



Transformasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar Melalui Flipbook Maker: Dampak Terhadap Keterlibatan Siswa Dan Perubahan Paradigma Pendidikan

Gingga Prananda*¹, Loso Judijanto², Nur Atikah³, Qori Khoirunnisa⁴, Muhammad Sukron Fauzi⁵

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, Indonesia

²IPOSS Jakarta, Indonesia

³STIT Al-Quraniyah Manna, Indonesia

⁴SDN 262 Panyileukan Kota Bandung, Indonesia

⁵Universitas Mulawarman, Indonesia

^{1*}ginggaprananda94@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.31603/bedr.13306>

Abstract

This study aims to examine the impact of using Flipbook Maker on student engagement and the shift in educational paradigms in elementary schools. The method used is a descriptive qualitative approach with a case study, involving interviews with teachers, classroom observations, and analysis of student learning product documents. The research results show that the use of Flipbook Maker significantly enhances student engagement in learning. Students become more active in participating, creative, and collaborative in creating learning materials. Additionally, the application of this technology also brings a shift in the educational paradigm, from a lecture-based teaching approach to a more interactive, project-based, and collaborative learning approach. This study also found that the use of Flipbook Maker contributes to the development of 21st-century skills such as critical thinking, communication, and creativity, as well as positively affecting learning outcomes. These findings are expected to provide new insights into the use of technology in education, particularly at the elementary school level, and encourage the broader adoption of technology in the learning process in elementary schools.

Keywords: Flipbook Maker, Student Engagement, Educational Paradigm, Elementary School

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan *Flipbook Maker* terhadap keterlibatan siswa dan perubahan paradigma pendidikan di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan studi kasus, yang melibatkan wawancara dengan guru, observasi kelas, dan analisis dokumen produk pembelajaran siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Flipbook Maker* secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi, kreatif, dan berkolaborasi dalam pembuatan materi pembelajaran. Selain itu, penerapan teknologi ini juga membawa perubahan paradigma pendidikan, dari pendekatan pengajaran berbasis ceramah menuju pembelajaran yang



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

lebih interaktif, berbasis proyek, dan kolaboratif. Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan *Flipbook Maker* berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kreativitas, serta mempengaruhi hasil pembelajaran secara positif. Temuan ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai pemanfaatan teknologi di pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar, dan mendorong adopsi teknologi yang lebih luas dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: *Flipbook Maker*, Keterlibatan Siswa, Paradigma Pendidikan, Sekolah Dasar

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Teknologi modern mampu membuka jalan bagi penyelenggaraan pendidikan dengan memanfaatkan kekuatan, kecepatan, dan kemampuan digital yang mudah untuk diakses dimana saja ([Putra & Nur Wangid, 2021](#)). Menurut [Andriyani et al., \(2021\)](#) seorang guru memegang peran yang sangat krusial, tidak hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, tetapi juga sebagai penyedia yang dapat memenuhi berbagai kebutuhan siswa. Hal ini penting untuk memastikan tercapainya tujuan kompetensi yang diharapkan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ([Anggraeni et al., 2023](#)). Salah satu inovasi teknologi yang semakin diminati adalah penggunaan *Flipbook Maker*, sebuah alat digital yang memungkinkan guru untuk membuat buku interaktif dalam format *flipbook* ([Divayana, 2018](#)). Teknologi ini memanfaatkan multimedia, animasi, dan navigasi yang mudah, yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Menurut [Azizah & Budijastuti, \(2021\)](#) *Flipbook Maker* dapat digunakan untuk menyajikan konten dalam bentuk yang lebih visual dan kreatif, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Transformasi pembelajaran melalui *Flipbook Maker* berfokus pada perubahan paradigma dari model pembelajaran konvensional menjadi model yang lebih interaktif dan berbasis teknologi ([Aziz & Noer, 2022](#)). Di dalam konteks sekolah dasar, di mana siswa sedang mengembangkan keterampilan dasar dan minat belajar, penerapan teknologi ini dapat memberikan dampak yang signifikan ([Prananda, 2020](#));([Diani, 2021](#)). *Flipbook Maker* memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka ([Pribowo et al., 2024](#)). Dengan adanya interaksi langsung dengan materi, siswa tidak hanya sebagai penerima informasi pasif, tetapi juga sebagai peserta aktif yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Konsep konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan mereka, dapat diintegrasikan dengan penggunaan *Flipbook Maker*. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif, menarik, dan personal. Dalam konteks ini, *Flipbook Maker* menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran berbasis konstruktivisme, karena

memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi dan menyusun pengetahuan mereka sendiri melalui format digital yang dinamis ([Sismulyasih, 2023](#));([Purwati, 2024](#)). Pendekatan ini juga sejalan dengan teori belajar kolaboratif, di mana siswa bekerja bersama-sama dalam kelompok untuk menciptakan materi pembelajaran, memperkuat keterlibatan sosial dan komunikasi antar siswa.

Namun, meskipun *Flipbook Maker* menjanjikan perubahan positif dalam pembelajaran, tantangan utama yang sering dihadapi adalah bagaimana teknologi ini dapat diintegrasikan dengan efektif dalam kurikulum yang ada. Penelitian [Azri, \(2024\)](#) dan [Hatmoko, \(2024\)](#) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi di kelas sering kali terhambat oleh kurangnya pelatihan untuk guru dan terbatasnya infrastruktur pendukung. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana guru dapat memanfaatkan *Flipbook Maker* secara optimal dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Dengan memberikan pelatihan yang tepat bagi guru, teknologi ini dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selanjutnya penelitian [Damayanti & Nuzuli, \(2023\)](#) dan [Depita, \(2024\)](#) tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti penggunaan perangkat lunak pembelajaran interaktif atau multimedia, telah menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi. Namun, penelitian tersebut lebih fokus pada penggunaan teknologi dalam konteks yang lebih luas.

Penelitian yang lebih mendalam mengenai penerapan *Flipbook Maker* secara spesifik di tingkat sekolah dasar masih terbatas, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana penggunaan *Flipbook Maker* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, serta mengidentifikasi perubahan yang terjadi dalam paradigma pendidikan di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan *Flipbook Maker* terhadap keterlibatan siswa di kelas sekolah dasar dan mengeksplorasi perubahan paradigma pendidikan yang terjadi sebagai akibat dari penerapan teknologi ini. Sebagai pembaruan dari penelitian sebelumnya, fokus utama penelitian ini adalah pada inovasi spesifik yang dihadirkan oleh *Flipbook Maker*, yang memungkinkan siswa tidak hanya mengkonsumsi informasi, tetapi juga aktif berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini menjadi relevansi penelitian ini, karena penelitian sebelumnya belum banyak mengkaji dampak teknologi ini pada level sekolah dasar, terutama dari segi keterlibatan siswa dan perubahan paradigma pendidikan.

Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji dampak jangka panjang dari penggunaan *Flipbook Maker* dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Apakah teknologi ini dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa, serta bagaimana hal tersebut memengaruhi hasil pembelajaran dan perkembangan keterampilan abad ke-21, seperti keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar, dengan menawarkan pendekatan yang lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengisi kekosongan penelitian sebelumnya dengan menganalisis lebih dalam tentang penggunaan *Flipbook Maker* di sekolah dasar dan melihat dampaknya terhadap keterlibatan siswa serta perubahan paradigma pendidikan yang terjadi.

Penelitian ini juga akan memberikan saran praktis bagi guru dan pembuat kebijakan pendidikan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi ini dalam pembelajaran sehari-hari.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang ada secara mendalam, tanpa berusaha menguji hipotesis atau hubungan sebab-akibat. Menurut [Sugiyono \(2020\)](#) deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan data yang telah dikumpulkan. Penelitian ini berfokus pada pengumpulan data naratif dan mendalam untuk menggambarkan bagaimana penggunaan teknologi ini mempengaruhi proses pembelajaran di kelas. Penelitian dilakukan di SDN 13 LKP, Sumatera Barat, yang dipilih sebagai lokasi penelitian untuk mengkaji bagaimana teknologi ini diterapkan dalam konteks nyata di dalam kelas.

Selain pendekatan deskriptif kualitatif, pendekatan studi kasus juga digunakan untuk mengkaji penggunaan *Flipbook Maker* di kelas tersebut. Pendekatan ini memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap pengalaman, tantangan, dan hasil yang dicapai oleh siswa dan guru dalam penggunaan *Flipbook Maker*. Dengan menggunakan studi kasus, penelitian ini dapat menggali informasi lebih spesifik mengenai implementasi dan pengaruh teknologi ini dalam pembelajaran, serta melihat bagaimana alat ini diterapkan dalam konteks pendidikan yang nyata.

Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai metode yang mendukung pendekatan kualitatif ini. Pertama, dilakukan wawancara dengan guru dan siswa untuk memperoleh wawasan tentang pengalaman mereka dalam menggunakan *Flipbook Maker*. Wawancara ini menggali persepsi mereka terhadap efektivitas teknologi ini dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan bagaimana teknologi ini mempengaruhi dinamika pembelajaran. Kedua, dilakukan observasi langsung di kelas saat *Flipbook Maker* digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Observasi ini bertujuan untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan materi yang disampaikan melalui alat tersebut dan seberapa besar partisipasi mereka meningkat. Terakhir, dokumentasi atau analisis produk pembelajaran siswa juga dilakukan untuk memberikan gambaran konkret tentang bagaimana siswa menyusun dan berinteraksi dengan materi pembelajaran yang mereka buat menggunakan *Flipbook Maker*.

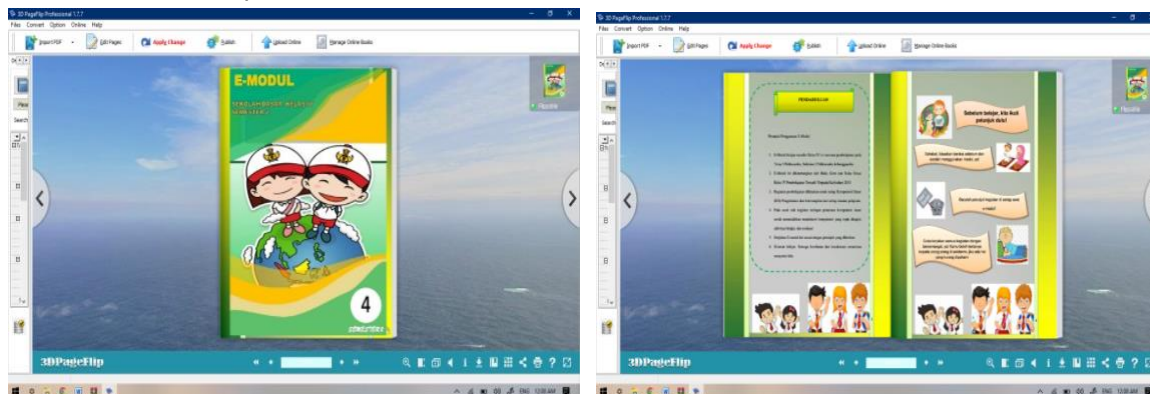
3. Hasil dan pembahasan

Berdasarkan pengumpulan data melalui wawancara dengan guru, observasi kelas, dan analisis dokumen, berikut adalah hasil yang ditemukan:

a. Peningkatan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Salah satu temuan utama dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan *Flipbook Maker* secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini tercermin dalam beberapa indikator, seperti antusiasme siswa yang lebih tinggi selama pembelajaran dan peningkatan partisipasi aktif mereka. Penggunaan teknologi ini membawa dampak positif terhadap cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran, khususnya dalam topik yang bersifat kompleks seperti ciri-ciri makhluk hidup.

Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi yang disampaikan melalui *Flipbook Maker*. Guru mengatakan bahwa siswa merasa lebih terlibat dan tertarik untuk mengikuti pelajaran karena materi disajikan dalam format yang lebih interaktif dan visual. Hal ini memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep yang sebelumnya sulit dicerna, seperti ciri-ciri makhluk hidup. Dengan tampilan gambar, teks, dan animasi yang terdapat dalam *flipbook*, siswa bisa mengaitkan konsep dengan representasi visual yang mendalam, membuat materi lebih mudah dipahami.



Gambar 1. Tampilan *Flipbook Maker*

Observasi langsung di kelas juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berkolaborasi selama kegiatan pembelajaran menggunakan *Flipbook Maker*. Berbeda dengan metode pembelajaran tradisional yang lebih banyak menggunakan ceramah, metode ini memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembuatan materi. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga ikut serta dalam diskusi kelompok untuk membuat *flipbook* mereka sendiri, yang memberikan mereka kendali lebih besar atas materi yang dipelajari.

Selain itu, analisis dokumen dari produk pembelajaran siswa menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berperan aktif dalam pembuatan konten pembelajaran mereka. Dalam pembuatan *flipbook* tentang ciri-ciri makhluk hidup, siswa diminta untuk mengintegrasikan informasi yang mereka pelajari dengan gambar dan teks yang lebih kreatif. Proses ini memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka tentang konsep-konsep biologis secara visual dan menarik, yang membantu mereka mengingat dan memahami materi lebih baik.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Flipbook Maker* dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan membiarkan siswa berkreasi dan berkolaborasi dalam pembuatan materi, teknologi ini membantu siswa memahami konsep-konsep yang lebih abstrak dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan siswa lebih siap untuk menghadapi tantangan dalam belajar dengan cara yang lebih kreatif dan kolaboratif.

b. Perubahan Paradigma Pendidikan: Dari Pengajaran Tradisional ke Pembelajaran Konstruktivis

Berdasarkan temuan, penggunaan *Flipbook Maker* telah mendorong pergeseran dari paradigma pengajaran yang lebih tradisional, yang umumnya berbasis ceramah, menuju pembelajaran

konstruktivis yang lebih berbasis proyek dan kolaborasi. Transformasi ini menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam cara guru dan siswa berinteraksi selama proses pembelajaran.

Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa mereka mulai merancang kegiatan pembelajaran yang lebih melibatkan siswa dalam pembuatan konten. Alih-alih hanya memberikan penjelasan secara langsung, guru kini mendorong siswa untuk menciptakan materi pembelajaran dalam bentuk *flipbook*. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan memahami konsep secara lebih mendalam dan kreatif.

Pendekatan ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Proses pembuatan buku lepas mendorong siswa untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, dan menyusunnya dalam bentuk yang lebih terorganisir. Hal ini memberi mereka kesempatan untuk menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan pengalaman praktis dan memperkaya pemahaman mereka tentang subjek yang dipelajari.

Observasi di kelas juga menunjukkan bahwa siswa lebih banyak bekerja dalam kelompok, bertukar pikiran, dan berkolaborasi dalam tugas. Interaksi tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, dimana setiap siswa berperan aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis kolaborasi ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi yang penting untuk kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, penerapan *Flipbook Maker* dalam pembelajaran telah berhasil merubah cara pandang dan pendekatan dalam proses pendidikan. Dengan mengutamakan kolaborasi dan keterlibatan siswa dalam pembuatan materi, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Ini menunjukkan bahwa teknologi, jika diterapkan dengan bijak, dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengubah paradigma pendidikan menjadi lebih modern dan relevan dengan kebutuhan zaman.

c. Dampak pada Pengembangan Keterampilan Abad ke-21

Selain peningkatan keterlibatan siswa, penggunaan *Flipbook Maker* juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Dalam era yang serba digital ini, keterampilan-keterampilan tersebut sangat diperlukan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin kompetitif. Observasi langsung menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Mereka dituntut untuk menganalisis informasi, memilih konten yang relevan, dan menyajikannya secara visual dalam bentuk *flipbook*.

Proses pembuatan *flipbook* menuntut siswa untuk memikirkan secara mendalam tentang materi yang akan disajikan. Mereka harus memilih informasi yang tepat, mengorganisasi materi dengan logis, serta menyusunnya dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini tidak hanya membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis mereka, karena mereka harus menganalisis dan menilai apa yang paling penting untuk dimasukkan ke dalam produk akhir mereka.

Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih terinspirasi untuk berkreasi dan mengembangkan ide-ide mereka secara visual. Mereka tidak hanya memanfaatkan

teks, tetapi juga menggunakan gambar dan animasi untuk menggambarkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan kreativitas mereka untuk membuat materi pembelajaran yang menarik, siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan partisipasi mereka dalam kelas.

Selain itu, dalam kerja kelompok, siswa mempelajari kolaborasi dan komunikasi yang efektif. Dalam pembuatan flipbook, mereka bekerja bersama untuk menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas. Kolaborasi ini mengajarkan siswa bagaimana berbagi ide, menyelesaikan masalah bersama, dan menghargai pendapat orang lain. Keterampilan sosial ini sangat penting dalam dunia profesional, di mana kerja sama tim dan komunikasi yang jelas adalah kunci untuk mencapai tujuan bersama.

d. Pengaruh Jangka Panjang terhadap Hasil Pembelajaran

Salah satu fokus penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan *Flipbook Maker* terhadap hasil pembelajaran siswa. Berdasarkan temuan awal, terlihat bahwa penggunaan *Flipbook Maker* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, yang pada gilirannya berpotensi meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi dan mengintegrasikan informasi dalam bentuk flipbook, mereka menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa penggunaan *Flipbook Maker* mempermudah proses penilaian pemahaman siswa. Guru merasa lebih mudah untuk menilai seberapa baik siswa memahami materi pelajaran, karena *flipbook* yang dihasilkan siswa mencerminkan proses berpikir mereka. Setiap elemen dalam *flipbook*, seperti teks, gambar, dan animasi, menunjukkan bagaimana siswa mengorganisir informasi dan mengaitkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Hal ini memberi guru gambaran yang lebih jelas tentang tingkat penguasaan materi oleh siswa dan perkembangan keterampilan mereka dalam memahami konsep-konsep yang lebih abstrak.

Selain itu, proses pembuatan *flipbook* yang melibatkan siswa dalam kolaborasi dan diskusi kelompok juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Interaksi semacam ini memperkaya pengalaman belajar dan memfasilitasi pemahaman materi secara lebih mendalam. Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman-teman mereka melalui pertukaran ide dan kerjasama dalam pembuatan materi pembelajaran.

e. Pengaruh terhadap Penerimaan Teknologi oleh Guru dan Siswa

Penerimaan terhadap teknologi ini oleh guru dan siswa sangat penting untuk keberhasilan implementasi *Flipbook Maker*. Mayoritas guru yang terlibat dalam penelitian ini menyatakan bahwa mereka merasa terbantu dengan kemudahan penggunaan *Flipbook Maker*, namun beberapa masih memerlukan pelatihan lebih lanjut untuk mengoptimalkan penggunaannya di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi ini memberikan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran, pelatihan yang lebih mendalam bagi guru sangat diperlukan untuk memaksimalkan potensi teknologi tersebut di ruang kelas.

Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa meskipun mereka awalnya merasa ragu dengan penggunaan teknologi, mereka mulai menyadari manfaatnya setelah melihat antusiasme siswa dalam pembelajaran. Guru melaporkan bahwa penggunaan *Flipbook Maker* membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dan lebih mudah memahami materi. Ketika guru melihat perubahan positif dalam keterlibatan siswa, mereka menjadi lebih percaya diri untuk terus menggunakan teknologi ini dalam proses pengajaran mereka.

Wawancara dengan siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih terbuka terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Mereka merasa bahwa teknologi ini memudahkan mereka untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara lebih kreatif. Siswa mengungkapkan bahwa *Flipbook Maker* memberikan mereka kebebasan untuk merancang materi pembelajaran mereka dengan cara yang lebih visual dan menarik. Ini membantu mereka untuk lebih memahami dan mengingat materi yang dipelajari karena mereka dapat mengaitkan informasi dengan representasi visual yang sesuai dengan cara mereka belajar.

Penerimaan teknologi yang positif ini menunjukkan bahwa, selain dari pengaruhnya terhadap pembelajaran, kesiediaan guru dan siswa untuk mengadaptasi teknologi baru merupakan faktor penting dalam keberhasilan implementasi *Flipbook Maker*. Ketika guru dan siswa menerima dan merasa nyaman dengan teknologi tersebut, pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Oleh karena itu, selain menyediakan pelatihan yang diperlukan, penting bagi sekolah dan lembaga pendidikan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung penerimaan teknologi baru ini.

Secara keseluruhan, penerimaan terhadap *Flipbook Maker* oleh guru dan siswa sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas penggunaan teknologi ini dalam pembelajaran. Dengan memberikan pelatihan yang tepat kepada guru dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka, teknologi ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui wawancara dengan guru, observasi di kelas, dan analisis dokumen produk pembelajaran siswa, penelitian ini menemukan sejumlah temuan penting terkait penggunaan *Flipbook Maker* dalam pembelajaran. Berikut adalah tabel yang merangkum hasil temuan utama dari penelitian ini:

Tabel 1. Temuan Penting Terkait Penggunaan *Flipbook Maker*

Aspek yang Diteliti	Temuan Penelitian
Peningkatan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran	Penggunaan <i>Flipbook Maker</i> meningkatkan antusiasme siswa dan partisipasi aktif selama pembelajaran, terutama pada materi yang kompleks.
Wawancara dengan Guru	Guru melaporkan bahwa siswa lebih tertarik dan merasa lebih terlibat dalam pelajaran karena format materi yang interaktif dan visual.
Observasi di Kelas	Siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berkolaborasi saat membuat <i>flipbook</i> bersama. Pembelajaran lebih berbasis kolaborasi.
Analisis Dokumen Produk	Produk <i>flipbook</i> siswa menunjukkan pengintegrasian

Aspek yang Diteliti	Temuan Penelitian
Pembelajaran	informasi dengan gambar dan teks kreatif, memperkaya pemahaman konsep-konsep sulit.
Perubahan Paradigma Pendidikan	Flipbook Maker mendorong pergeseran dari pengajaran tradisional (ceramah) ke pembelajaran konstruktivis yang lebih berbasis proyek dan kolaborasi.
Pengembangan Keterampilan Abad ke-21	Siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas melalui pembuatan flipbook.
Pengaruh Jangka Panjang terhadap Hasil Pembelajaran	Siswa yang menggunakan <i>Flipbook Maker</i> menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi dibandingkan yang menggunakan metode tradisional.
Penerimaan Teknologi oleh Guru dan Siswa	Mayoritas guru merasa terbantu dengan penggunaan <i>Flipbook Maker</i> , meskipun beberapa membutuhkan pelatihan lebih lanjut. Siswa merasa lebih terbuka dan kreatif.

Dari temuan yang disajikan dalam [Tabel 1](#), dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Flipbook Maker* memiliki dampak signifikan terhadap keterlibatan siswa, perubahan paradigma pembelajaran, serta pengembangan keterampilan abad ke-21. Teknologi ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil pembelajaran dan penerimaan teknologi oleh guru serta siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Flipbook Maker* memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, mengubah paradigma pembelajaran, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Temuan ini sejalan dengan teori-teori pembelajaran yang mengedepankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, seperti yang dikemukakan oleh [Piaget, \(1973\)](#) dalam teori konstruktivisme. Piaget menekankan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal ketika siswa terlibat langsung dalam pengalaman yang memungkinkan mereka untuk menyusun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Penggunaan *Flipbook Maker* memungkinkan siswa untuk menciptakan materi mereka sendiri dan mengintegrasikan informasi dengan cara yang lebih kreatif dan bermakna, yang sejalan dengan prinsip konstruktivisme ini.

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa *Flipbook Maker* berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya pada materi yang lebih kompleks, seperti ciri-ciri makhluk hidup. Hal ini tercermin dalam peningkatan antusiasme siswa, partisipasi aktif, dan kolaborasi dalam kelompok. Penggunaan teknologi ini sejalan dengan pendapat [Jufri, \(2023\)](#), yang menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif berpartisipasi dalam proses belajar melalui alat-alat yang mendukung pemahaman mereka secara lebih mendalam. Dalam hal ini, penggunaan *Flipbook Maker* yang menggabungkan teks, gambar, dan animasi, memberikan representasi visual

yang memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit, memperkuat pembelajaran berbasis pengalaman.

Seperti yang dijelaskan oleh [Faridah et al., \(2023\)](#), pembelajaran yang berbasis pada kolaborasi dan proyek dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, memungkinkan mereka untuk membangun pengetahuan melalui interaksi sosial. Temuan dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *Flipbook Maker* mendorong pergeseran paradigma dari pengajaran berbasis ceramah menuju pembelajaran yang lebih konstruktivis, di mana siswa berperan aktif dalam penciptaan materi pembelajaran mereka sendiri. Dengan bekerja dalam kelompok dan mengkreasikan materi dalam bentuk *flipbook*, siswa dapat memahami konsep-konsep dengan cara yang lebih kreatif dan kolaboratif, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Penggunaan *Flipbook Maker* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Dalam konteks ini, sesuai dengan pendapat [Redhana, \(2015\)](#), teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut, yang sangat diperlukan di dunia kerja masa depan. Dengan menganalisis informasi, memilih konten yang relevan, dan mengintegrasikannya ke dalam *flipbook*, siswa belajar untuk berpikir secara lebih kritis dan kreatif, serta bekerja sama dalam tim untuk menghasilkan produk yang berkualitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan kesamaan dengan studi-studi sebelumnya yang juga meneliti penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh [Ramadhan Lubis et al., \(2024\)](#) yang menemukan bahwa penggunaan alat digital, seperti aplikasi pembuat buku interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mendukung pemahaman konsep yang lebih baik. Penelitian ini juga sejalan dengan oleh [Norpin et al., \(2024\)](#), yang menekankan bahwa penggunaan teknologi visual dan interaktif dalam pembelajaran dapat mengubah cara siswa memahami materi dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Hasil penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada pengaruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran dengan pendekatan yang lebih terstruktur dan instruksional, penelitian yang sudah dilakukan peneliti menunjukkan dampak yang lebih mendalam terkait kolaborasi siswa dalam pembuatan materi pembelajaran mereka sendiri. Proses pembuatan *flipbook* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis, yang membuat pembelajaran tidak hanya lebih menyenangkan, tetapi juga lebih bermakna.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Flipbook Maker* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap seluruh aspek pembelajaran sekolah dasar. Teknologi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memiliki kemampuan untuk mengubah paradigma pembelajaran menjadi lebih konstruktivis dan berbasis proyek. Selain itu, penggunaan *Flipbook Maker* memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan penting abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa dampak jangka panjang penggunaan *Flipbook Maker* berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa dan

membantu mempersiapkan mereka menghadapi tantangan masa depan dengan keterampilan yang relevan. Melihat potensi positif tersebut, disarankan agar lebih banyak sekolah dasar yang mengadopsi teknologi ini dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai agar mereka dapat mengoptimalkan penggunaan Flipbook Maker agar dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih baik guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Referensi

- Andriyani, A., Purwandari, S., & Hisnan Hajron, K. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Ludo Tematik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA. *Borobudur Educational Review*, 1(01), 23–30. <https://doi.org/10.31603/bedr.4790>
- Anggraeni, A., Darmansyah, & Yanti Fitri. (2023). Transformasi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 5463–5477.
- Aziz, A. A., & Noer, S. H. (2022). Analisis Pembelajaran Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kebutuhan E-Modul Berbantuan Flipbook Maker. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(4), 788.
- Azizah, V. N., & Budijastuti, W. (2021). Media Pembelajaran Ilustratif E-Book Tipe Flipbook Pada Materi Sistem Imun Untuk Melatihkan Kemampuan Membuat Poster. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 2(2), 40–51.
- Azri. (2024). Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(4), 4859–4884.
- Damayanti, D., & Nuzuli, A. K. (2023). Evaluasi Efektivitas Penggunaan Teknologi Komunikasi Dalam Pengajaran Metode Pendidikan Tradisional Di Sekolah Dasar. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1), 208–219.
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64.
- Diani Ayu Pratiwi, M. P., Lawe, Y. U., Munir, M., Wahab, A., Prananda, G., Safiah, I., ... & Or, S. (2021). Perencanaan pembelajaran SD/MI. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Divayana. (2018). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Bagi Para Guru Di Smk Ti Udayana. *Abdimas Dewantara*, 1(2), 31–44.
- Faridah, S., Saputra, R. I., & Ramadhani, M. I. (2023). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sd Negeri 2 Tambang Ulang. *Jurnal Terapung : Ilmu - Ilmu Sosial*, 5(2), 60.
- Hatmoko, F. T. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Sekolah Dasar sebagai Upaya Peningkatkan Literasi. *JURNAL MURABBI*, 3(2).
- Jufri. (2023). Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, dan Metode yang Efektif. In *Ananta Vidya*.
- Norpin, N., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Peran Teknologi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(1), 444–448.
- Piaget. (1973). *To Understand is To Invent*. Grossman.

- Prananda, G. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Self-Confidence Peserta Didik Terna 3 di Kelas IV Sekolah Dasar. In *Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang*.
- Pribowo, M. A., Hadiati, E., & Sufian, M. (2024). Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam Interaktif Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 6(82), 1163–1177.
- Purwati. (2024). Desain Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. In *Cahaya Ghani Recovery*.
- Putra, C. A., & Nur Wangid, M. (2021). Cerita Sainsmatika Berbasis Mobile Learning: Solusi Literasi bagi Anak di Era Digital. *Borobudur Educational Review*, 1(01), 1–12. <https://doi.org/10.31603/bedr.4847>
- Ramadhan Lubis, Putri Nabila, Nurul Ilmi Nasution, Lathifah Azzahra, Hasraful, & Fadillah Andina6. (2024). INOVASI PEMBELAJARAN PAI DENGAN PENDEKATAN INTERAKTIF UNTUK GENERASI MILENIAL. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3).
- Redhana, I. W. (2015). Menyiapkan Lulusan FMIPA yang Menguasai Keterampilan Abad XXI. *Proceedings Seminar Nasional FMIPA UNDIKSHA V*.
- Sismulyasih. (2023). Media Pembelajaran SD. In *Cahaya Ghani Recovery*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta (ed.); 22nd ed.). Anggota Ikatan Penerbit Indonesia IKAPI.
-