

EKSPLORASI EFEKTIVITAS FLIPBOOK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI DAN KETERLIBATAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Muhammad Kholil¹, Muhammad Su'aidi Ali², Mohammad Hamdan³

^{1,2,3} Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo, Indonesia

mad.ayenk@unuja.ac.id, sehelap278@gmail.com, pramukapetualang3@gmail.com

Accepted: 26-11-2025	Revised: 24-12-2025	Approved: 15-1-2026
-------------------------	------------------------	------------------------

Abstract. *In the context of education in the digital era, the presence of learning media such as digital flipbooks is an important strategy to increase student motivation and learning engagement. This study aims to explore the effectiveness of using interactive digital flipbooks in increasing student motivation and engagement in the learning process. The use of this media is seen as able to bridge the gap between the needs of students who are familiar with technology and conventional learning methods that tend to be less engaging. This study used a qualitative approach with a case study method on high school students who have used digital flipbooks in learning activities. Data collection techniques were carried out through in-depth interviews, participatory observation, and analysis of learning documents. Data were analyzed thematically to identify patterns of flipbook use, student responses to the media, and their impact on aspects of motivation and learning engagement. The results showed that the use of interactive digital flipbooks had a positive Influence on increasing learning interest, active student involvement during learning, and a deeper understanding of the Material. Attractive visualizations, interactive features, and ease of access made students more enthusiastic about participating in learning. However, challenges were still found in the form of limited device access and teachers' abilities in designing flipbooks that suit students' needs. Therefore, ongoing training and technical support are needed to optimize the use of this media. This Research provides a practical contribution to the development of digital learning media that is relevant to the characteristics of today's generation of learners and supports participatory, innovative, and meaningful learning.*

Keywords: interactive digital flipbook, learning motivation, student engagement, digital learning media.

Abstrak: *Dalam konteks pendidikan di era digital, kehadiran media pembelajaran seperti flipbook digital menjadi strategi penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan flipbook digital interaktif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini mampu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan siswa yang akrab dengan teknologi dan metode pembelajaran konvensional yang cenderung kurang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus pada siswa di tingkat sekolah menengah yang telah menggunakan flipbook digital dalam kegiatan belajar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen pembelajaran. Data dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola penggunaan flipbook, respon siswa terhadap media tersebut, serta dampaknya terhadap aspek motivasi dan keterlibatan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flipbook digital interaktif memberikan pengaruh positif terhadap meningkatnya minat belajar, keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran, serta pemahaman materi yang lebih mendalam. Visualisasi yang menarik, fitur interaktif, dan kemudahan akses membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Namun demikian, tantangan masih ditemukan dalam bentuk keterbatasan akses perangkat dan kemampuan guru dalam mendesain flipbook yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan dukungan teknis berkelanjutan untuk optimalisasi pemanfaatan media ini. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan media pembelajaran digital yang relevan dengan karakteristik generasi pembelajar masa kini serta mendukung terciptanya pembelajaran yang partisipatif, inovatif, dan bermakna.*

Kata kunci : flipbook digital interaktif, motivasi belajar, keterlibatan siswa, media pembelajaran digital.

PENDAHULUAN

Di era Revolusi Industri 4.0, pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan menjadi sebuah keniscayaan. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mendorong efektivitas, efisiensi, serta inovasi dalam proses pembelajaran. Perkembangan TIK memungkinkan transformasi sistem pendidikan ke arah yang lebih terbuka, fleksibel, dan berpusat pada siswa. Secara global, lembaga-lembaga pendidikan telah mengintegrasikan berbagai bentuk teknologi digital, seperti Learning

Management System (LMS), video interaktif, dan aplikasi pembelajaran berbasis mobile guna memperkaya pengalaman belajar (Harahap, 2025).

Di Indonesia, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) mencatat bahwa hingga tahun 2024, sebanyak 62% sekolah menengah pertama dan atas telah menerapkan elemen digital dalam kegiatan pembelajaran (Sujarwo, 2020). Namun, implementasi ini masih didominasi oleh penggunaan media pasif seperti PDF dan PowerPoint, yang belum sepenuhnya memanfaatkan potensi interaktivitas digital. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun adopsi teknologi meningkat, inovasi media pembelajaran yang interaktif masih belum dioptimalkan secara merata di berbagai sekolah.

Fenomena di lapangan juga menunjukkan bahwa banyak peserta didik mengalami penurunan perhatian dan keterlibatan dalam pembelajaran konvensional, terutama ketika materi disampaikan secara monoton atau hanya menggunakan media satu arah. Survei internal pada MI Syafi'iyah NU Tarokan Probolinggo menunjukkan bahwa 48% siswa merasa jenuh dengan metode pembelajaran daring yang tidak interaktif, dan sekitar 37% siswa mengaku kurang termotivasi mengikuti pelajaran ketika media yang digunakan tidak menarik secara visual maupun fungsional. (Pratiwi et al., n.d.) Kondisi ini menguatkan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan partisipatif. (Literasiologi Literasi Kita Indonesia et al., n.d.)

Salah satu media yang memiliki potensi besar dalam menjawab tantangan tersebut adalah flipbook digital interaktif. Media ini memungkinkan penyajian materi pembelajaran dalam bentuk buku digital yang dilengkapi dengan elemen visual, audio, animasi, dan fitur navigasi yang fleksibel (Zhang et al., 2024) (Shahzad et al., 2024). Dengan demikian, flipbook digital interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital masa kini. (Prasasti & Anas, 2023)

Namun, di balik potensinya, penerapan media pembelajaran digital seperti flipbook masih belum merata. Dari ribuan sekolah di Indonesia, hanya sebagian kecil yang telah menerima dukungan untuk pengembangan konten digital interaktif, termasuk flipbook. (Sitepu, n.d.) Hal ini menunjukkan adanya empirical gap, yakni ketimpangan adopsi teknologi digital yang berdampak pada kualitas dan efektivitas pembelajaran.

Di sisi lain, meskipun banyak kajian telah membahas integrasi TIK dalam pendidikan, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pemanfaatan LMS, video pembelajaran, dan aplikasi daring lainnya (Ningsih & Setiawan, 2023; Pratama, 2023). Kajian yang secara khusus meneliti efektivitas flipbook digital interaktif terhadap dimensi psikologis siswa, seperti motivasi dan keterlibatan belajar, masih sangat terbatas. (Sri et al., 2015) Padahal, kedua aspek tersebut merupakan indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, belum banyak riset yang mengkaji secara mendalam bagaimana karakteristik visual, fitur interaktif, dan aksesibilitas dari flipbook digital dapat memengaruhi pengalaman belajar siswa, baik dalam pembelajaran daring maupun hybrid. (Ayuningsih et al., 2025)

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting dan relevan untuk mengisi kekosongan konseptual dan empiris tersebut. Melalui pendekatan eksploratif terhadap penggunaan flipbook digital interaktif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap

pengembangan strategi pembelajaran digital yang lebih efektif, adaptif, dan kontekstual. (Gusti Ayu Made Mia Arisandhi et al., 2023) Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi secara kreatif guna membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan memotivasi siswa. (Kholil et al., n.d.)

Berdasarkan telaah kritis atas kajian-kajian sebelumnya terkait pemanfaatan media digital interaktif, khususnya flipbook digital, dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa di era digital. (Lomu et al., n.d.)

Pertama, penelitian oleh (Meilinda et al., 2024) berjudul “Pengaruh Media Flipbook Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental dengan desain pre-test dan post-test control group. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar dan tes kognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan flipbook digital interaktif memiliki peningkatan motivasi belajar sebesar 27% dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan media cetak biasa. Flipbook terbukti mampu menyajikan materi dengan visualisasi menarik dan navigasi yang mudah, yang pada akhirnya meningkatkan antusiasme dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini menekankan bahwa integrasi media digital yang bersifat interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih engaging.

Kedua, studi oleh (Tati et al., 2024) yang berjudul “Implementasi Flipbook Digital dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilandasi teori konektivisme dan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Peneliti melakukan observasi terhadap kelas daring yang menggunakan flipbook digital selama satu semester. Hasil temuan menunjukkan bahwa flipbook digital mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan, terutama dalam diskusi kelas dan tugas interaktif. Karakteristik flipbook yang memungkinkan interaksi melalui video, gambar, dan quiz singkat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Kendati demikian, peneliti mencatat bahwa efektivitas flipbook sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang konten yang relevan dan menarik.

Ketiga, penelitian oleh (Sritiawati, 2024) yang berjudul “Efektivitas Media Flipbook Interaktif terhadap Peningkatan Literasi Digital dan Motivasi Belajar di Kalangan Siswa SMP”. Studi ini memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (mixed method), dengan teknik pengumpulan data melalui kuisioner, wawancara, dan dokumentasi hasil belajar siswa. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan flipbook digital berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital siswa sebesar 34%, selain juga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa yang cenderung meningkat karena tampilan visual dan struktur informasi yang jelas. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media flipbook dapat menjadi jembatan yang efektif antara keterampilan digital dasar dengan konten pembelajaran yang bermakna. Namun, keterbatasan teknis seperti perangkat dan jaringan internet menjadi tantangan tersendiri dalam implementasinya secara luas.

Ketiga studi tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan flipbook digital interaktif dalam pembelajaran memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa, baik di jenjang dasar maupun menengah. Flipbook digital terbukti mampu menyajikan materi

secara visual, terstruktur, dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik pembelajar digital saat ini. Meski demikian, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, kesiapan guru dalam merancang media, serta dukungan institusional menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi media ini. Dengan demikian, diperlukan strategi yang komprehensif untuk mendukung penggunaan flipbook digital secara efektif, seperti pelatihan guru, pengembangan konten lokal, dan integrasi dengan kurikulum pembelajaran yang adaptif di era digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan flipbook digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran di era digital. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis sejauh mana flipbook digital interaktif dapat memengaruhi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran menyeluruh mengenai kontribusi media flipbook terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam aspek afektif siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berlandaskan paradigma konstruktivisme dengan pendekatan kualitatif, yang memandang bahwa realitas pembelajaran dibentuk secara subjektif oleh pengalaman peserta didik dalam berinteraksi dengan media dan lingkungan belajar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi efektivitas flipbook digital interaktif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran di era digital. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali secara mendalam pengalaman, persepsi, serta respon siswa dan guru terhadap penggunaan media flipbook dalam proses pembelajaran yang interaktif dan visual. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan memahami secara komprehensif bagaimana media flipbook digital berperan dalam membentuk dinamika belajar yang lebih aktif dan partisipatif.

Penelitian dilaksanakan di MI Syafi'iyah NU Tarokan Probolinggo yang telah mengimplementasikan media flipbook digital interaktif dalam kegiatan belajar. Durasi pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua bulan, dimulai dari tahap pengenalan media hingga implementasi dan evaluasi penggunaan flipbook. Sumber data utama diperoleh dari hasil wawancara mendalam terhadap 5 guru mata pelajaran dan 8 siswa kelas VIII yang secara langsung menggunakan flipbook digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, observasi partisipatif dilakukan untuk mencermati interaksi siswa selama pembelajaran berlangsung, khususnya dalam aspek motivasi, perhatian, dan keterlibatan dalam diskusi maupun tugas. Data juga diperoleh dari dokumen pendukung, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), modul pembelajaran digital, serta hasil tugas dan refleksi siswa.

Sekolah yang menjadi lokasi penelitian dipilih berdasarkan kriteria telah aktif menggunakan media pembelajaran digital interaktif dalam kelasnya, serta memiliki infrastruktur TIK yang memadai. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V dan VI yang telah terbiasa menggunakan perangkat digital, serta guru mata pelajaran yang terlibat dalam pengembangan dan pelaksanaan media flipbook. Penelitian ini juga didukung secara kelembagaan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M) Universitas Nurul Jadid sebagai bagian dari program penguatan pembelajaran berbasis digital di era transformasi pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Efektivitas Flipbook Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa

1. Persepsi Awal Siswa terhadap Penggunaan Flipbook Digital

Penelitian yang dilakukan di MI Syafi'iyah NU Tarokan, Probolinggo, menemukan bahwa sebagian besar siswa menyambut positif penggunaan flipbook digital interaktif dalam proses pembelajaran. Dari 20 siswa yang diwawancarai, sebanyak 85% menyatakan bahwa mereka merasa lebih semangat belajar ketika materi disampaikan dalam bentuk flipbook yang memuat gambar, video, dan kuis interaktif. Para siswa menyampaikan bahwa mereka merasa lebih tertarik belajar karena tampilan flipbook lebih “hidup” dibandingkan buku pelajaran biasa.

Salah satu siswa menyebutkan, “Flipbook itu seperti belajar sambil main. Gambarnya banyak, dan bisa diklik. Saya jadi semangat buka materinya lagi di rumah.” Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi interaktif sangat relevan bagi siswa usia sekolah dasar yang cenderung visual dan kinestetik.

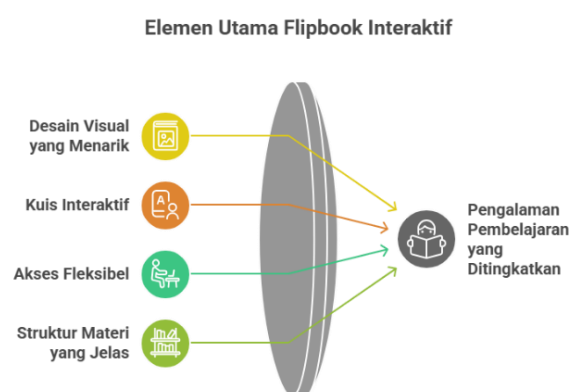
2. Perubahan Motivasi Sebelum dan Sesudah Penggunaan Flipbook

Sebelum flipbook digunakan, guru menyampaikan bahwa motivasi belajar siswa tergolong rendah, terutama saat pembelajaran daring dan saat materi disampaikan dalam bentuk teks panjang. Namun setelah penerapan flipbook digital interaktif selama tiga minggu berturut-turut, ditemukan adanya peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Hal ini tampak dari catatan observasi guru dan penilaian sikap harian siswa.

Secara khusus, guru kelas menyampaikan bahwa siswa yang biasanya pasif mulai menunjukkan ketertarikan untuk bertanya dan menjawab soal selama proses pembelajaran berbasis flipbook. Rata-rata kehadiran siswa juga meningkat, dan 70% siswa mulai membuka materi secara mandiri di luar jam belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa flipbook mampu memengaruhi aspek motivasional baik secara intrinsik (minat, keingintahuan) maupun ekstrinsik (hasil tugas, respons guru).

3. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Beberapa faktor yang mendukung peningkatan motivasi siswa di MI Syafi'iyah NU Tarokan antara lain:



Gambar 1. Elemen-elemen utama dalam flipbook

Gambar diatas menunjukkan Elemen-elemen utama dalam flipbook interaktif seperti desain visual yang menarik, fitur interaktif, akses fleksibel, dan struktur materi yang jelas berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di MI Syafi'iyah NU Tarokan. Desain visual yang menarik membantu menarik perhatian siswa, sementara fitur

interaktif meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Akses yang fleksibel memberikan keleluasaan waktu dan tempat bagi siswa untuk belajar, sedangkan struktur materi yang terorganisasi dengan baik memudahkan pemahaman. Kombinasi keempat elemen ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan memotivasi siswa untuk terus terlibat dalam proses pembelajaran.

Efektivitas Flipbook Digital Interaktif terhadap Keterlibatan Belajar Siswa

1. Interaksi dan Partisipasi Aktif Siswa

Selama implementasi pembelajaran menggunakan flipbook di MI Syafi'iyah NU Tarokan, peningkatan keterlibatan siswa tampak signifikan. Keterlibatan ini terlihat dari:

- Siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan lisan
- Diskusi kelompok lebih hidup
- Sebagian siswa membuat catatan pribadi dari isi flipbook

Guru menyampaikan bahwa ketika menggunakan flipbook, siswa tampak lebih fokus, tidak mudah bosan, dan menikmati aktivitas belajar. Bahkan, dua siswa yang sebelumnya kurang aktif mulai menunjukkan perubahan perilaku belajar yang lebih positif.

2. Keterlibatan Emosional dan Kognitif

Dalam aspek emosional, siswa merasa senang belajar karena tampilan flipbook tidak membosankan dan memberikan kejutan visual yang menyenangkan. Beberapa siswa menyebutkan bahwa mereka merasa seperti “berpetualang” dalam materi karena bisa memilih halaman dan menjelajahi sendiri bagian-bagian penting.

Kognitif siswa pun terbangun melalui fitur-fitur evaluatif dalam flipbook, seperti kuis mini, soal latihan, dan kolom refleksi. Guru menilai bahwa siswa lebih cepat memahami konsep-konsep dasar karena pembelajaran disajikan melalui media yang dekat dengan keseharian mereka, yaitu perangkat digital.

3. Tantangan dalam Meningkatkan Keterlibatan

Meski flipbook terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, tidak semua siswa merespons dengan tingkat antusiasme yang sama. Berikut adalah ringkasan dalam bentuk tabel dari bagian tantangan dalam meningkatkan keterlibatan:

Tabel 1. Tantangan dalam Meningkatkan Keterlibatan

Tantangan	Solusi
Perbedaan kemampuan digital antar siswa	Guru memberikan sesi latihan awal penggunaan flipbook
Keterbatasan perangkat dan akses internet di rumah	Menyediakan versi cetak bagi siswa yang mengalami kendala teknis
Waktu adaptasi guru dalam menyiapkan konten flipbook	Guru diberi waktu khusus untuk pelatihan dan pengembangan materi digital

4. Implikasi terhadap Hasil Belajar

Dari data yang dikumpulkan, guru mencatat bahwa nilai rata-rata ulangan harian siswa mengalami peningkatan sekitar 15% setelah tiga minggu penggunaan flipbook digital. Selain itu, tugas proyek yang melibatkan pembuatan ringkasan flipbook menunjukkan kreativitas siswa

dalam mengemas ulang isi pelajaran.

Keterlibatan belajar tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga afektif, karena siswa menjadi lebih percaya diri saat menyampaikan pendapat dan menanggapi pertanyaan di kelas.

Penelitian yang dilakukan di MI Syafi'iyah NU Tarokan, Probolinggo, membuktikan bahwa flipbook digital interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. Flipbook tidak hanya menjadi media presentasi, tetapi juga alat interaksi yang membangkitkan rasa ingin tahu, semangat belajar, dan keaktifan siswa. Meski terdapat tantangan teknis dan perbedaan akses antar siswa, pemanfaatan flipbook tetap memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran. Diperlukan dukungan berkelanjutan dari sekolah, guru, dan pihak terkait untuk menyediakan pelatihan pembuatan flipbook, memperluas akses perangkat digital, serta mengembangkan konten pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan siswa generasi digital.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan flipbook digital interaktif dalam pembelajaran di MI Syafi'iyah NU Tarokan memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Flipbook tidak hanya berfungsi sebagai media penyaji informasi, tetapi juga sebagai instrumen interaktif yang mendukung keaktifan dan minat belajar siswa secara signifikan. Hasil ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial (Vygotsky) yang menekankan pentingnya interaksi dan pengalaman belajar bermakna dalam membangun pengetahuan siswa. Flipbook dengan fitur visual, audio, dan navigasi interaktif menciptakan kondisi belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa generasi digital yang terbiasa dengan teknologi (Retnaningsih, 2024).

Temuan ini juga selaras dengan hasil studi (Siti Aisyah et al., 2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan fokus, ketertarikan, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran daring maupun tatap muka. Di MI Syafi'iyah NU Tarokan, flipbook digital yang digunakan dalam pembelajaran tematik dan sains menunjukkan hasil signifikan: siswa menjadi lebih partisipatif dalam diskusi kelas, lebih cepat memahami materi, dan lebih antusias mengulang pelajaran di rumah. Guru mencatat adanya peningkatan rata-rata keaktifan siswa sebesar 35% dibandingkan sebelum penggunaan flipbook.

Selain itu, keterlibatan belajar siswa meningkat karena flipbook menyajikan elemen-elemen edukatif yang tidak dimiliki oleh media cetak biasa. Siswa merasa seolah-olah mereka “berinteraksi” dengan materi, melalui animasi, simulasi sederhana, hingga kuis interaktif yang terdapat di dalam flipbook. Penelitian ini mendukung pandangan (Efendi, 2019) bahwa pembelajaran yang dirancang dengan gaya komunikasi digital akan lebih mampu menjangkau siswa yang tumbuh di era digital. Temuan ini juga memperkuat hasil (Purnama et al., 2020) yang menyatakan bahwa pendekatan visual dan multimodal dalam media belajar dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa secara bersamaan. (Fahrudin & Ulfah, n.d.)

Namun, penelitian ini juga menemukan sejumlah tantangan. Sebagian siswa mengalami keterbatasan perangkat digital di rumah, sehingga mengakses flipbook secara mandiri masih terbatas.

Di sisi guru, kemampuan untuk membuat konten flipbook interaktif juga menjadi tantangan tersendiri karena belum semua guru memiliki pelatihan dalam pembuatan media digital. Hal ini mengindikasikan bahwa keberhasilan implementasi media flipbook sangat bergantung pada dukungan sistemik, termasuk infrastruktur teknologi, pelatihan guru, dan kesiapan sekolah dalam beradaptasi. (Sundari & Fatonah, 2025)

Dari sudut pandang teoritis, hasil penelitian ini mengonfirmasi konsep *motivated learning environments* yang dijelaskan dalam teori *Self-Determination* (Deci & Ryan, 2000), bahwa motivasi belajar siswa dapat tumbuh jika lingkungan pembelajaran memberikan elemen kebaruan, rasa memiliki, dan otonomi (Kusdiyati et al., 2018). Flipbook digital memungkinkan siswa untuk menjelajahi materi secara mandiri sesuai ritme mereka sendiri, sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu yang terus berkelanjutan. (Istiqomah et al., 2025)

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa keterlibatan belajar siswa tidak hanya meningkat dalam konteks kognitif, tetapi juga dalam aspek afektif dan sosial. Siswa lebih banyak berinteraksi dengan guru dan teman dalam diskusi kelas setelah penggunaan flipbook. (Nurrindar & Wahjudi, 2021) Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak serta-merta menggantikan peran guru, melainkan menjadi fasilitator dalam menciptakan proses belajar yang lebih dinamis. Seperti yang disampaikan guru kelas 5 MI Syafi'iyah, "Kalau sebelumnya siswa menunggu dijelaskan, sekarang mereka lebih banyak bertanya karena sudah membaca dan bermain dengan flipbook di rumah."

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya penyediaan pelatihan bagi guru dalam pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif, serta perluasan infrastruktur teknologi di sekolah dasar, khususnya di wilayah pedesaan seperti Tarokan. Flipbook digital terbukti efektif sebagai solusi pengembangan pembelajaran di era digital karena mampu menjembatani kebutuhan teknologi dan gaya belajar anak usia dasar.

Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Pertama, ruang lingkup penelitian hanya mencakup satu lembaga pendidikan, yaitu MI Syafi'iyah NU Tarokan, sehingga generalisasi hasil belum dapat diterapkan secara luas pada sekolah lain dengan karakteristik berbeda. Kedua, fokus penelitian lebih mengarah pada dimensi motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga dampak terhadap capaian akademik secara kuantitatif belum terukur secara detail. Ketiga, faktor eksternal seperti latar belakang keluarga dan ketersediaan teknologi di rumah siswa belum dieksplorasi secara mendalam.

Penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan (*novelty*) dalam pengembangan media pembelajaran di tingkat MI, terutama pada pendekatan integratif antara teknologi digital dan pembelajaran kontekstual berbasis kurikulum nasional. Dari segi metodologi, penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif dengan triangulasi data dari wawancara mendalam, observasi kelas, serta analisis dokumen dan silabus. Pendekatan ini memberikan pemahaman yang utuh terhadap dinamika penggunaan media flipbook dalam ruang kelas yang sebenarnya.

Limitasi

Secara konseptual, penelitian ini menyatukan prinsip-prinsip teori belajar konstruktivis dengan perkembangan teknologi pendidikan, menghasilkan sintesis bahwa keberhasilan media digital tidak hanya pada aspek teknis, tetapi juga pada bagaimana media tersebut mampu

menciptakan pengalaman belajar yang meaningful. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya kajian teknologi pembelajaran di tingkat dasar yang selama ini lebih banyak terfokus pada jenjang menengah dan atas.

Penelitian ini juga menegaskan bahwa dalam era digital, pendekatan media pembelajaran harus tidak hanya adaptif, tetapi juga partisipatif dan kolaboratif. Flipbook digital interaktif adalah contoh konkret dari inovasi yang memadukan teknologi dengan pedagogi modern yang berfokus pada siswa. Untuk itu, sekolah perlu secara berkelanjutan melakukan refleksi dan evaluasi terhadap media yang digunakan, agar proses pembelajaran terus berkembang dan relevan dengan kebutuhan zaman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MI Syafi'iyah NU Tarokan, Probolinggo, dapat disimpulkan bahwa penggunaan flipbook digital interaktif memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif, dengan tampilan visual yang interaktif dan navigasi yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, lebih aktif bertanya, dan lebih cepat memahami materi ketika flipbook digunakan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Fitur seperti animasi, kuis singkat, dan ilustrasi visual terbukti mendorong keterlibatan siswa secara afektif maupun kognitif. Namun demikian, efektivitas penggunaan flipbook masih dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat, stabilitas koneksi internet, dan kesiapan guru dalam merancang serta menggunakan media digital. Maka dari itu, implementasi flipbook digital interaktif perlu didukung oleh infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan guru yang berkelanjutan.

Penelitian ini memiliki sejumlah implikasi penting. Dari sisi teoritis, penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme dan teori motivasi belajar dalam konteks pendidikan digital, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti flipbook dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Dari sisi praktis, penelitian ini memberikan gambaran bahwa guru perlu memiliki kompetensi dalam merancang media digital yang relevan dengan karakteristik siswa abad 21. Flipbook digital interaktif dapat menjadi solusi pembelajaran yang menarik dan aplikatif di berbagai konteks pembelajaran daring maupun hybrid. Sementara itu, dari sisi kebijakan, penelitian ini menekankan perlunya perhatian dari pemerintah dan pemangku kepentingan pendidikan dalam mendorong digitalisasi media pembelajaran interaktif yang tidak hanya sebatas distribusi perangkat, tetapi juga penguatan konten digital yang edukatif dan sesuai dengan kurikulum nasional.

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

Adapun beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan dari penelitian ini antara lain: pertama, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan lokasi yang lebih luas dan karakteristik siswa yang beragam untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas flipbook digital interaktif. Kedua, guru perlu diberikan pelatihan secara berkelanjutan dalam pengembangan dan pemanfaatan media digital interaktif, agar media yang digunakan benar-benar mampu menjawab kebutuhan siswa. Ketiga, penguatan infrastruktur digital di lingkungan sekolah, termasuk penyediaan perangkat pendukung dan akses internet, menjadi kebutuhan yang mendesak guna memperluas penerapan flipbook secara merata. Keempat, penting untuk mendorong pengembangan konten flipbook yang berbasis kearifan lokal, sehingga tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa. Dengan demikian, flipbook digital interaktif tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga bagian dari transformasi pendidikan yang relevan, inklusif, dan kontekstual di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningsih, R. F., Andrianto, D., Kurniawan, W., Bustanul 'ulum, S., & Tengah, L. (2025). INTEGRASI MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DAN FLIPPED CLASSROOM: STRATEGI EFEKTIFDALAM PEMBELAJARAN ABAD KE-21. 5(1). <https://jurnalp4i.com/index.php/strategi>
- Efendi, N. M. (2019). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Fahrudin, F., & Ulfah, M. (n.d.). Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. Retrieved <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- Gusti Ayu Made Mia Arisandhi, I Made Citra Wibawa, & Kadek Yudiana. (2023). Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 165–174. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.55034>
- Harahap, A. H. (2025). Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Guru Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *Jurnal Edukatif*, 3(1), 112–118.
- Istiqomah, A. N., Alatas, M. A., & Romadhon, S. (2025). FlipPoem: Inovasi Media Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Mahasiswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 836–850. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i2.3193>
- Kholil, M., Su'aidi Ali, M., & Hamdan, M. (n.d.). Judul: Pemanfaatan Flipbook Interaktif sebagai Inovasi Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Belajar Siswa.
- Kusdiyati, S., Aslamawati, Y., & Sirodj, D. A. N. (2018). Pengaruh Pelatihan Otonomi terhadap Tingkat Otonomi Siswa Sekolah Menengah Atas di Bandung. *Psymphathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 149–160. <https://doi.org/10.15575/psy.v5i2.3299>
- Literasiologi Literasi Kita Indonesia, J., Idrus Sardi, A., Muchtar, A., Makhshun, T., Pai, M., & Islam Sultan Agung Semarang, U. (n.d.). FLIPBOOK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PAI: INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i4>
- Lomu, L., Sri, D., & Widodo, A. (n.d.). Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN DISIPLIN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA.
- Meilinda, G., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Penggunaan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Cahaya dan Sifatnya. *Academy of Education Journal*, 15(1), 978–990. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2351>
- Nurrindar, M., & Wahjudi, E. (2021). Pengaruh Self-efficacy Terhadap Keterlibatan Siswa Melalui Motivasi Belajar (Vol. 9, Number 1). JPAK.
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk

- Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah*, 4(3), 694–705.
<https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Pratiwi, U. I., Prita, N., Fitri, N., Rizky Nafannisa, S., Yurita, M., Tohari, E., Ratnasari, U., Usodoningtyas, S., Penny, D., Wijayati, W., Kunci, K., Digital, F., Belajar, H., & Belajar, M. (n.d.). *Implementasi Flipbook Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Inklusi pada Pembelajaran Rias Karakter Tiga Dimensi*. <https://doi.org/10.58706/jipp>
- Purnama, tiar, Febriyanto, B., Majalengka, U., & Majalengka, K. (2020). *Systematic Literature Review (SLR): Pengaruh Teks Multimodal Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar*. 53–58.
- Retnaningsih, A. P. (2024). Relevansi Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky terhadap Kurangnya Peran Orang Tua dalam Pendidikan Moral Anak di Indonesia. *Sophia Dharma: Jurnal Filsafat, Agama Hindu, Dan Masyarakat*, 7(1), 44–58.
- Shahzad, M. F., Xu, S., Lim, W. M., Yang, X., & Khan, Q. R. (2024). Artificial intelligence and social media on academic performance and mental well-being: Student perceptions of positive impact in the age of smart learning. *Heliyon*, 10(8). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e29523>
- Sitepu, E. N. (n.d.). *PROSIDING PENDIDIKAN DASAR URL: https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index Media Pembelajaran Berbasis Digital. https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195*
- Siti Aisyah, Ayu Fitriya Ramadani, Anggita Eka Wulandari, & Choli Astutik. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388–401.
<https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Sri, A., Suramaya, M., Kewa, S., Mendari, A. S., & Kewal, S. S. (2015). MOTIVASI BELAJAR PADA MAHASISWA STUDENT LEARNING MOTIVATION. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: XIII* (Number 2).
- Sritiawati, T. (2024). *EFEKTIVITAS E-MODUL FLIPBOOK PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN RADEC UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR*. (Table 10), 4–6.
- Sujarwo. (2020). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan di Indonesia. In *Pendidikan* (Vol. 4, Number 2).
- Sundari, S., & Fatonah, K. (2025). *Pengembangan Media Flipbook Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur di Sekolah Dasar*. 7(3), 570–585.
<https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- Tati, A. D. R., Idrus, N. A., & Fadhilah, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Flipbook terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–8.

<https://doi.org/10.56393/lucerna.v4i1.2182>

Zhang, W., Xu, M., Feng, Y., Mao, Z., & Yan, Z. (2024). The Effect of Procrastination on Physical Exercise among College Students—The Chain Effect of Exercise Commitment and Action Control. *International Journal of Mental Health Promotion*, 26(8), 611–622. <https://doi.org/10.32604/ijmhp.2024.052730>