



Systematic Literature Review: Penggunaan media pembelajaran berbasis flipbook dalam meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar

Talia Natasya*, Saskia Fadilah Prameswari, Mutiara Cendra Mia Utami, Noviea Varahdilah Sandi

Universitas Peradaban

e-mail: tl.ntsya28@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi perkembangan tren, kelebihan, dan kekurangan penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengacu pada pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA). Analisis dilakukan terhadap 15 artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Hasil sintesis menunjukkan bahwa *flipbook* berkembang dari media pembelajaran alternatif menjadi media digital yang lebih interaktif, inovatif, dan terintegrasi dengan teknologi. Mayoritas penelitian melaporkan bahwa penggunaan *flipbook* berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep, keaktifan belajar, literasi digital, kemampuan membaca, dan komunikasi matematis siswa. Implementasi *flipbook* dipengaruhi oleh kualitas desain media, karakteristik siswa, mata pelajaran, kesiapan teknologi, serta kompetensi guru, dengan beberapa kendala berupa ketergantungan pada perangkat digital dan akses internet. Kajian ini memberikan gambaran komprehensif mengenai perkembangan penelitian *flipbook* di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran dan penelitian selanjutnya.

Kata kunci: Flipbook, Media pembelajaran digital, Pemahaman siswa, Sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas melalui proses pembinaan dan pengembangan potensi secara sadar untuk membentuk individu yang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menurut (Suryapermana & Imroatus, 2017). Pendidikan menjadi usaha terencana untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik secara aktif agar menjadi individu yang berkualitas dan berguna bagi masyarakat (Rahman dkk., 2022). Peran pendidikan sangat penting dalam meningkatkan kualitas individu dan kemajuan bangsa serta membentuk sumber

daya manusia yang kompeten, berdaya saing, berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan mampu memecahkan masalah (Lestari & Nuryanti, 2022).

Pembelajaran merupakan proses yang tidak sekadar dimaknai sebagai kegiatan mengajar, melainkan sebagai upaya terarah dalam memberikan bimbingan kepada peserta didik agar terdorong untuk belajar secara aktif. Proses ini mencakup pemberian bantuan oleh pendidik untuk memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan wawasan, menguasai keterampilan serta kebiasaan, sekaligus membentuk sikap dan keyakinan (Wardana & Djamaluddin, 2021). Pembelajaran juga dipahami sebagai pengalaman yang dialami individu dengan dukungan guru untuk menghasilkan perubahan perilaku menuju kedewasaan secara menyeluruh melalui interaksi dengan lingkungan (Salsabila dkk., 2024). Keseluruhan proses tersebut mencerminkan rangkaian kegiatan yang sistematis dalam memberikan bimbingan melalui penyajian materi di lingkungan belajar, sehingga peserta didik mampu memahami, merespons, menghayati, menguasai, serta mengembangkan pengetahuan secara bermakna.

Teknologi digital merupakan pemanfaatan perangkat, sistem, dan media berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran yang efektif, interaktif, dan fleksibel menurut (Johanis et al., 2024). Teknologi digital memungkinkan pembelajaran berlangsung inovatif, adaptif, serta tidak terbatas ruang dan waktu sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Sejalan dengan hal tersebut, (Unesco, 2023) menegaskan bahwa digital learning berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang fleksibel, personal, dan adaptif sesuai kebutuhan peserta didik abad ke-21. Teknologi mencakup penerapan ilmu pengetahuan, keterampilan, metode, dan proses untuk mempermudah aktivitas serta memenuhi kebutuhan hidup. Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan mendorong peralihan dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif. Pemanfaatan media digital oleh guru belum optimal sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep siswa.

Rendahnya pemahaman siswa sekolah dasar pada materi konseptual seperti IPAS, Bahasa Indonesia, dan Matematika dipengaruhi oleh kurangnya variasi media

pembelajaran sehingga siswa mudah bosan, kurang aktif, dan kesulitan memahami materi secara mendalam. Data PISA 2022 menunjukkan kemampuan literasi membaca, matematika, dan sains siswa Indonesia masih di bawah rata-rata OECD dengan skor 359, 366, dan 383, menunjukkan tingkat pemahaman yang masih rendah dibandingkan negara lain. Hasil Asesmen Nasional juga memperlihatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik untuk membantu pemahaman siswa.

Media pembelajaran berbasis digital seperti flipbook menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Flipbook merupakan media digital yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk buku elektronik interaktif yang dapat memuat teks, gambar, audio, dan video (Utami, 2023). Penggunaan flipbook dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang menarik, interaktif, serta mudah diakses melalui perangkat digital.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Penelitian oleh (Dian Putra dkk., 2023) menyatakan bahwa bahan ajar berbasis flipbook digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian (Goliah & Jamaludin, 2023) menunjukkan bahwa media flipbook dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan. Penelitian (Bastian dkk., 2024) menyebutkan bahwa penggunaan flipbook berbasis Canva mampu meningkatkan literasi digital siswa, sementara penelitian (Juniati dkk., 2025) menunjukkan efektivitas media flipbook dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi organ tubuh manusia. Penelitian (Nur'azizah dkk., 2025) membuktikan bahwa flipbook Panda mampu meningkatkan pemahaman konsep pada materi perubahan wujud benda, serta (Tia dkk., 2026) menunjukkan bahwa penggunaan flipbook berbasis Heyzine efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Kajian tersebut menunjukkan bahwa penelitian masih didominasi oleh pengembangan produk dan uji efektivitas pada konteks materi tertentu dengan cakupan yang beragam sehingga hasilnya bersifat parsial. Kondisi ini menunjukkan adanya research gap berupa keterbatasan cakupan penelitian, belum adanya sintesis hasil penelitian secara

sistematis, serta masih terbatasnya kajian dengan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) yang mengkaji secara komprehensif penggunaan media flipbook terhadap pemahaman siswa sekolah dasar.

Efektivitas media pembelajaran berbasis *flipbook* juga dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikembangkan oleh Mayer, selain didukung oleh hasil penelitian empiris. Menurut (Mayer, 2024), pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa menerima informasi melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui teks saja. Teori ini didasarkan pada tiga asumsi utama, yaitu dual channels, limited capacity, dan active processing. Dengan karakteristik yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video, flipbook menjadi media yang selaras dengan prinsip multimedia learning sehingga mampu membantu siswa memahami materi secara lebih optimal. Penelitian (Liu, 2024) juga menunjukkan bahwa penyajian materi multimedia yang terstruktur mampu menurunkan cognitive load siswa serta meningkatkan pemahaman, retensi belajar, dan hasil belajar secara signifikan. Dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, penyajian materi yang sistematis melalui flipbook memungkinkan siswa memahami konsep secara bertahap tanpa mengalami beban kognitif berlebihan. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian internasional oleh (Aprilia, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media interactive e-flipbook pada pembelajaran sekolah dasar mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan produk media dan pengujian efektivitas pada materi tertentu sehingga hasil penelitian cenderung parsial dan terfragmentasi. Kajian-kajian tersebut belum memberikan gambaran menyeluruh mengenai perkembangan tren penelitian, karakteristik media flipbook yang dikembangkan, serta arah pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook pada jenjang sekolah dasar. Hingga saat ini, belum ditemukan penelitian Systematic Literature Review (SLR) yang secara khusus mensintesis hasil penelitian mengenai pengembangan dan implementasi media

pembelajaran berbasis flipbook terhadap pemahaman siswa sekolah dasar secara komprehensif.

Novelty penelitian ini terletak pada penyajian sintesis yang komprehensif mengenai tren penelitian media pembelajaran berbasis *flipbook* pada jenjang sekolah dasar, analisis karakteristik *flipbook* yang dikembangkan, serta identifikasi arah pengembangan media pembelajaran digital pada masa mendatang. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Systematic Literature Review: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook terhadap Pemahaman Siswa Sekolah Dasar.” Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perkembangan tren penelitian, menganalisis kelebihan dan kekurangan penggunaan media flipbook, serta mengeksplorasi potensi pengembangannya dalam mendukung peningkatan pemahaman siswa sekolah dasar di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu metode penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil-hasil penelitian yang relevan dengan topik tertentu sehingga menghasilkan kesimpulan yang komprehensif dan dapat dipertanggungjawabkan. Menurut (Kitchenham & Charters, 2007), SLR merupakan pendekatan yang bertujuan mengurangi subjektivitas dalam proses penelusuran dan analisis literatur melalui tahapan yang terstruktur, meliputi pencarian literatur, seleksi artikel, penilaian kualitas, ekstraksi data, dan sintesis hasil penelitian. Metode ini dipilih karena sesuai untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai perkembangan penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar.

Pelaksanaan *Systematic Literature Review* (SLR) diawali dengan perumusan *research questions* (RQ) sebagai dasar dalam menentukan strategi pencarian literatur, proses seleksi artikel, ekstraksi data, dan sintesis hasil penelitian. Perumusan RQ merupakan tahapan penting dalam SLR karena berfungsi mengarahkan fokus penelitian agar proses identifikasi dan analisis literatur dilakukan secara sistematis, terstruktur,

dan sesuai dengan tujuan penelitian (Kitchenham & Charters, 2007). Berdasarkan tujuan penelitian, RQ yang dirumuskan meliputi: (RQ1) bagaimana perkembangan tren penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* di sekolah dasar pada periode 2022–2026; (RQ2) apa saja kelebihan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* berdasarkan hasil penelitian yang telah dipublikasikan; serta (RQ3) faktor-faktor apa yang memengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar.

Strategi pencarian literatur dilakukan secara sistematis dengan mengidentifikasi artikel ilmiah yang relevan menggunakan kata kunci yang telah disesuaikan dengan tujuan penelitian. Proses pencarian dilakukan berdasarkan tahapan yang direkomendasikan dalam metode SLR, yaitu menentukan kata kunci, melakukan penelusuran literatur, menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi, menyeleksi artikel berdasarkan relevansi, serta mensintesis hasil penelitian yang memenuhi kriteria. Strategi tersebut bertujuan memperoleh artikel yang memiliki keterkaitan langsung dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar.

Penelusuran literatur dilakukan menggunakan aplikasi *Publish or Perish* sebagai alat bantu pencarian dengan memanfaatkan database Google Scholar. Pemilihan Google Scholar didasarkan pada cakupan publikasi ilmiah yang luas sehingga mampu mengindeks artikel jurnal nasional maupun internasional yang relevan dengan bidang pendidikan serta mudah diakses oleh peneliti.

Pencarian artikel menggunakan kombinasi kata kunci dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, yaitu "media pembelajaran", "media belajar", "*flipbook*", "*digital flipbook*", "pemahaman siswa", "pemahaman konsep", "sekolah dasar", "*learning media*", "*instructional media*", "*students' understanding*", "*conceptual understanding*", "*elementary school*", dan "*primary school*". Kombinasi kata kunci dilakukan menggunakan operator Boolean AND dan OR untuk memperluas sekaligus mempersempit hasil pencarian agar artikel yang diperoleh sesuai dengan fokus penelitian. Contoh *query* yang digunakan adalah ("media pembelajaran" OR "media

belajar") AND (*flipbook* OR "*digital flipbook*") AND ("pemahaman siswa" OR "pemahaman konsep") AND ("sekolah dasar" OR SD).

Rentang tahun publikasi 2022–2026 dipilih untuk memastikan bahwa artikel yang dianalisis merepresentasikan perkembangan penelitian terkini mengenai media pembelajaran berbasis *flipbook* di sekolah dasar. Pemilihan periode tersebut didasarkan pada pesatnya perkembangan teknologi digital dalam pendidikan setelah meningkatnya pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi pada era pascapandemi, sehingga berbagai inovasi media pembelajaran digital, termasuk *flipbook*, semakin banyak dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Pembatasan rentang waktu juga bertujuan memperoleh literatur yang relevan dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran saat ini serta menghindari penggunaan penelitian yang sudah kurang sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan terkini (Kitchenham & Charters, 2007; Page dkk., 2021).

Tabel 1. Kriteria literatur yang relevan

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Tahun publikasi	Artikel diterbitkan tahun 2022–2026	Artikel terbit sebelum tahun 2022
Jenis publikasi	Artikel jurnal ilmiah nasional maupun internasional yang terindeks	Prosiding, skripsi, tesis, disertasi, buku, opini, dan artikel nonilmiah
Subjek penelitian	Siswa sekolah dasar (SD)	Subjek selain siswa SD seperti SMP, SMA, atau mahasiswa
Topik penelitian	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i>	Media pembelajaran selain <i>flipbook</i>
Variabel penelitian	Membahas pemahaman siswa	Tidak membahas pemahaman siswa
Bahasa artikel	Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris	Selain Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris
Ketersediaan artikel	Artikel tersedia dalam bentuk full text dan dapat diakses	Artikel yang tidak tersedia full text
Duplikasi data	Artikel yang belum pernah digunakan sebelumnya	Artikel duplikat atau terpublikasi ganda

Artikel yang telah lolos tahap seleksi selanjutnya menjalani proses *quality assessment* untuk memastikan kualitas metodologis dan relevansi terhadap tujuan penelitian. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa kriteria, yaitu kesesuaian topik penelitian dengan fokus kajian, kejelasan tujuan penelitian, ketepatan metode yang

digunakan, kelengkapan penyajian hasil penelitian, serta kesesuaian pembahasan dan kesimpulan dengan tujuan penelitian. Artikel yang memenuhi seluruh kriteria dipertahankan sebagai sumber data dalam proses sintesis, sedangkan artikel yang tidak memenuhi kriteria dikeluarkan dari analisis. Tahap *quality assessment* bertujuan meminimalkan risiko bias serta meningkatkan validitas dan kredibilitas hasil *Systematic Literature Review* (Kitchenham & Charters, 2007; Page dkk., 2021).

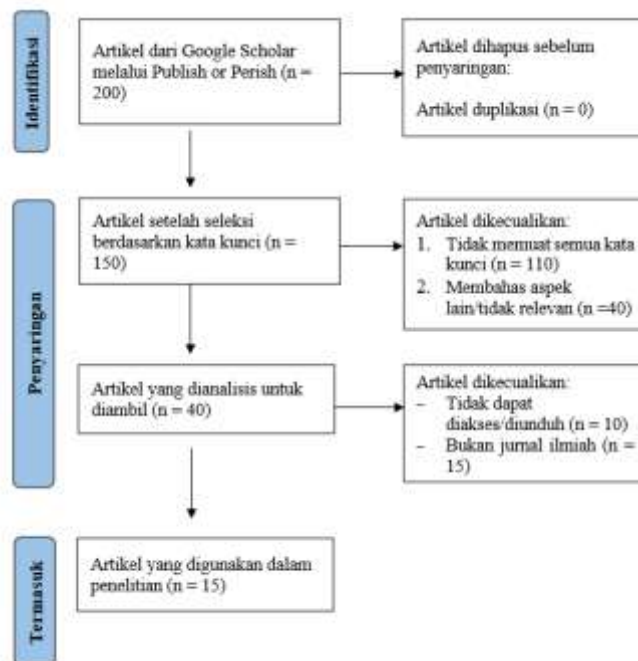
Ekstraksi data dilakukan secara sistematis terhadap artikel yang telah memenuhi kriteria inklusi dan lolos proses *quality assessment*. Informasi yang diekstraksi meliputi nama penulis, tahun publikasi, judul penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian, subjek penelitian, karakteristik media pembelajaran berbasis *flipbook*, serta temuan utama yang berkaitan dengan pemahaman siswa sekolah dasar. Proses ekstraksi data bertujuan menyusun informasi secara terstruktur sehingga memudahkan proses analisis dan perbandingan hasil antarpelitian (Xiao & Watson, 2019).

Data yang telah diekstraksi kemudian dianalisis menggunakan metode *narrative synthesis*. Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi, mengelompokkan, membandingkan, dan menginterpretasikan temuan dari berbagai penelitian yang memiliki karakteristik metode dan konteks yang beragam. Sintesis dilakukan berdasarkan tema-tema yang muncul, meliputi perkembangan tren penelitian, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis *flipbook*, serta faktor-faktor yang memengaruhi implementasinya dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Penggunaan *narrative synthesis* dipilih karena sesuai untuk mengintegrasikan hasil penelitian yang bersifat heterogen tanpa melakukan analisis statistik seperti pada *meta-analysis* (Popay dkk., 2006; Xiao & Watson, 2019).

Proses *Systematic Literature Review* dalam penelitian ini mengacu pada pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA)* 2020 yang dikembangkan oleh (Page dkk., 2021). Pedoman PRISMA digunakan untuk memastikan proses identifikasi, seleksi, penilaian kelayakan, hingga inklusi artikel dilakukan secara sistematis, transparan, dan dapat direplikasi. Prosedur PRISMA terdiri atas empat tahapan utama, yaitu *identification*, *screening*, *eligibility*, dan *included*. Tahap *identification* dilakukan dengan menelusuri artikel menggunakan kata kunci yang

telah ditentukan pada database yang dipilih. Tahap *screening* dilakukan melalui seleksi judul, abstrak, dan kata kunci berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Tahap *eligibility* dilakukan dengan menelaah artikel secara menyeluruh (*full-text review*) untuk memastikan kesesuaian tujuan, metode, hasil penelitian, serta kualitas artikel. Tahap *included* menghasilkan artikel yang memenuhi seluruh kriteria dan digunakan sebagai sumber utama dalam proses ekstraksi data serta sintesis hasil penelitian.

Proses pencarian literatur menggunakan aplikasi *Publish or Perish* pada database Google Scholar menghasilkan 200 artikel yang sesuai dengan kata kunci penelitian. Tahap *screening* berdasarkan judul dan abstrak menghasilkan 150 artikel yang relevan. Sebanyak 110 artikel dikeluarkan karena tidak membahas penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Tahap *eligibility* melalui penelaahan *full text* menghasilkan 40 artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Selanjutnya, 10 artikel dikeluarkan karena tidak tersedia dalam bentuk *full text* dan 15 artikel dikeluarkan karena bukan merupakan artikel jurnal ilmiah. Tahap akhir (*included*) menghasilkan 15 artikel yang memenuhi seluruh kriteria dan dianalisis dalam penelitian ini. Rincian proses seleksi artikel tersebut disajikan pada diagram PRISMA 2020.



Gambar 1. Rincian proses seleksi artikel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan tren penggunaan *flipbook* di sekolah dasar menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dari tahun ke tahun, dimulai pada periode 2022–2023 ketika *flipbook* masih dimanfaatkan sebagai media alternatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu efektivitas pembelajaran dan kemampuan dasar, seperti literasi numerasi. Berikut hasil penelitian yang relevan.

Tabel 2. Daftar hasil penelitian yang relevan

No	Judul	Penulis	Tahun	Hasil Penelitian
1	Pengembangan bahan ajar flipbook berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS	Astaningrum, C., dkk	2025	Pengembangan bahan ajar berbasis flipbook menggunakan Canva terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi IPAS. Media ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep.
2	Pengembangan flipbook berbantuan Canva materi bagian tumbuhan	Bastian, R. D., dkk	2024	Flipbook berbantuan Canva meningkatkan literasi digital siswa serta membantu siswa memahami materi bagian tumbuhan secara lebih visual dan sistematis.
3	Pengembangan bahan ajar berbasis flipbook digital	Dian Putra, A., dkk	2023	Penggunaan flipbook digital meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa lebih aktif dan pembelajaran menjadi lebih menarik.
4	Pengembangan modul digital berbasis flipbook	Fitriani, A. N., & Janattaka, N.	2025	Modul berbasis flipbook membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penyajian materi yang interaktif.
5	Pengembangan media pembelajaran flipbook	Goliah, M., & Jamaludin, U.	2023	Media flipbook terbukti meningkatkan pemahaman siswa pada materi bagian tumbuhan serta membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
6	Pengembangan media pembelajaran terhadap pemahaman siswa SD	Hapni, M. A., dkk	2024	Penggunaan media pembelajaran inovatif termasuk flipbook memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa sekolah dasar.

7	Pengembangan flipbook digital berbasis Heyzine dan Canva	Intan Sari, D., dkk	2025	Flipbook digital berbasis Heyzine dan Canva efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran secara visual dan menarik.
8	Pengembangan media flipbook untuk meningkatkan pemahaman konsep	Juniati, S. R., dkk	2025	Media flipbook mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan melalui penyajian materi yang sistematis dan interaktif.
9	Pengembangan flipbook Panda	Nur'azizah, R., dkk	2025	Flipbook Panda terbukti meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan wujud benda.
10	Pengembangan e-comic menggunakan flipbook	Prasetyo Widodo, I., dkk	2025	Kombinasi e-comic dan flipbook membuat pembelajaran lebih menarik serta meningkatkan pemahaman konsep siswa.
11	Pengembangan media flipbook berbasis Canva	Prastowo, B. F., dkk	2025	Media flipbook berbasis Canva mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa dan mempermudah pemahaman materi.
12	Pengembangan flipbook bermuatan literasi numerasi	Sandy, D. N., dkk	2022	Flipbook yang mengintegrasikan literasi numerasi membantu meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa.
13	Pengembangan media komik berbasis flipbook	Sari, Y. P., & Indrapangastuti, D.	2025	Media komik berbasis flipbook meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa secara signifikan.
14	Pengembangan media flipbook menggunakan Heyzine	Tia, E., dkk	2026	Flipbook berbasis Heyzine efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa melalui visualisasi yang menarik.
15	Pengembangan bahan ajar berbasis flipbook	Utami, Y. R.	2023	Flipbook mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan membantu siswa memahami materi sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing.

Pada Tabel 2, penelitian pada periode ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *flipbook* lebih banyak diarahkan pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Memasuki tahun 2024, penggunaan *flipbook* mulai berkembang dengan tidak hanya berfokus pada aspek daya tarik media, tetapi juga diarahkan pada peningkatan kemampuan yang lebih spesifik, seperti literasi digital dan pemahaman konsep secara visual, sehingga siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga terbiasa menggunakan teknologi dalam proses belajar. Periode 2025 hingga 2026

menunjukkan perkembangan yang semakin variatif dan inovatif karena *flipbook* mulai dikombinasikan dengan berbagai platform, seperti Canva dan Heyzine, serta dipadukan dengan media lain, seperti *e-comic*. Pengembangannya juga semakin beragam dengan tujuan mendukung pembelajaran berdiferensiasi, meningkatkan literasi, keterampilan membaca, serta pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS, Bahasa Indonesia, dan Matematika. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa *flipbook* tidak lagi hanya berperan sebagai media pendukung, tetapi telah berkembang menjadi media pembelajaran digital yang lebih kompleks, interaktif, visual, dan terintegrasi dengan teknologi sesuai kebutuhan pembelajaran modern di sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar. Sebagian besar penelitian memiliki temuan yang serupa, yaitu mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penyajian materi yang lebih interaktif, sistematis, dan menarik. Penelitian (Astaningrum dkk., 2025; Juniati dkk., 2025; Nur'azizah dkk., 2025; Tia dkk., 2026) sama-sama menunjukkan peningkatan pemahaman konsep setelah penggunaan *flipbook*. Penelitian lain menemukan manfaat yang berbeda sesuai tujuan pengembangannya, seperti peningkatan literasi digital pada penelitian (Bastian dkk., 2024), peningkatan kemampuan komunikasi matematis pada penelitian (Sandy dkk., 2022), peningkatan keterampilan membaca pada penelitian (Sari & Indrapangastuti, 2025), serta dukungan terhadap pembelajaran berdiferensiasi pada penelitian (Utami, 2023). Perbedaan fokus hasil tersebut menunjukkan bahwa efektivitas *flipbook* tidak hanya diukur dari peningkatan hasil belajar, tetapi juga dari kemampuan media dalam mengembangkan kompetensi yang menjadi target pembelajaran.

Efektivitas media *flipbook* dipengaruhi oleh beberapa faktor. Desain media menjadi faktor yang sangat menentukan karena penyajian gambar, ilustrasi, animasi, audio, video, serta navigasi yang sederhana mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Integrasi platform Canva, Heyzine, maupun *e-comic* menghasilkan tampilan yang lebih menarik sehingga memudahkan siswa memahami konsep yang bersifat abstrak. Karakteristik siswa juga memengaruhi keberhasilan penggunaan *flipbook* karena siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami

materi yang disajikan secara visual dan interaktif. Perbedaan kemampuan membaca, literasi digital, serta kemandirian belajar menyebabkan guru perlu menyesuaikan isi dan penyajian media dengan kebutuhan peserta didik. Mata pelajaran yang diajarkan turut memengaruhi efektivitas *flipbook*. Mata pelajaran seperti IPAS, Matematika, dan Bahasa Indonesia memperoleh manfaat yang lebih besar karena membutuhkan visualisasi konsep dan penyajian materi secara bertahap. Kesiapan teknologi juga menjadi faktor penting, meliputi ketersediaan perangkat digital, akses internet, serta kemampuan guru dalam merancang dan mengoperasikan *flipbook*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan *flipbook* tidak hanya ditentukan oleh kualitas medianya, tetapi juga oleh kesiapan lingkungan belajar dan kompetensi guru.

Penggunaan media *flipbook* juga menunjukkan beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam implementasinya di sekolah dasar. Ketergantungan terhadap perangkat digital, seperti *smartphone* atau laptop, serta kebutuhan akses internet menjadi kendala utama, terutama pada sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana. Tampilan *flipbook* yang interaktif berpotensi menimbulkan distraksi apabila siswa lebih tertarik pada aspek visual dibandingkan isi materi. Pengembangan *flipbook* juga memerlukan kemampuan literasi digital, kreativitas, waktu, dan keterampilan guru yang lebih tinggi dibandingkan penyusunan media pembelajaran konvensional. Hasil beberapa penelitian menunjukkan bahwa *flipbook* lebih efektif dalam membantu visualisasi dan pemahaman konsep daripada mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi apabila penggunaannya tidak dipadukan dengan strategi pembelajaran yang tepat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa efektivitas *flipbook* sangat dipengaruhi oleh kualitas desain media, karakteristik peserta didik, jenis mata pelajaran, kesiapan teknologi, serta kompetensi guru dalam mengintegrasikan media ke dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis *flipbook* menunjukkan perkembangan yang signifikan dari tahun 2022 hingga 2026, baik dari segi desain, teknologi, maupun tujuan

penggunaannya dalam pembelajaran sekolah dasar. Hasil sintesis berbagai penelitian menunjukkan bahwa *flipbook* secara konsisten memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep siswa, meskipun setiap penelitian memiliki fokus yang berbeda, seperti peningkatan literasi digital, kemampuan membaca, komunikasi matematis, dan pembelajaran berdiferensiasi. Efektivitas *flipbook* dipengaruhi oleh kualitas desain media, karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran, kesiapan teknologi, serta kompetensi guru dalam mengintegrasikan media ke dalam pembelajaran. Penggunaan *flipbook* memiliki kelebihan berupa penyajian materi yang interaktif, visual, dan menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa. Keterbatasan penggunaan *flipbook* masih ditemukan pada ketergantungan terhadap perangkat digital dan akses internet, potensi distraksi akibat tampilan visual, serta kebutuhan literasi digital guru dalam proses pengembangan dan implementasinya. Pengembangan *flipbook* pada penelitian selanjutnya perlu diarahkan pada peningkatan kualitas desain yang lebih adaptif, integrasi strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta penyesuaian dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik agar efektivitasnya semakin optimal dalam pembelajaran di sekolah dasar.

SARAN

Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu memperluas sumber data agar hasil lebih komprehensif, menggunakan metode lanjutan seperti eksperimen atau meta-analisis, serta melibatkan sampel yang lebih beragam untuk meningkatkan generalisasi. Penelitian juga perlu mengkaji pengaruh flipbook terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), mempertimbangkan faktor kesiapan teknologi dan kompetensi guru, serta mengembangkan desain flipbook dan instrumen evaluasi yang lebih optimal agar hasil penelitian lebih akurat dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilia, T. (2024). Utilization of interactive e-flipbook media oriented toward contextual approaches to learning in elementary schools. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(2), 184–204. <https://doi.org/10.21831/jitp.v11i2.71434>

- Astaningrum, C., Ardhan, T., Marwanti, E., & Kata Kunci, A. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS*. 9(No. 2), 151–159. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/inventa.9.2.a10492>
- Bastian, R. D., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengembangan Flipbook Berbantuan Canva Materi Bagian Tumbuhan Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Sumberasri 02. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1826. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4108>
- Dian Putra, A., Yulianti, D., Fitriawan, H., Digital, F., Pembelajaran, E., Ajar, B., & Dasar, S. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar*. 6(No. 4), 2173–2177. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>
- Goliah, M., & Jamaludin, U. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Bagian-Bagian Tumbuhan*. 15(01), 2623–2685. <https://doi.org/10.32678/primary.v15i1.7264>
- Johanis, A. R., Rotikan, M. R., Sihotang, J. I., Adam, S., A., A., Simarmata, J., Murpratiwi, S. I., Saputra, F. H., Hamzah, M. A., H., M. R., & Sudirman, S. (2024). *Pengantar Teknologi Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Juniati, S. R., Aeni, A. N., & Ismail, A. (2025). Pengembangan Media Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa terhadap Materi Organ Tubuh Manusia. Dalam *Ainara Journal* (Vol. 6, Nomor 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/ainj.v6i2.870>
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering*. EBSE Technical Report.
- Lestari, E. A., & Nuryanti, N. (2022). *Pentingnya Kualitas Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Anak*. 4(5), 3689–3694. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7204>
- Liu, D. (2024). The effects of segmentation on cognitive load, vocabulary learning and retention, and reading comprehension in a multimedia learning environment. *BMC Psychology*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01489-5>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Nur'azizah, R., Ismail, A., & Panjaitan, R. L. (2025). *Pengembangan Flipbook Panda Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD Pada Materi Perubahan Wujud Benda*. 10(No. 4), 219–234. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.29778>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The Prisma 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. Dalam *BMJ* (Vol. 372). BMJ Publishing Group. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Popay, J., Roberts, H., Sowden, A., Petticrew, M., Arai, L., Rodgers, M., Britten, N., Roen, K., & Duffy, S. (2006). *Guidance on the Conduct of Narrative Synthesis in Systematic Reviews*.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumrian, Y. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan*. (1), 1–8.

- Salsabila, S., Nugraha, A. B., & Gusmaneli, G. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Sandy, D. N., Cholily, Y. M., Zukhrufurrohmah, Z., & Ummah, S. K. (2022). Pengembangan Flipbook Bermuatan Literasi Numerasi untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(2), 135–148. <https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.2.135-148>
- Sari, Y. P., & Indrapangastuti, D. (2025). *Jurnal Ilmiah Kependidikan Pengembangan Media Komik Berbasis FlipBook Berorientasi Pada Keterampilan Pemahaman Bacaan Materi Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar*. 13(No. 3), 1918–1926. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v13i3.101332>
- Suryapermana, N., & Imroatun, I. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. FTK Banten Press.
- Tia, E., Jahring, J., & Chairuddin, C. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Menggunakan Aplikasi Heyzine untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(1), 417–429. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v6i1.3927>
- Unesco. (2023). *Steering Technology for Education* (UN Executive Office of the Secretary-General (EOSG) Policy Briefs and Papers). <https://doi.org/10.18356/27082245-28>
- Utami, Y. R. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Wardana, W., & Djamaluddin, A. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Cv Kaaffah Learning Center.
- Xiao, Y., & Watson, M. (2019). Guidance on Conducting a Systematic Literature Review. *Journal of Planning Education and Research*, 39(1), 93–112. <https://doi.org/10.1177/0739456X17723971>