunaan *flipbook* (Febriarti 2021). Hasil analisis kualitatif ini kemudian dideskripsikan untuk mendukung temuan kuantitatif, memberikan penjelasan mengapa dan bagaimana media *flipbook* dapat menstimulasi ide kreatif siswa dalam berkarya.

Prosedur pembelajaran dilaksanakan dengan mengintegrasikan model *Project Based Learning* (PjBL) yang menekankan pada aktivitas siswa dalam menghasilkan karya nyata. Siswa dipandu melalui tahapan pertanyaan mendasar, perencanaan

proyek komik, penyusunan jadwal, monitoring, hingga evaluasi hasil karya menggunakan panduan yang terdapat di dalam *flipbook* digital. Sinergi antara model PjBL dan media interaktif diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang *Joyful*, *Meaningful*, dan *Mindful* (Darpindo & Yahya, 2024).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengukur efektivitas media *Flipbook* "Komik Zaman Now" dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Rupa. Data diperoleh dari hasil tes kinerja (pembuatan komik) yang dilakukan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan, serta data non-tes berupa angket respon siswa.

a. Analisis Peningkatan Kreativitas (Data Kuantitatif)

Sebelum penerapan media, siswa diminta membuat karya komik secara manual tanpa bantuan media interaktif. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan ide cerita, yang tercermin dari skor rata-rata yang masih rendah. Setelah pembelajaran menggunakan *Flipbook* "Komik Zaman Now", dilakukan *post-test* yang menunjukkan peningkatan signifikan.

Rekapitulasi perbandingan nilai siswa disajikan dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Kreativitas Siswa (Pre-test dan Post-test)

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi Pre-test	Persentase (%)	Frekuensi Post-test	Persentase (%)
86 - 100	Sangat Baik	0	0%	16	59,3%
71 - 85	Baik	5	18,5%	11	40,7%
56 - 70	Cukup	12	44,4%	0	0%
< 55	Kurang	10	37,0%	0	0%
Jumlah		27	100%	27	100%
Rata-rata		58,4		88,6	

Berdasarkan Tabel 1, terlihat pergeseran yang nyata. Pada tahap *pre-test*, sebanyak 81,4% siswa masih berada pada kategori Cukup dan Kurang dengan rata-rata 58,4. Namun, pada *post-test*, 100% siswa

berhasil mencapai kategori Baik dan Sangat Baik dengan rata-rata kelas meningkat tajam menjadi 88,6. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media visual digital efektif membantu siswa memahami konsep materi yang sebelumnya dianggap abstrak (Nisa & Junaedi, 2022) .

Untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan kreativitas secara lebih akurat, dilakukan uji *Normalized Gain* (N-Gain). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$N\text{-}Gain = \frac{\text{Skor Post} - \text{Skor Pre}}{\text{Skor Maks} - \text{Skor Pre}}$$

(Prasetyo et al., 2025)

Kriteria interpretasi skor N-Gain adalah: g ≥ 0,7 (Tinggi), 0,3 ≤ g < 0,7 (Sedang), dan g < 0,3 (Rendah) (Prasetyo et al., 2025). Hasil perhitungan N-Gain disajikan pada Tabel 2:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji N-Gain

Data	Rata-rata Skor	Selisih (Gain)	N-Gain Score	Kategori
Pre-test	58,4	30,2	0,72	Tinggi
Post-test	88,6			

Perolehan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,72 menunjukkan bahwa penerapan media *Flipbook* "Komik Zaman Now" memiliki efektivitas dalam kategori Tinggi. Hal ini membuktikan bahwa media ini sangat berpengaruh dalam meningkatkan kompetensi kreatif siswa.

b. Analisis Respon Siswa

Selain data hasil belajar, penelitian ini juga mengukur respon siswa terhadap kepraktisan dan kemenarikan media melalui angket. Hasil analisis angket disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Respon Siswa terhadap Media Flipbook

No	Indikator Respon	Persentase Persetujuan	Kategori
1	Ketertarikan terhadap tampilan visual (gambar & warna)	96,3%	Sangat Baik

2	Kemudahan memahami alur cerita melalui *flipbook*	92,6%	Sangat Baik
3	Motivasi untuk membuat karya sendiri setelah membaca	94,5%	Sangat Baik
Rata-rata Total		**94,4%**	**Sangat Praktis**

Respon siswa menunjukkan rata-rata persetujuan sebesar 94,4%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan terbantu dengan adanya media *flipbook* dalam pembelajaran seni.

2. Pembahasan

a. **Peningkatan Kreativitas Melalui Visualisasi Digital**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Flipbook* “Komik Zaman Now” berhasil meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan dengan skor *N-Gain* 0,72. Peningkatan ini terjadi karena *flipbook* menyajikan visualisasi yang konkret dan menarik, yang membantu siswa mengatasi hambatan dalam menemukan ide. Hal ini sejalan dengan penelitian Yasmin et al. (2025) yang menemukan bahwa media komik digital berbasis *flipbook* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis cerita dan imajinasi siswa, dengan peningkatan skor *post-test* yang nyata dibandingkan media konvensional .

Media *flipbook* yang mengintegrasikan teks, gambar, dan elemen interaktif terbukti mampu menstimulasi imajinasi siswa. Sebagaimana dinyatakan oleh Elfina et al. (2024), penggunaan komik digital berbasis *flipbook* secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menyajikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan . Dalam konteks seni rupa, fitur visual ini memungkinkan siswa untuk mengamati detail karakter dan komposisi warna yang kemudian mereka adopsi dan kembangkan dalam karya mereka sendiri.

b. **Efektivitas Flipbook dalam Pembelajaran Seni (SBdP)**

Keberhasilan media ini juga didukung oleh relevansinya dengan karakteristik mata pelajaran Seni

Budaya dan Prakarya (SBdP). Rahma et al. (2023) dalam penelitiannya pada materi seni tari juga menemukan bahwa media *flipbook* mendapatkan respon "Sangat Baik" dari guru dan siswa (95-100%), membuktikan bahwa format *flipbook* sangat fleksibel dan efektif untuk berbagai materi seni .

Dalam penelitian ini, "Komik Zaman Now" tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi sebagai model visual. Siswa yang sebelumnya kesulitan menggambar ekspresi wajah atau gerak tubuh karakter, terbantu oleh contoh-contoh visual yang ada di dalam *flipbook*. Hal ini mengonfirmasi temuan Prasetyo et al. (2025) bahwa media *e-comic* berbasis *flipbook* berbantuan Canva sangat praktis dan memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman konsep siswa karena penyajiannya yang visual dan menyenangkan.

c. **Relevansi Konten dan Keterlibatan Siswa**

Judul "Komik Zaman Now" yang mengangkat tema relevan dengan keseharian siswa terbukti membangun keterlibatan emosional dan kognitif. Siswa merasa materi pelajaran "nyambung" dengan dunia mereka. Pendekatan kontekstual ini didukung oleh Evarindra & Ratyaningrum (2025), yang menyatakan bahwa media *flipbook* yang mengangkat ikon atau tema lokal (kontekstual) mampu menjadi sumber ide yang efektif bagi siswa dalam berkarya seni, seperti pembuatan motif batik (Purwandhi and Ratyaningrum 2025).

Selain itu, kemudahan akses *flipbook* yang dapat dibuka melalui *smartphone* membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Yusuf (2025) menambahkan bahwa buku teks terintegrasi berbasis *flipbook* mampu meningkatkan inovasi kreatif dan resiliensi akademik siswa karena fitur interaktifnya memfasilitasi eksplorasi mandiri . Siswa dapat mengulang-ulang membaca cerita atau mengamati gambar di rumah, yang berdampak pada pendalaman pemahaman dan kematangan konsep karya mereka.

E. Kesimpulan

Penerapan media *Flipbook* “Komik Zaman Now” pada pembelajaran Seni Rupa terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas

siswa kelas IV SD Negeri Songgom 01. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori tinggi, serta adanya peningkatan signifikan pada kemampuan siswa dalam memvisualisasikan ide dan menyusun narasi cerita . Media ini berhasil menjembatani hambatan belajar siswa yang sebelumnya kesulitan menuangkan gagasan imajinatif menjadi karya visual yang konkret.

Penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran digital mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik siswa masa kini. Respon positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran seni tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam dibandingkan metode konvensional . Selain itu, pendekatan kontekstual melalui konten "Zaman Now" terbukti efektif membangun keterlibatan emosional siswa terhadap materi pelajaran .

Guru disarankan untuk lebih aktif mengintegrasikan media digital sederhana seperti *flipbook* atau aplikasi desain grafis dalam pembelajaran SBdP guna memperkaya referensi visual dan menstimulasi kreativitas siswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan fitur *flipbook* yang lebih kompleks, seperti penambahan elemen *Augmented Reality* (AR) atau kuis interaktif, untuk meningkatkan *engagement* dan mengukur aspek keterampilan lain secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Ayu Lupinatarita Primadani, Diah, and Panca Dewi Purwati. 2025. “Development of a Flipbook Pantun Based on the Think Talk Write Model to Improve the Writing Skills of Fifth-Grade Elementary School Students.” *Journal of Integrated Elementary Education* 5(1):204–23. doi:10.21580/jieed.v5i1.25681.

Darpindo, Wahyu, and Yahya Yahya. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Seni Rupa Kelas X Berbasis Flipbook Di SMA Adabiah 1 Padang.” *Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain* 1(4):15–28. https://journal.asdkvi.or.id/index.php/Realisasi.

Elfina, Eni, Waskito Waskito, Resmi Darni, Hasan Maksum, and Dony Novaliendry. 2024. “Revolutionary Flipbook-Based

Digital Comic: Changing Student Engagement in Learning." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 25(3):514–27. doi:10.21009/jtp.v25i3.44809.

Febriarti, Ganis. 2021. "EKSPLORASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SBdP BERBASIS KEARIFAN LOKAL SENI TARI GUNA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI SDN NGABEAN PONJONG." *Jurnal PGSD Indonesia* 7(2):1–16.

Istiq'faroh, Nurul, Suhardi, and Ali Mustadi. 2020. "Improving Elementary School Students' Creativity and Writing Skills through Digital Comics." *Elementary Education Online* 19(2):426–35. doi:10.17051/ilkonline.2020.689661.

Mutiani, Mutiani, Syarifuddin Syarifuddin, Syaharuddin Syaharuddin, Muhammad Ikram bin Abu Hassan, Jumriani Jumriani, and Fatwa Nur'aini. 2024. "The Effectiveness of Flipbook-Based Blanded Leaning Technology on Thinking Skills and Student Learning Outcomes." *International Journal of Social Learning (IJSL)* 5(1):264–75. doi:10.47134/ijsl.v5i1.350.

Nelika Gladish D.P, Desika Ariyani, Tri Wulandari, Yoga Kurniawan, and Endang Wahyuni. 2024. "SENI RUPA SEBAGAI PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal AcTion,* 2(2):80–85.

Nisa, Nila Rosma Nafisatun, and Akhmad Junaedi. 2022. "Development of Flipbook-Based Digital Comic Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Pancasila Class V SDN Paduraksa Pemalang." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14(1):61–70. doi:10.35445/alishlah.v14i1.973.

Purwandhi, Galuh Evarindra Desviana, and Fera Ratyaningrum. 2025. "Pengembangan Flipbook Berbasis Augmented Reality (Ar) Tentang Ikon Khas Lamongan Sebagai Sumber Ide Pembuatan Motif Batik Oleh Peserta Didik Sman 2 Lamongan." *Jurnal Seni Rupa* 13(2):89–98.

Widodo, Ilham Prasetyo, M. Pd. Dr. Sri Rahayu, S.Pd., and Nyamik Rahayu Sesanti. 2025. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC MENGGUNAKAN FLIPBOOK BERBANTUAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA TERHADAP SIFAT-SIFAT BANGUN DATAR KELAS II SD Ilham." 10(September):258–75.

Yani, Dwi, Ahmad Saifullah, Shirly Rizki Kusumaningrum, and Radeni Sukma Indra Dewi. 2023. "Digital Literacy in Thematic Learning of Elementary School Students With the Assistance of Flipbook Media." *Jurnal Konseling Pendidikan Islam* 4(1):12–18. doi:10.32806/jkpi.v4i1.223.

Yasmin, Putri, Tatu Hilaliyah, and Dodi Firmansyah. 2025. "Efektivitas Media Komik Digital Flipbook Dan Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 9(2):246–51. https://doi.org/10.30743/bahastra.v9i2.9830.

Yusuf, Furtasan Ali. 2025. "Development of an Integrated

Textbook Flipbook BUTERI to Enhance Students' Creative Innovation and Academic Resilience." 6(3):764–81.