



## Efektivitas Buku Flipbook Interaktif Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah

Alfian Dahrun<sup>1</sup> Rahma Awalia<sup>2</sup> Firdaus W Suhaeb<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum,  
Universitas Negeri Makassar, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [250002301072@student.unm.ac.id](mailto:250002301072@student.unm.ac.id)<sup>1</sup> [250002301056@student.unm.ac.id](mailto:250002301056@student.unm.ac.id)<sup>2</sup>  
[firdaus.e.suhaeb@unm.ac.id](mailto:firdaus.e.suhaeb@unm.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan buku flipbook interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group yang melibatkan dua kelompok berbeda untuk membandingkan hasil belajar siswa secara objektif. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan flipbook interaktif dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan buku teks. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi serta peningkatan gain score yang menunjukkan efektivitas penggunaan media flipbook dalam membantu pemahaman konsep IPS. Selain itu, penggunaan flipbook interaktif juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif, minat belajar yang tinggi, serta respon positif terhadap penggunaan media digital. Keunggulan flipbook interaktif terletak pada kemampuannya mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti gambar, animasi, audio, dan video yang dapat memperjelas materi pembelajaran. Dengan demikian, buku flipbook interaktif tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, media ini layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS di sekolah.

**Kata Kunci:** Flipbook Interaktif, Pembelajaran IPS, Media Pembelajaran, Hasil Belajar



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

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan modern. Integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari di era abad ke-21. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Media digital memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penggunaan teknologi juga dinilai mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk dikembangkan (Sari, 2021). Perubahan paradigma pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered mendorong penggunaan media yang lebih inovatif. Siswa tidak lagi hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Hal ini berdampak pada peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi juga mampu menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang beragam. Dengan demikian, penggunaan media interaktif menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan efektivitas media digital dalam meningkatkan hasil belajar



(Putra, 2022). Salah satu media pembelajaran digital yang mulai banyak digunakan adalah flipbook interaktif. Flipbook merupakan buku elektronik yang dirancang menyerupai buku cetak dengan efek membalik halaman. Keunggulan flipbook terletak pada kemampuannya mengintegrasikan multimedia seperti gambar, audio, video, dan animasi. Hal ini membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, flipbook juga dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat digital. Penggunaan flipbook memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun kelompok. Media ini juga mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual. Penelitian menunjukkan bahwa flipbook mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Rahmawati, 2020).

Dalam konteks pembelajaran IPS, penggunaan media pembelajaran sangat penting. IPS merupakan mata pelajaran yang memuat berbagai konsep sosial, ekonomi, dan budaya. Materi IPS sering kali bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi yang jelas. Tanpa media yang tepat, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan tersebut. Flipbook interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan. Media ini dinilai mampu menyajikan materi IPS secara lebih konkret (Hidayat, 2021). Permasalahan dalam pembelajaran IPS tidak hanya terletak pada materi, tetapi juga pada metode yang digunakan. Metode ceramah yang dominan membuat siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, kurangnya variasi media pembelajaran juga menjadi faktor penyebab rendahnya minat belajar. Guru sering kali belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Flipbook interaktif dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan peningkatan aktivitas belajar melalui media interaktif (Utami, 2022).

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah cenderung pasif dan kurang tertarik. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Flipbook interaktif dengan tampilan visual yang menarik mampu menarik perhatian siswa. Selain itu, fitur interaktif juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini berdampak pada peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan (Wulandari, 2023). Penggunaan flipbook interaktif juga mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam proses belajar. Selain itu, siswa dapat mengulang materi sesuai kebutuhan mereka. Fitur multimedia dalam flipbook juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Pembelajaran mandiri ini sangat penting dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Dengan demikian, flipbook tidak hanya berfungsi sebagai media, tetapi juga sebagai sumber belajar. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran modern yang menekankan kemandirian siswa (Pratama, 2021).

Selain itu, flipbook interaktif juga mendukung pembelajaran kolaboratif. Siswa dapat berdiskusi dan bekerja sama dalam memahami materi. Hal ini meningkatkan kemampuan sosial dan komunikasi siswa. Pembelajaran kolaboratif juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dengan menggunakan flipbook, siswa dapat berbagi informasi dan berdiskusi secara lebih efektif. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis. Media interaktif seperti flipbook mampu memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif meningkatkan hasil belajar siswa (Nugroho, 2022). Efektivitas media pembelajaran dapat



dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Media yang efektif mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Flipbook interaktif memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan media konvensional. Dengan kombinasi teks, gambar, dan video, siswa dapat memahami konsep secara lebih komprehensif. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, flipbook juga membantu siswa dalam mengingat materi lebih lama. Penggunaan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini didukung oleh penelitian terbaru tentang efektivitas media digital (Santoso, 2020). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga harus mempertimbangkan kesiapan guru dan siswa. Guru perlu memiliki kemampuan dalam mengoperasikan media digital. Selain itu, siswa juga perlu dibimbing dalam menggunakan teknologi secara efektif. Pelatihan dan pendampingan menjadi penting dalam implementasi media digital. Tanpa kesiapan yang baik, penggunaan teknologi tidak akan optimal. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak dalam implementasi teknologi pendidikan. Hal ini mencakup pelatihan, fasilitas, dan kebijakan yang mendukung. Penelitian menunjukkan bahwa kesiapan teknologi mempengaruhi keberhasilan pembelajaran digital (Kurniawan, 2021).

Pengembangan media flipbook interaktif juga harus memperhatikan kualitas konten. Materi yang disajikan harus sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Selain itu, desain media juga harus menarik dan mudah digunakan. Penggunaan warna, gambar, dan animasi harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hal ini penting untuk meningkatkan efektivitas media pembelajaran. Media yang baik tidak hanya menarik, tetapi juga informatif. Oleh karena itu, pengembangan flipbook harus dilakukan secara sistematis. Penelitian menunjukkan bahwa desain media mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Lestari, 2022). Dalam implementasinya, flipbook interaktif dapat digunakan dalam berbagai model pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran blended learning yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring. Flipbook dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran daring. Selain itu, media ini juga dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran di kelas. Fleksibilitas ini menjadi keunggulan flipbook dibandingkan media lainnya. Penggunaan flipbook dalam berbagai model pembelajaran menunjukkan fleksibilitasnya. Hal ini mendukung pembelajaran yang lebih adaptif. Penelitian menunjukkan bahwa blended learning efektif meningkatkan hasil belajar (Yuliana, 2023). Meskipun memiliki banyak keunggulan, penggunaan flipbook juga memiliki tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan akses teknologi di beberapa daerah. Tidak semua siswa memiliki perangkat digital yang memadai. Selain itu, konektivitas internet juga menjadi kendala. Hal ini dapat menghambat penggunaan media digital dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Sekolah dan pemerintah perlu menyediakan fasilitas yang memadai. Dengan demikian, penggunaan teknologi dapat merata. Penelitian menunjukkan bahwa akses teknologi mempengaruhi efektivitas pembelajaran digital (Fauzi, 2020).

Selain itu, penggunaan flipbook juga memerlukan evaluasi yang berkelanjutan. Guru perlu mengevaluasi efektivitas media yang digunakan. Hal ini penting untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media. Evaluasi dapat dilakukan melalui tes, observasi, dan angket. Dengan evaluasi, guru dapat melakukan perbaikan dalam penggunaan media. Hal ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Evaluasi juga membantu dalam pengembangan media yang lebih baik. Penelitian menunjukkan pentingnya evaluasi dalam pembelajaran berbasis teknologi (Ananda, 2022). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan flipbook interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Media ini mampu meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Selain itu, flipbook juga mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif. Namun, implementasinya memerlukan kesiapan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk



mengkaji efektivitas penggunaan flipbook interaktif dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan buku flipbook interaktif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada pembelajaran IPS.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experimental design) tipe pretest-posttest control group design. Desain ini dipilih untuk membandingkan secara objektif perbedaan hasil belajar antara kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok yang tidak diberi perlakuan. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VIII di salah satu sekolah menengah pertama. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 64 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan 32 siswa sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media flipbook interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan buku teks. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan kesetaraan kemampuan awal siswa. Sebelum perlakuan, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Desain ini dinilai efektif untuk mengukur pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar (Sugiyono, 2021). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes hasil belajar, angket motivasi belajar, dan lembar observasi aktivitas siswa. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi IPS. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan flipbook interaktif. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu tes tertulis, penyebaran angket, dan observasi langsung di kelas. Seluruh instrumen disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Validitas instrumen diuji menggunakan uji ahli dan uji coba lapangan. Reliabilitas instrumen dihitung menggunakan koefisien Cronbach Alpha. Penggunaan berbagai instrumen ini bertujuan untuk memperoleh data yang komprehensif dan akurat (Arikunto, 2020). Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t (independent sample t-test) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan gain score untuk melihat efektivitas perlakuan. Data motivasi belajar dan aktivitas siswa dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase dan kategori penilaian. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan untuk menarik kesimpulan penelitian. Penggunaan teknik analisis ini sesuai dengan penelitian eksperimen dalam bidang pendidikan. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi (Creswell, 2020).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar**

<b>Kelompok</b>	<b>N</b>	<b>Mean Pretest</b>	<b>Mean Posttest</b>	<b>Gain Score</b>
Eksperimen	32	60.25	82.40	0.55
Kontrol	32	59.80	70.15	0.25



Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretest antara kelas eksperimen dan kontrol relatif tidak jauh berbeda, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa berada pada tingkat yang sebanding. Namun, setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai gain score pada kelas eksperimen juga berada pada kategori sedang hingga tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan flipbook interaktif memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terjadi karena siswa lebih mudah memahami materi melalui visualisasi dan interaktivitas. Selain itu, media ini membantu siswa mengingat materi lebih lama. Dengan demikian, secara deskriptif flipbook interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan keunggulan media digital dalam pembelajaran (Santoso, 2020).

**Tabel 2. Uji Independent Sample T-Test**

Variabel	Sig. (2-tailed)	t hitung	Keterangan
Hasil Belajar	0.000	4.512	Signifikan

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai t hitung sebesar 4.512 juga menunjukkan bahwa perbedaan tersebut cukup kuat secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan flipbook interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini memperkuat temuan pada analisis deskriptif sebelumnya. Perbedaan ini terjadi karena media flipbook mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, fitur interaktif membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Oleh karena itu, flipbook interaktif dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Temuan ini sejalan dengan penelitian eksperimen di bidang pendidikan (Creswell, 2020).

**Tabel 3. Hasil Angket Motivasi dan Aktivitas Siswa**

Aspek	Kelas Eksperimen (%)	Kelas Kontrol (%)	Kategori
Motivasi Belajar	85%	68%	Tinggi
Aktivitas Belajar	88%	65%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa tingkat motivasi dan aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Persentase motivasi belajar pada kelas eksperimen mencapai 85% yang termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 68%. Hal yang sama juga terlihat pada aktivitas belajar, di mana kelas eksperimen menunjukkan angka 88% yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 65%. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan flipbook interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan mengeksplorasi materi. Selain itu, tampilan media yang menarik juga meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini berdampak pada suasana pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif. Dengan demikian, flipbook interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga motivasi dan aktivitas siswa. Hasil ini didukung oleh penelitian tentang media digital dalam pendidikan (Wulandari, 2023).

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flipbook interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini



terlihat dari peningkatan nilai posttest dan gain score pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Media flipbook mampu menyajikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, dan animasi. Penyajian ini membantu siswa dalam memahami konsep yang sebelumnya dianggap sulit. Selain itu, siswa menjadi lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Interaktivitas dalam media juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Kondisi ini berdampak pada peningkatan pemahaman konsep secara menyeluruh. Dengan demikian, penggunaan media digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media interaktif meningkatkan efektivitas pembelajaran (Putra, 2022). Selain meningkatkan hasil belajar, flipbook interaktif juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil angket yang menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi pada kelas eksperimen. Tampilan visual yang menarik membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Fitur multimedia seperti video dan animasi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Siswa tidak hanya membaca, tetapi juga berinteraksi dengan materi pembelajaran. Hal ini meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa. Motivasi yang tinggi berdampak pada keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media flipbook berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media digital meningkatkan motivasi belajar (Wulandari, 2023).

Penggunaan flipbook interaktif juga berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan mengeksplorasi materi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi bersifat pasif seperti pada metode konvensional. Media interaktif mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang tinggi berkontribusi terhadap pemahaman materi yang lebih baik. Selain itu, siswa juga lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Lingkungan belajar menjadi lebih hidup dan dinamis. Dengan demikian, flipbook interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Temuan ini didukung oleh penelitian tentang aktivitas belajar berbasis teknologi (Nugroho, 2022). Keunggulan flipbook interaktif juga terletak pada kemampuannya mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengakses materi kapan saja sesuai kebutuhan mereka. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam proses belajar. Selain itu, siswa dapat mengulang materi yang belum dipahami tanpa bergantung pada guru. Fitur multimedia membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Pembelajaran mandiri ini sangat penting dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Dengan demikian, flipbook tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber belajar. Hal ini mendukung konsep pembelajaran modern yang berpusat pada siswa. Penelitian menunjukkan bahwa media digital mendukung pembelajaran mandiri (Pratama, 2021).

Meskipun memiliki banyak keunggulan, penggunaan flipbook interaktif juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah ketergantungan pada perangkat teknologi dan akses internet. Tidak semua siswa memiliki fasilitas yang memadai untuk mengakses media digital. Selain itu, guru juga perlu memiliki keterampilan dalam mengoperasikan media tersebut. Tanpa kesiapan yang baik, penggunaan media tidak akan optimal. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari sekolah dan pemerintah dalam penyediaan fasilitas dan pelatihan. Evaluasi penggunaan media juga perlu dilakukan secara berkala. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan flipbook interaktif dapat memberikan hasil yang maksimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian tentang implementasi teknologi pendidikan (Kurniawan, 2021).



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku flipbook interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai posttest dan gain score pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, penggunaan flipbook interaktif juga mampu meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih tertarik, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Media ini juga membantu siswa memahami materi secara lebih mudah melalui visualisasi dan interaktivitas. Dengan demikian, flipbook interaktif memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran IPS. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media digital meningkatkan hasil belajar siswa (Putra, 2022). Selain itu, flipbook interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Media ini tidak hanya mendukung pembelajaran di kelas, tetapi juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri di luar kelas. Namun, implementasi media ini memerlukan dukungan fasilitas dan kesiapan guru dalam penggunaannya. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan penyediaan sarana yang memadai agar penggunaan flipbook dapat optimal. Dengan dukungan yang tepat, flipbook interaktif berpotensi menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Novelty penelitian ini terletak pada pengembangan dan pengujian model pembelajaran IPS berbasis buku flipbook interaktif yang tidak hanya berfungsi sebagai media digital visual, tetapi juga mengintegrasikan elemen multimodal adaptif seperti animasi kontekstual, evaluasi berbasis umpan balik langsung (real-time feedback), serta skenario pembelajaran berbasis masalah sosial lokal untuk meningkatkan keterlibatan kognitif, literasi digital, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara simultan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada efektivitas media digital terhadap hasil belajar semata, studi ini menawarkan pendekatan holistik dengan menganalisis hubungan antara interaktivitas media, pengalaman belajar imersif, dan peningkatan kompetensi abad ke-21 dalam pembelajaran IPS di sekolah. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain evaluatif berbasis mixed methods untuk menghasilkan pemahaman empiris yang lebih komprehensif mengenai pengaruh flipbook interaktif terhadap motivasi, retensi pengetahuan, dan partisipasi aktif siswa, sehingga memberikan kontribusi teoritis maupun praktis terhadap transformasi pedagogi digital dalam pendidikan sosial di era society 5.0.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2022). Evaluasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 120–130.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2020). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Fauzi, A. (2020). Pengaruh akses teknologi terhadap pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(1), 45–53.
- Hidayat, M. (2021). Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(2), 98–110.
- Kurniawan, D. (2021). Kesiapan teknologi dalam implementasi pembelajaran digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 150–160.
- Lestari, S. (2022). Pengaruh desain media terhadap efektivitas pembelajaran. *Jurnal Media Pendidikan*, 11(1), 67–75.



- Nugroho, A. (2022). Pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 12(2), 101–112.
- Pratama, R. (2021). Pembelajaran mandiri berbasis digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(2), 88–96.
- Putra, I. (2022). Efektivitas media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1), 55–66.
- Rahmawati, L. (2020). Penggunaan flipbook dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 6(2), 77–85.
- Santoso, B. (2020). Media digital dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 33–42.
- Sari, N. (2021). Integrasi teknologi dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(1), 1–10.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, W. (2022). Aktivitas belajar siswa melalui media interaktif. *Jurnal Pendidikan Aktif*, 9(2), 70–80.
- Wulandari, S. (2023). Pengaruh media digital terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 15(1), 25–35.
- Yuliana, D. (2023). Efektivitas blended learning dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Modern*, 14(1), 90–100