

Digital Flipbook Ecosystem in Everyday Life [Flipbook Digital Ekosistem dalam Kehidupan Sehari-Hari]

Ayu Prastiwi Wijanarko¹⁾, Fitria Wulandari^{*,2)}

¹⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: fitriawulandari1@umsida.ac.id

Abstract. *In assessing national progress, education plays a crucial role in shaping human resources. Quality education, especially in Natural Sciences (IPA), is essential for fostering knowledge and responsibility towards the environment. Yet, students often struggle with abstract concepts in IPA, necessitating engaging teaching media to facilitate understanding. While traditional teaching faces challenges due to a lack of educational resources, technological advancements offer solutions. Flipbooks, interactive digital media that incorporate multimedia elements, enhance learning experiences by catering to diverse learning styles and increasing student engagement. Despite their benefits in delivering effective instruction, the successful implementation of flipbooks requires adequate technological resources and teacher competency, highlighting the need for innovation in educational tools to meet 21st-century learning demands.*

Keywords - Flipbook; Learning Media; Natural Science (IPA)

Abstrak. *Dalam menilai kemajuan bangsa, pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia. Pendidikan yang berkualitas, terutama dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sangat penting untuk menumbuhkan pengetahuan dan tanggung jawab terhadap lingkungan. Namun, siswa sering kali kesulitan dengan konsep-konsep abstrak dalam IPA, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk memfasilitasi pemahaman. Meskipun pengajaran tradisional menghadapi tantangan karena kurangnya sumber daya pendidikan, kemajuan teknologi menawarkan solusi. Flipbook, media digital interaktif yang menggabungkan elemen multimedia, meningkatkan pengalaman belajar dengan memenuhi gaya belajar yang beragam dan meningkatkan keterlibatan siswa. Terlepas dari manfaatnya dalam memberikan pengajaran yang efektif, keberhasilan penerapan flipbook membutuhkan sumber daya teknologi dan kompetensi guru yang memadai, yang menyoroti perlunya inovasi dalam alat pendidikan untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21.*

Kata Kunci - Flipbook; Media Pembelajaran; Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

I. DESKRIPSI PRODUK

Kemajuan suatu bangsa diukur dari pendidikan, dengan pelaksanaan pendidikan yang maksimal akan menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan merupakan sebuah jembatan yang memberikan fasilitas untuk mengembangkan potensi individu secara tertata dan terstruktur demi tercapainya segala hal yang meliputi, wawasan, keterampilan, serta berbagai nilai dan keyakinan [1]. Pendidikan sangat penting bagi seluruh negara, baik negara maju dan negara berkembang. Hal ini dikarenakan pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan suatu bangsa dan negara. Tentunya hal tersebut membutuhkan kualitas yang baik pada saat menempuh proses belajar, salah satunya yakni pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) [2]. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai peristiwa yang berada di alam semesta beserta seluruh isinya dan telah diteliti oleh ilmuwan [3].

Pelajaran IPA merupakan proses belajar yang digabungkan untuk menerapkan berbagai hal antara lain, meningkatkan kemampuan dalam berpikir dan belajar, serta membangun sikap tanggung jawab dengan cara menanamkan sikap kepedulian terhadap lingkungan [2]. Secara umum peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak yang terdapat pada pembelajaran IPA [4]. Sejalan dengan [3] yang menyatakan bahwa, pada dasarnya materi pembelajaran IPA banyak yang memiliki sifat abstrak dan harus disajikan dalam bentuk yang lebih menarik agar lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik, karena pembelajaran IPA tidak dapat dilakukan jika hanya dengan imajinasi dan angan-angan semata. Maka dari untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA, sangat penting untuk didukung oleh berbagai media pembelajaran. Pembelajaran IPA pada tingkat Sekolah Dasar (SD) akan lebih menyenangkan apabila dimuat dalam bentuk media pembelajaran [5]

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi pada peserta didik, serta minat dan keinginan akan hal baru pada proses kegiatan belajar mengajar [6]. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan dan memberikan dorongan pemahaman bagi peserta didik agar tujuan dan materi pembelajaran dapat diterima dengan tepat [7] [8]. Adapun manfaat media pembelajaran dapat

dirasakan oleh guru dan peserta didik. Manfaat bagi guru yakni sebagai alat bantu pendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat mewujudkan tujuan pembelajaran yang sesuai dan menarik, serta memaksimalkan proses belajar mengajar. Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi peserta didik yaitu, untuk merangsang semangat dan minat pada diri peserta didik dengan menciptakan suasana kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah jenuh dan bosan, serta berperan aktif dalam menerima materi pembelajaran [7].

Seiring dengan meluasnya globalisasi, teknologi informasi menjadi pendorong utama dalam mengubah pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran modern. Dengan adanya teknologi memungkinkan ketersediaan media pembelajaran yang dapat menjadi solusi beberapa masalah pada proses pembelajaran seperti kendala tempat dan waktu. Proses belajar berbasis teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih cocok dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik di era masa kini [9]. Pada pembelajaran IPA memerlukan bantuan teknologi dalam penerapannya [5]. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mempunyai tujuan agar pembelajaran yang akan berlangsung dapat lebih fleksibel, sehingga harapan untuk mencapai pembelajaran yang lebih bermakna dapat tercapai dengan bantuan teknologi, hal ini tentunya tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar dengan memanfaatkan teknologi untuk memenuhi harapan dan tujuan tersebut [10].

Minimnya penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar oleh guru sangat banyak ditemui dan akan berdampak pada perkembangan guru dalam mengajar. Disisi lain terbatasnya media pembelajaran akan menjadi penghambat pada proses penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik, hal ini dikarenakan penilaian akan efektif jika seluruh komponen pendidikan dapat terpenuhi dan saling berhubungan satu sama lain, dan sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan penilaian, karena dengan adanya penilaian dapat mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik [11]. Pada observasi yang dilakukan oleh [11], ditemukan masalah yakni kurangnya media pembelajaran dikarenakan rendahnya fasilitas sarana dan prasarana pendukung untuk menunjang kelancaran pada saat mengajar dan terjadinya proses belajar. Hal ini menyebabkan guru dan peserta didik mengalami kesulitan pada saat proses kegiatan belajar tengah berlangsung dikarenakan kurangnya alat pendukung berupa media pembelajaran. Masih dalam penelitian yang sama [11] menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri untuk guru dan peserta didik, minimnya media pembelajaran yang terdapat di SD tempat penelitian [11] membuat kegiatan belajar mengajar terhambat dan menyebabkan guru menjadi kesulitan saat menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan bagi peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Dari masalah yang telah dijabarkan pada paragraf sebelumnya salah satu yang dapat dilakukan yaitu adanya inovasi pada media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad 21 yakni *flipbook* [9]. *Flipbook* merupakan buku digital yang apabila dibuka ke halaman selanjutnya seolah-olah bergerak. *Flipbook* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran interaktif karena didalamnya terdapat *link* video, audio dan lain sebagainya, sehingga akan lebih menarik dan tidak membosankan saat diterapkan pada kegiatan belajar mengajar [2]. *Flipbook* dapat diakses melalui perangkat elektronik. *Flipbook* lebih unggul dibandingkan dengan buku cetak tradisional karena *flipbook* dapat berisi komponen multimedia seperti video, gambar, animasi dan audio. Dengan adanya komponen-komponen tersebut pembelajaran akan lebih menarik dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar serta membantu berbagai gaya belajar pada diri peserta didik [9].

Pada media *flipbook* mempunyai kelebihan dan kekurangan, beberapa kelebihan tersebut yakni, dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, ringkas dan mudah. Peserta didik menjadi lebih interaktif dan bersemangat. Dalam pengoperasiannya media *flipbook* tergolong mudah. *Flipbook* juga dapat menumbuhkan minat belajar pada diri peserta didik. Kemudian media *flipbook* dapat digunakan diseluruh ruangan, baik ruangan terbuka ataupun tertutup. Adapun kekurangan dari *flipbook* yaitu, penerapan hanya dapat dipraktikan pada sekolah yang mempunyai fasilitas memadai dan kemampuan guru serta peserta didik yang baik dibidang TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) [12].

II. ISI PRODUK

Berikut bahan-bahan untuk membuat media *flipbook* :

1. Website atau aplikasi untuk desain *flipbook*, penulis menggunakan canva.
2. Website pembuat *flipbook*, penulis menggunakan website heyzine.

Cara membuat media *flipbook*

1. Siapkan materi yang akan diajarkan pada peserta didik.
2. Kemudian tentukan desain yang ingin digunakan.
3. Desain pada website atau aplikasi canva menggunakan aset yang ada di canva atau menggunakan template yang sudah ada pada canva.

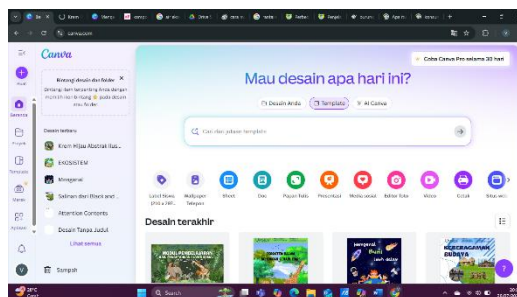
4. Setelah desain selesai, ekspor atau simpan menjadi file pdf.
5. Kemudian gunakan website heyzine untuk menjadikan file pdf tersebut menjadi *flipbook*.
6. Klik *save*, kemudian klik *share* dan tekan tombol *copy* untuk mendapatkan *link*.
7. *Flipbook* siap digunakan.
8. Cara lain yang lebih praktis yaitu dengan klik “bagikan” pada canva kemudian pilih “lainnya”, temukan dan klik tulisan “heyzine flipbook”, maka secara otomatis akan beralih ke website heyzine tanpa perlu mencari website heyzine terlebih dahulu.

Cara penggunaan media *flipbook*

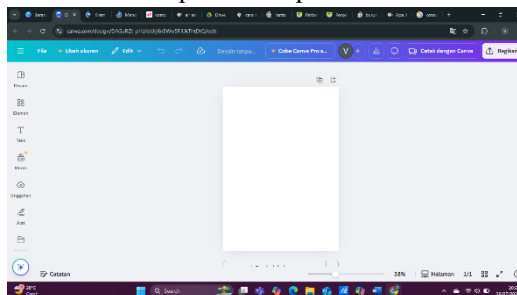
1. Buka *link* yang tersedia untuk menuju website *flipbook*.
2. Geser untuk menuju ke halaman selanjutnya hingga akhir.

Manfaat dari media pembelajaran *flipbook* [13] [14] [15]

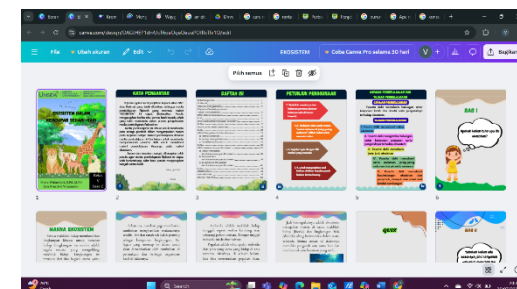
1. Menciptakan aktivitas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
2. Memberi peserta didik kesempatan untuk belajar secara mandiri.
3. Memudahkan peserta didik untuk menguasai dan memahami materi yang harus dikuasai.
4. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada diri peserta didik.
5. Membangkitkan minat belajar peserta didik.
6. Membuat waktu belajar menjadi lebih efisien dan tidak bertele-tele.
7. Peserta didik memperoleh penjelasan secara rinci sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.



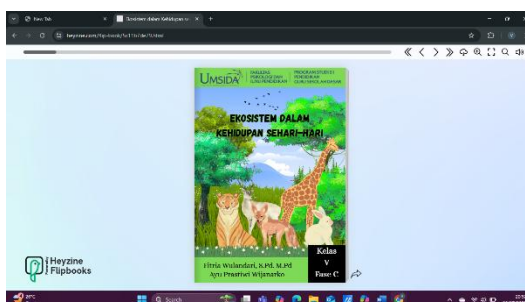
Gambar 1. Tampilan awal pada website canva



Gambar 2. Tampilan setelah memilih template atau membuat kanvas kosong



Gambar 3. Tampilan setelah desain dan materi telah selesai dibuat



Gambar 9. Tampilan awal ketika klik link <https://heyzine.com/flip-book/5c11b7de79.html>

III. SIMPULAN

Inovasi media pembelajaran seperti *flipbook* digital merupakan hal yang penting untuk pendidikan pada abad ke-21. *Flipbook* adalah buku elektronik yang dapat menyertakan video, audio, gambar dan animasi. Hal ini membuat *flipbook* menjadi lebih menarik dan tidak membosankan dibanding dengan buku cetak, selain itu *flipbook* juga dapat membantu peserta didik dengan beragam gaya belajar dan dapat meningkatkan partisipasi mereka saat kegiatan belajar berlangsung.

Meskipun *flipbook* memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi secara efektif, ringkas, dan mudah untuk dioperasikan, serta dapat menumbuhkan minat belajar, *flipbook* memiliki kekurangan yaitu, hanya bisa diterapkan di sekolah yang memiliki fasilitas memadai serta guru dan peserta didik yang kompeten dalam bidang teknologi.

REFERENSI

- [1] R. Atut, S. Patonah, dan F. Agustini, "Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN Bugangan 01," *Indonesian Journal of Elementary School*, vol. 3, no. 1, hlm. 263–274, Mei 2023.
- [2] Hanin, Murjainah, dan A. Heryanto, "Pengembangan Media E-Modul Flipbook Berbasis Karakter Pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar," *Journal of Educational Review and Research*, vol. 6, no. 2, hlm. 117–129, Des 2023.
- [3] C. Nurhidayah, M. Nurmilawati, U. Nusantara, dan P. Kediri, "Analisis Kebutuhan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Pada Materi Fotosintesis Kelas IV SDN Parang 2."
- [4] I. A. D. Astuti, K. I. Nursetyo, I. Hanavi, dan T. T. D. S. Susanto, "Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran IPA: Study Literature Review," *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, vol. 5, no. 1, hlm. 34–43, Jun 2023.
- [5] N. L. Nuryani dan I. B. G. S. Abadi, "Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD," *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, hlm. 247–254, Mar 2021.
- [6] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. Shofiah, Nurazizah, dan Z. Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education*, vol. 05, no. 02, hlm. 3928–3936, Jan 2023.
- [7] R. Juliani dan N. Ibrahim, "Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar," *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, vol. 7, no. 1, hlm. 19–26, Mar 2023, doi: 10.30651/else.v7i1.14065.
- [8] Sudarto, M. Ikhsan Sukaria, dan Faqihudin, "Pengaruh Penggunaan Media Flipbook Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 31 Panaikang Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai," *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, vol. 4, no. 7, Mar 2025.

- [9] P. E. A. Purnomo, K. Agustini, dan I. G. W. Sudatha, “Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21,” *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, vol. 4, no. 3, hlm. 2001–2015, Des 2024, doi: 10.51574/jrip.v4i3.2286.
- [10] S. Munirah dan P. K. Mulyani, “Pengembangan Media Flipbook Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPAS Materi Gaya Siswa Kelas IV SDN Pakintelan 01 Kota Semarang,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 09, no. 03, hlm. 825–839, Sep 2024.
- [11] R. S. Qomariyah, I. Karimah, M. Masruro, dan R. S. Soleha, “Problematisasi Kurangnya Media Pembelajaran Di SD Tanjungsari Yang Berdampak Pada Ketidakefektifan Pada Proses Penilaian,” *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, vol. 1, no. 2, hlm. 178–184, Des 2022, doi: 10.47233/jpst.v1i2.313.
- [12] L. Dinar Riyanti, “Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Efektivitas Project Based Flipped Classroom (PjBFC) dengan Media Flipbook terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN Sukorejo 01”, [Daring]. Tersedia pada: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- [13] S. K. Syarifah, T. Windiyani, Y. Suchyadi, dan U. Pakuan, “Pengembangan E-Modul Menggunakan Flipbook Pada Kelas V Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan”.
- [14] N. E. Saputra dkk., “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flipbook terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar,” *Jurnal Simki Pedagogia*, vol. 7, no. 1, hlm. 317–327, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://jipred.org/index.php/JSP>
- [15] Gusti Ayu Made Mia Arisandhi, I Made Citra Wibawa, dan Kadek Yudianta, “Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar,” *MIMBAR PGSD Undiksha*, vol. 11, no. 1, hlm. 165–174, Feb 2023, doi: 10.23887/jjgsd.v11i1.55034.