



## Pengembangan *Flipbook* Materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* di Universitas Pendidikan Ganesha

Ketut Wahyu Aditya Putra<sup>1</sup>, Luh Masdarini<sup>2</sup>, Ni Made Suriani<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Universitas Pendidikan Ganesha

### ARTICLE INFO

#### *Article History:*

Received 06.03.2026

Received in revised form 18.04.2026

Accepted 22.04.2026

Available online

30.04.2026

### ABSTRACT

This study aims to develop and determine the feasibility of a flipbook learning media on the basic concepts of sustainable tourism. The research adopted a Research and Development (R&D) approach using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The subjects consisted of two material experts, two instructional design experts, and two media experts from Ganesha University of Education. Data were collected using validation questionnaires with a 4-point Likert scale and analyzed using quantitative descriptive percentage techniques. The results showed that: (1) the development followed the 4D stages systematically; (2) the flipbook was declared highly feasible with an average percentage of 98% from material experts (very feasible), 95% from instructional design experts (very feasible), and 94% from media experts (very feasible). Thus, the flipbook learning media on the basic concepts of sustainable tourism is valid and suitable for use in the learning process at the Family Welfare Education Study Program, Ganesha University of Education.

#### Keywords:

*development, flipbook, sustainable tourism, 4D model, learning media*

DOI: 10.30653/003.2026121.491



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2026.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital yang begitu pesat telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Transformasi digital yang merambah hampir seluruh sektor tidak dapat dihindari oleh dunia pendidikan. Kemajuan teknologi secara mendasar telah mengubah cara masyarakat mengakses informasi, berinteraksi dengan budaya, serta menjalankan proses pendidikan. Saat ini, teknologi tidak lagi berperan sekadar sebagai alat bantu, melainkan telah mengubah metode pembelajaran menjadi lebih interaktif. Perubahan ini terjadi karena inovasi teknologi terus menghadirkan berbagai pembaruan dalam dunia pendidikan (Hasnida et al., 2024). Proses pembelajaran maupun kegiatan administrasi pendidikan kini banyak memanfaatkan perangkat digital sebagai sarana pendukung. Penggunaan teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari sistem pendidikan modern karena memberikan kemudahan dalam akses informasi, penyampaian materi, serta pengelolaan data pembelajaran. Pemerintah pun telah mengeluarkan kebijakan digitalisasi pendidikan, yang

<sup>1</sup> Corresponding author's address: Universitas Pendidikan Ganesha.  
e-mail: [wahyu.aditya@student.undiksha.ac.id](mailto:wahyu.aditya@student.undiksha.ac.id)

menegaskan bahwa dunia pendidikan semakin tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Mutia et al., 2023).

Salah satu dampak nyata dari perkembangan tersebut adalah meningkatnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai perantara penyampaian materi agar mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi baru, serta memberikan pengaruh psikologis yang positif terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran juga berperan sebagai alat bantu yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga pesan tersebut lebih mudah dipahami dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien (Ismayati & Purwati, 2024). Selain itu, menurut Resti et al. (2024) media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sekaligus menarik perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Saat ini, media pembelajaran berbasis digital telah menjadi komponen penting dalam menunjang penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu mahasiswa memahami konsep-konsep abstrak maupun terapan. Oleh karena itu, ketepatan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap efektivitas proses belajar mengajar, khususnya pada mata kuliah yang memiliki karakteristik kompleks.

*Flipbook* merupakan salah satu media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan melalui aplikasi pembuat *flipbook* dan berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran daring sekaligus sumber belajar dalam kegiatan *online* (Anggita et al., 2024). Media ini dinilai efektif karena fitur-fiturnya mampu menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa (Saraswati et al., 2025). *Flipbook* dilengkapi dengan beragam fitur yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, antara lain teks, gambar, audio, video, serta animasi interaktif (Dewi et al., 2022). Adapun beberapa keunggulan media pembelajaran *flipbook* meliputi: 1) menyajikan materi pembelajaran secara ringkas dan jelas; 2) dapat diakses kapan pun dan di mana pun; 3) mudah digunakan dan praktis; serta 4) mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Juliani & Ibrahim, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dr. Ni Made Suriani, S.Pd., M.Par., dosen pengampu Mata Kuliah *Sustainable Tourism* di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Pendidikan Ganesha pada 17 Maret 2025, diketahui bahwa mata kuliah tersebut belum memiliki media pembelajaran yang memadai, terutama akibat perubahan kurikulum tahun 2024. Perubahan tersebut melahirkan sejumlah mata kuliah baru tanpa diikuti ketersediaan sumber belajar yang memadai. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional seperti penggunaan PowerPoint, modul ajar, file PDF, dan video pembelajaran. Media pembelajaran perlu beradaptasi dengan perkembangan era digital saat ini. Pemanfaatan media berbasis teknologi interaktif, seperti *flipbook*, belum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi konsep dasar *sustainable tourism*. Padahal, *flipbook* memiliki potensi besar untuk memvisualisasikan materi dan menyajikan tahapan praktik secara sistematis. Hasil kuesioner analisis kebutuhan terhadap 17 mahasiswa menunjukkan tingkat persetujuan 86% dalam kategori sangat setuju, yang mengindikasikan tingginya kebutuhan terhadap media pembelajaran digital.

Materi konsep dasar *Sustainable Tourism* memiliki urgensi tinggi karena membahas keterkaitan antara pariwisata dengan aspek lingkungan, sosial, budaya, dan ekonomi. Bali sebagai destinasi wisata dunia menghadapi berbagai isu lingkungan seperti peningkatan volume sampah, degradasi sumber daya alam, serta tekanan terhadap kearifan lokal (Suardhana et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* menjadi langkah strategis. Pemilihan media *flipbook* didasarkan pada perkembangan teknologi serta keunggulannya dalam menyajikan materi melalui teks, gambar, video, audio, animasi, kuis, dan kemudahan penggunaannya sehingga mampu mendukung proses belajar mengajar (Pratiwi et al., 2025). Pemanfaatan media *flipbook* bagi peserta didik dapat membantu mereka memahami teks serta mengidentifikasi unsur-unsur yang

terkandung di dalamnya. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *flipbook* mampu meningkatkan kemampuan kognitif, minat belajar, dan motivasi mahasiswa (Arisandhi et al., 2023). Dengan demikian, penerapan media *flipbook* menjadi penting untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna, komunikatif, interaktif, dan efektif (Juliani & Ibrahim, 2023). Dalam penelitian ini, metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan dkk. (1974) diterapkan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *flipbook* sekaligus menguji kelayakannya.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* merupakan langkah strategis dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran digital di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha). Selain sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, pengembangan ini juga memiliki nilai strategis dalam mendukung visi Undiksha sebagai universitas unggul yang berlandaskan Tri Hita Karana. Media yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konseptual mahasiswa terhadap isu keberlanjutan pariwisata di Bali, memperkaya sumber belajar yang relevan, serta menjadi acuan dalam pengembangan media digital inovatif di lingkungan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Produk pada penelitian ini dikembangkan dengan model pengembangan 4D, yang meliputi 4 tahapan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Penelitian ini dilaksanakan di di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Pariwisata, Jurusan Teknologi Industri, Fakultas Teknik dan Kejuruan. Universitas Pendidikan Ganesha. Terdapat beberapa subjek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu , 2 dosen ahli instrumen, 2 dosen ahli media pembelajaran dari Fakultas Teknik dan Kejuruan, 2 dosen ahli desain pembelajaran dari Fakultas Teknik dan Kejuruan, 2 dosen ahli isi/materi dari program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Pariwisata. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu *rating scale*. Kisi-kisi instrument disajikan pada **Tabel 1**, **Tabel 2**, dan **Tabel 3**.

**Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator
1.	Kesesuaian Materi Pembelajaran	a. Kesesuaian dengan CPMK mata kuliah <i>Sustainable Tourism</i> b. Kesesuaian dengan indikator pembelajaran c. Kesesuaian dengan ruang lingkup mata kuliah d. Ketepatan konsep dan definisi <i>sustainable tourism</i> e. Kedalaman materi f. Kelengkapan materi (tiga pilar keberlanjutan) g. Kemenarikan penyajian materi h. Kemudahan pemahaman materi i. Kesesuaian soal evaluasi dengan materi
2.	Bahasa	a. Penggunaan bahasa Indonesia yang baku b. Kesesuaian bahasa dengan karakteristik mahasiswa perguruan tinggi
3.	Manfaat Media	a. Kemudahan belajar konsep dasar <i>sustainable tourism</i> melalui <i>flipbook</i> b. Ketertarikan mahasiswa dalam menggunakan media <i>flipbook</i>

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	indikator
1.	Kurikulum	a. Kejelasan identitas mata kuliah b. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator dalam RPS c. Kesesuaian isi materi dengan kompetensi yang diharapkan d. Keterkaitan urutan penyajian materi dalam <i>flipbook</i>
2.	Strategi Pembelajaran	a. Kejelasan rancangan kegiatan pembelajaran b. Kesesuaian metode pembelajaran dengan fitur <i>flipbook</i> c. Kejelasan petunjuk penggunaan media d. Kecukupan unsur interaktif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran
3.	Evaluasi Pembelajaran	a. Ketersediaan <i>assessment</i> b. Kejelasan petunjuk pengerjaan c. Relevansi soal dengan tujuan pembelajaran

Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Desain Tampilan	a. Kemenarikan <i>cover flipbook</i> b. Ketepatan tema dengan konsep <i>sustainable tourism</i> c. Ketepatan warna teks agar mudah dibaca d. Penggunaan gambar yang mendukung materi e. Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi yang tepat f. Ketepatan pilihan video dengan materi g. Penggunaan animasi yang tepat
2.	Pengoperasian	a. Tampilan latar ( <i>background</i> ) yang tepat b. Kemudahan pengoperasian dan navigasi c. Media dapat membangkitkan motivasi mahasiswa d. Kualitas audio yang jelas (jika ada) e. Kemudahan akses pada berbagai perangkat
3.	Kualitas Teknis	a. Media dapat digunakan secara berulang b. Keakuratan tampilan pada berbagai perangkat c. Keterbaruan teknologi yang digunakan d. Kecepatan <i>loading</i> e. Stabilitas media selama digunakan
4.	Interaktivitas	a. Kemudahan navigasi antar halaman b. Kejelasan petunjuk penggunaan c. Responsivitas tombol dan tautan interaktif d. Kualitas <i>hyperlink</i> (jika ada) e. Pengalaman <i>flipping</i> yang menyerupai buku fisik

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yaitu Teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif yaitu mengolah data secara sistematis dalam bentuk angka. Validitas instrument menggunakan rumus *Gregory*. Sementara itu analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari angket yang diberikan ahli dalam bentuk skor. Seluruh data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif, baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelasyakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase selanjutnya diinterpretasikan ke dalam kategori kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan kriteria yang ditetapkan sebagai berikut.

**Tabel 4 Konversi tingkat Kelayakan**

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukum layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

## DISKUSI

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran *flipbook* pada materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Undiksha. Pengembangan dilakukan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil pengembangan *flipbook* berdasarkan penerapan model 4D disajikan sebagai berikut:

### **Tahap Define (Pendefinisian)**

Pada tahap pendefinisian dalam model pengembangan, kegiatan difokuskan pada penentuan dan pendeskripsian kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk media. Tahap ini diawali dengan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara bersama dosen pengampu Mata Kuliah *Sustainable Tourism* untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran mahasiswa semester 4 Konsentrasi Pariwisata. Selain itu, dilakukan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah tersebut guna memperoleh informasi sistematis mengenai kebutuhan dan harapan mereka terhadap media pembelajaran. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dan dijadikan landasan dalam merumuskan kebutuhan pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi konsep dasar *sustainable tourism*, yang meliputi: (1) analisis ujung depan melalui wawancara dengan dosen pengampu yang mengungkap belum tersedianya media pembelajaran akibat perubahan kurikulum 2024; (2) analisis peserta didik melalui kuesioner kepada 17 mahasiswa yang menunjukkan tingkat persetujuan 86% (kategori sangat setuju) terhadap kebutuhan media digital; (3) analisis konsep yang menetapkan materi pengertian, prinsip, manfaat, faktor kunci, serta peran *stakeholder* dalam *sustainable tourism*; (4) analisis tugas berupa kuis, esai, game, dan diskusi kelompok; (5) perumusan tujuan pembelajaran sesuai RPS mata kuliah.

### **Tahap Design (Perancangan)**

Tahap perancangan pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Undiksha, dilakukan guna membuat rancangan media pembelajaran *flipbook* digital yang dikembangkan. Adapun tahap-tahapnya sebagai berikut:

#### 1. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Media yang digunakan berupa *flipbook* digital yang telah dicocokkan dengan tujuan pembelajaran dan materi yang terkandung didalamnya.

#### 2. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran kuisisioner pada tahap *define* maka format pengembangan yang dipilih adalah *flipbook digital* yang berisi konten tentang *sustainable tourism*. Dalam penyajian materi akan terdapat gambar, video, game, kuis, pertanyaan esai, pertanyaan

diskusi, *lesson learned*, dan sebagainya yang dapat mendorong interaktivitas mahasiswa saat belajar mandarin menggunakan *flipbook* tersebut.

3. Rancangan Awal (*Initial Design*)

Rancangan awal pada Media Pembelajaran Flipbook Materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Undiksha adalah sebagai berikut:

a. Menyiapkan materi konsep dasar *sustainable tourism*

Materi yang disiapkan pada Flipbook Konsep Dasar *Sustainable Tourism* meliputi tujuh hal, yaitu pengertian *sustainable tourism*, prinsip-prinsip *sustainable tourism*, manfaat *sustainable tourism*, faktor kunci *sustainable tourism*, peran dan hubungan *stakeholder* dalam pembangunan *sustainable tourism*, studi kasus pengemabangan *sustainable tourism* di beberapa negara, serta isu permasalahan pariwisata di Bali. Selanjutnya semua materi yang telah disiapkan pada *flipbook*, seperti gambar berikut:



Gambar 1 Materi Konsep Dasar Sustainable Tourism

b. Menentukan tema dan design pada tampilan flipbook

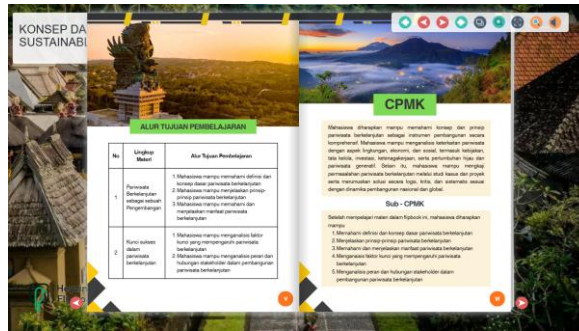
Tema dan design pada Flipbook Konsep Dasar *Sustainable Tourism*, yaitu dengan menggunakan tema objek wisata yang ada di Bali dengan design mengarah pada pariwisata berkelanjutan.



Gambar 2 Tema dan Design Media

c. Membuat slide dan menghias tampilan dari flipbook

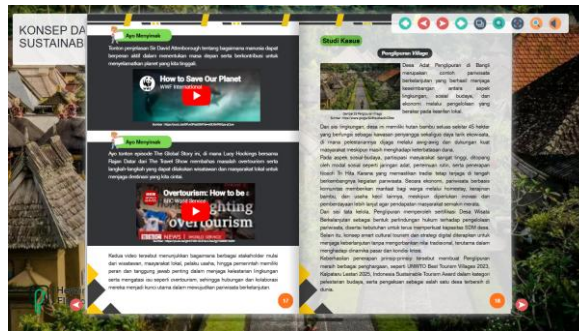
Pada semua *slide flipbook* terdapat hiasan tampilan yang sama pada bagian atas dan bawahnya. Hal itu dilakukan agar menambah tampilan *flipbook* menjadi lebih menarik. Selain itu, beberapa slide tertentu terdapat gambar objek wisata di Bali sehingga menambah nilai estetika.



Gambar 3 Slide dan Tampilan Media

d. Menambahkan video pada flipbook

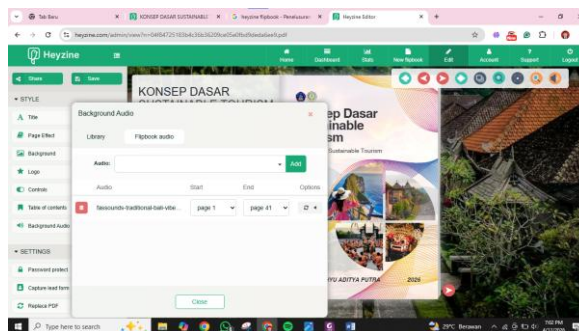
Penambahan video pada flipbook digunakan untuk menambah wawasan mahasiswa, dimana secara visual mahasiswa dapat melihat bagaimana pengembangan sustainable tourism di berbagai negara, kemudian mahasiswa dapat mengobservasi terhadap video pembelajaran sehingga mereka dapat menganalisis langkah apa saja yang dapat dilakukan dalam pengembangan sustainable tourism di Bali.



Gambar 4 Penambahan Video Pada Flipbook

e. Melakukan sinkronisasi audio dan video pada flipbook

Sinkronisasi antara audio dan video dilakukan agar audio berhenti secara otomatis saat ada video yang akan dilihat oleh peserta didik, setelahnya jika flipbook sudah terslide ke halaman yang tidak ada video maka audio akan terputar secara otomatis perlahan-lahan.



Gambar 5 Sinkronisasi Audio dan Video Flipbook

**Tahap Development (Pengembangan)**

Tahap pengembangan ini, produk *flipbook* yang telah jadi dilakukan uji kelayakannya melalui validasi ahli serta revisi berdasarkan masukan yang diterima. Uji kelayakan dilakukan oleh 2 ahli materi, 2 ahli desain pembelajaran, dan 2 ahli media guna mengevaluasi kesesuaian *flipbook* sebagai media pembelajaran. Para ahli mengisi kuesioner penilaian terhadap *flipbook* konsep dasar *sustainable tourism* yang menghasilkan skor sebagai dasar penentuan tingkat kelayakan produk.

Tahap ini penting untuk menjamin kualitas dan validitas media yang dikembangkan. Hasil penilaian dari masing-masing ahli disajikan berdasarkan kuesioner yang terkumpul.

Tabel 5 Presentase Kelayakan Produk Oleh Ahli

Penilaian	Presentase	Keterangan
Ahli Materi/Isi	98%	Sangat Layak
Ahli Desain Pembelajaran	95%	Sangat Layak
Ahli Media	94%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, validasi menunjukkan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat layak dari semua aspek. Ahli materi memberikan persentase rata-rata 98% (sangat layak), ahli desain pembelajaran memberikan persentase rata-rata 95% (sangat layak), dan ahli media memberikan persentase rata-rata 94% (sangat layak). Dengan demikian, media pembelajaran *Flipbook* pada materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* dinyatakan valid, layak, dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

#### Tahap *Desseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran dilaksanakan setelah *flipbook* dinyatakan valid dan layak oleh para ahli. Pada tahap ini, produk *flipbook* yang dikembangkan dengan model 4D untuk Materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* pada Mata Kuliah *Sustainable Tourism* konsentrasi Pariwisata di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga disebarkan kepada pengguna sasaran, yaitu dosen pengampu dan mahasiswa mata kuliah tersebut. Penyebaran dilakukan melalui *barcode* yang mudah diakses via laptop atau *smartphone* tanpa aplikasi tambahan, dengan *barcode* sebagai berikut:



Gambar 6 Barcode Flipbook Konsep Dasar *Sustainable Tourism*

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Undiksha dilaksanakan melalui model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Tahap pendefinisian berhasil mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran, tahap perancangan menghasilkan *prototype flipbook* yang dilengkapi dengan materi, video, kuis, dan fitur interaktif, tahap pengembangan melalui validasi ahli dan revisi menghasilkan produk final, serta tahap penyebaran dilakukan melalui *barcode* kepada dosen dan mahasiswa.
2. Media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan dinyatakan **sangat layak** digunakan. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 98% dari ahli materi, 95% dari ahli desain pembelajaran, dan 94% dari ahli media, semuanya dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media ini memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, desain pembelajaran, dan media secara komprehensif.

Penelitian ini masih terbatas pada tahap validasi ahli. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan uji efektivitas guna mengukur dampak *flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, atau kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

## REFERENSI

- Anggita, D. A. M. D., Asril, N. M., & Trisiantari, N. K. D. (2024). *Problem Based Learning Flipbook Media to Improve Students ' Listening and Writing Skills*. 8(4), 641–653.
- Arisandhi, G. A. M. M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. (2023). Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 165–174. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v11i1.55034>
- Dewi, N. P. S. R., Dewi, N. M. P. S., & Arnyana, I. B. P. (2022). Pengembangan Flipbook Berbasis Pbl Setting Flip Pdf Professional Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Reproduksi. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 9, 187–196.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). *Transformasi Pendidikan Di Era Digital*. 2(1).
- Ismayati, L., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan Media Flipbook Berbasis Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 321–328.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 20–26. <http://dx.doi.org/10.3065>
- Mutia, I. K., Wosal, Y. N., & Monigir, N. N. (2023). *Kesiapan Guru dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Bidang IPTEK*. 7(6), 3571–3579.
- Pratiwi, N. L. P. M. K., Marsiti, C. I. R., & Suriani, N. M. (2025). Pengembangan Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pelayanan Prima Bagi Siswa Tata Boga. *Jurnal Kuliner*, 5(1), 10–20.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Saraswati, N. D., Illahi, A. I. K., Arif, A., & Hakim, L. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Dokumen Berbasis Digital : Implikasi Bagi Pembelajaran di Era Society 5 . 0*. 8(1), 32–52.
- Suardhana, I. N., Utama, I. G. B. R., Sarjana, I. N., Suardana, I. B., Sutarya, I. G., Yulianti, N. K. D., & Suyadnya, W. (2025). *Overtourism di Bali Siapa yang Diuntungkan, Siapa yang Tersisih?* (Issue August).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 05(02), 3928–3936.