

## Penerapan E-modul Berbasis *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar *Passing* Permainan Sepak Bola Di SMKN 2 Buduran

Alvin Dian Ardiansyah<sup>1✉</sup>, Mochamad Ridwan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya  
Email: [alvin.19015@mhs.unesa.ac.id](mailto:alvin.19015@mhs.unesa.ac.id)

### Info Artikel

#### Kata Kunci:

*Flipbook*, Hasil Belajar, *Passing*, Sepak Bola

#### Keywords:

Flipbook, Learning Outcomes, *Passing*, Football

### Abstrak

Penelitian ini bermaksud guna mengetahui ada maupun tidaknya pengaruh media *flipbook* terhadap hasil belajar *passing* siswa pada permainan sepak bola di SMK Negeri 2 Buduran dan mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajarnya. Jenis penelitiannya kuantitatif memakai metode eksperimen (eksperimen semu) berdesain *non equivalent control group design*. Siswa kelas XI OTKP 1 berjumlah 36 siswa menjadi sampel penelitian. Pengumpulan data didapatkan dari hasil tes pengetahuan dan tes keterampilan melalui tahapan *pre-test*, *treatment*, serta *post-test*. Pengolahan data penelitian memanfaatkan uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample t test*, serta presentase memanfaatkan SPSS 26 for windows. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini menunjukkan didapati pengaruh penerapan e-modul berbasis *flipbook* terhadap hasil belajar *passing* siswa pada permainan sepak bola. Data yang ada pada penelitian ini telah diterapkan uji normalitas dan uji homogenitas didapati data berdistribusi normal dan homogen. Uji *paired sample t test* dari data kelas kontrol dan eksperimen baik nilai pengetahuan maupun keterampilan menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka dari itu bisa ditarik simpulan bahwasanya didapati pengaruh penerapan media *flipbook* terhadap hasil belajar *passing* siswa pada permainan sepak bola siswa.

### Abstract

This study aims to determine whether or not there is an effect of *flipbook* media on student *passing* learning outcomes in soccer games at SMK Negeri 2 Buduran and find out how much the learning outcomes increase. The type of research is quantitative using experimental methods (*pseudo-experiment*) with a *non-equivalent control group design*. The sample used was OTKP 1 XI class students totaling 36 students. Data collection was obtained from the results of knowledge tests and skill tests through the stages of *pre-test*, *treatment*, and *post-test*. Research data processing utilizes normality test, homogeneity test, *paired sample t test*, and percentage utilizing SPSS 26 for windows. The results obtained in this study indicate that there is an effect of the application of *flipbook*-based e-modules on student *passing* learning outcomes in soccer games. The data in this study have been tested for normality and homogeneity tests found to be normally distributed and homogeneous. The *paired sample t test* of the control and experimental class data for both knowledge and skill scores showed a *Sig. (2-tailed)* < 0.05, therefore it can be concluded that there is an effect of the application of *flipbook* media on student *passing* learning outcomes in student soccer games.

□ Alamat korespondensi:  
Universitas Negeri Surabaya  
E-mail: alvin.19015@mhs.unesa.ac.id

## PENDAHULUAN

Proses pendidikan dengan menerapkan kegiatan jasmani dengan maksud guna meningkatkan kemampuan baik pikiran maupun tubuh dikenal dengan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Junaedi & Wisnu, 2016). PJOK mempunyai peranan penting dalam kurikulum pendidikan, maka dari itu dalam pelaksanaannya harus didukung dengan banyak aspek yang saling berkesinambungan. Hal itu diterapkan guna mewujudkan terlaksananya pedoman dan tujuan pembelajaran yang ada di kurikulum. Perwujudannya dapat dicontohkan dengan guru PJOK mampu menerapkan media pembelajaran interaktif mengikuti perkembangan zaman yang ada dan dapat menarik minat siswa serta meningkatkan hasil belajar mereka. Pentingnya kualitas guru PJOK dan sarana prasarana pendukung mempunyai peranan penting dalam perkembangan peserta didik (Raibowo & Nopiyanto, 2020).

Kualitas guru PJOK dan sarana prasarana pendukung harus ditingkatkan sesuai dengan perkembangan zaman, karena dengan adanya media pembelajaran sangat membantu tugas pendidik dalam mewujudkan tujuan pembelajaran (Hamid & Alberida, 2021). Selain bermaksud guna penyampaian bahan ajar antara pengajar dengan siswa, media pun dimanfaatkan agar memudahkan proses belajar mengajar maka dari itu berjalan dengan efektif dan tepat (Muthoharoh & Sakti, 2021). Maka guru PJOK harus berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital seperti internet yang memungkinkan pendidik memberikan pelajaran yang lebih menarik guna peserta didik (Lestari, 2018). Contoh pembelajaran berbasis internet, yaitu *e-learning*, *web-learning*, dan pembelajaran *online*.

Pembelajaran berbasis internet yang belakangan ini dapat digunakan guna menunjang keberhasilan pembelajaran yaitu penerapan *e-modul*. *E-modul* merupakan suatu alat dalam pembelajaran yang disusun secara terstruktur sesuai dengan kurikulum yang ada, dan dijalankan maupun diaplikasikan memanfaatkan perangkat elektronik seperti laptop, komputer, maupun android (Billah, 2022). Contoh penerapan *e-modul* pada pembelajaran PJOK materi sepak bola yaitu diberikannya *e-modul* tentang teknik dasar *passing* dengan kaki bagian dalam, yang di

dalamnya berisi penjelasan, langkah-langkah, maupun tahapan mengenai teknik *passing* menggunakan kaki bagian dalam disertai gambar yang menarik maupun video animasi supaya peserta didik antusias dan terpacu semangatnya guna mengikuti pembelajaran. E-modul mempunyai bermacam-macam bentuk, salah satunya yaitu *flipbook*.

*Flipbook* pada dasarnya merupakan kumpulan lembaran kertas dengan ukuran tertentu yang diikat di bagian atas (Saparina, Suratman, & Nursangaji, 2020). Menurut perkembangannya *flipbook* kini diubah menjadi bentuk digital yang berisi gambar, animasi, dan video. *Flipbook digital* sangat mudah digunakan karena mirip dengan buku digital maupun *e-book*, namun *flipbook* mempunyai kelebihan yaitu halaman dapat dibolak-balik yang disajikan dengan animasi baik dari gambar, video, maupun tulisan yang bisa dikombinasikan saat diterapkan di pembelajaran (Hadiyanti, 2021). Sifat *flipbook* yang responsif membuat media ini sering digunakan, karena dapat diaplikasikan pada macam-macam perangkat digital seperti laptop, *smartphone*, *PC*, dan semacamnya (Septianto, Mahsunah, & Murni, 2022). *Flipbook* mempunyai kelebihan dalam menyajikan materi di antaranya penyajian berupa gambar, kata-kata, kalimat, serta animasi yang bisa ditunjang aneka warna sehingga peserta didik mudah tertarik. Tidak hanya itu, *flipbook* bisa menunjang peserta didik guna meningkatkan penguasaan mengenai sesuatu sifatnya abstrak maupun fenomena yang tidak bisa dipraktikkan di kelas (Rahmawati, Wahyuni, & Yushardi, 2017).

Diharapkan *flipbook* berbasis digital dapat menunjang siswa agar berminat saat belajar dan meminimalisir rasa jenuh, karena *flipbook* berbasis digital adalah buku yang interaksi serta atraktif. *Flipbook* bisa diatur dengan struktur digital yang digunakan menjadi pengganti buku konvensional yang berperan menjadi sumber pengetahuan. Berbagai bahan ajar yang berkenaan proses belajar mengajar di sekolah dapat diatur berupa *flipbook*. Berbasis uraian dan problematika yang tertera, penting guna memfokuskan penelitian berjudul "Penerapan E-modul Berbasis *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar *Passing* Pada Permainan Sepak Bola Di SMKN 2 Buduran".

Penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang diterapkan oleh

(Vikiantika, Primasatya, & Erwati, 2022) bahwasanya dengan media pembelajaran berbasis *flipbook* bisa menunjang hasil belajar siswa. Berikutnya penelitian oleh (Pasambo & Radia, 2022) bahwasanya penerapan multimedia sebagai media pembelajaran mempunyai pengaruh pada pembelajaran. Hasil dari (Mardiana, 2022) bahwasanya *flipbook* mempunyai kategori sangat layak maka dari itu sangat baik diterapkan pada proses belajar mengajar. Berikutnya hasil penelitian oleh (Ibrahim, 2023) bahwasanya ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Bisa ditarik simpulan bahwasanya penerapan media *flipbook* bisa membawa pengaruh serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## METODE

Eksperimen semu (*quasi eksperiment*) diterapkan dalam penelitian ini. Permasalahan yang akan diteliti yaitu pengaruh diterapkannya media *flipbook* terhadap perolehan belajar *passing* permainan sepak bola di SMKN 2 Buduran. Penelitian bersedain *non equivalent control group design*.

Tabel 1. Desain penelitian *non equivalent control group design*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	R	X1	O1
Kontrol	R	-	O2

Lokasi penelitian ini di lakukan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo dengan sampel semua siswa kelas XI OTKP 1 dengan total 36 siswa dan dikelompokkan menjadi kelompok kontrol dan eksperimen memanfaatkan teknik *ordinal pairing*. Instrumen yang dipakai terhadap perolehan belajar ranah kognitif merupakan tes perolehan belajar peserta didik berupa tes pilihan ganda, sedangkan guna perolehan belajar ranah psikomotor instrumen penilaian *passing* memanfaatkan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola. Siswa diberikan *pre-test* terlebih dahulu, lalu diberikan *treatmen* berupa proses pembelajaran memanfaatkan media *flipbook* yang berikutnya diterapkan *post-test* yang bermaksud mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Berbasis hasil tes yang diterapkan nantinya dapat dilihat bagaimana pengaruh media *flipbook* terhadap peningkatan perolehan belajar siswa materi keahlian *passing* memanfaatkan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola antara kelompok kontrol serta kelompok eksperimen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Deskriptif

Pada penelitian ini perolehan data diterapkan di SMK Negeri 2 Buduran dan adapun data yang berhasil dihimpun selama penelitian diterapkan yakni data hasil belajar *passing* siswa kelas XI berupa nilai penegetahuan dan keterampilan. Sampel berjumlah 36 siswa kelas XI OTKP 1, dibagi ke dalam kelompok eksperimen serta kelompok kontrol tiap kelompok jumlahnya 18 siswa.

Pembagian kelompok eksperimen serta kelompok kontrol diterapkan dengan cara *ordinal pairing* berbasis hasil nilai mean *pre-test* siswa. *Ordinal pairing* merupakan sebuah cara pengelompokkan sampel yang memanfaatkan sistem rangking dalam membagi kelompok (Pelamonia & Harmono, 2018). Guna mendapatkan data diterapkan melalui 3 tahapan, diantaranya: 1) *pretest*, 2) *treatmen*, serta 3) *posttest*. Adapun data yang diperoleh dikumpulkan selama penelitian berupa data perolehan skor mean *pre-test* serta *post-test* kelompok kontrol serta kelas eksperimen.

Berbasis perolehan olah data yang sudah diterapkan dengan tahapan uji analisis deskriptif, uji normalitas, serta uji homogenitas didapatkan data yang telah berdistribusi normal serta mempunyai varian yang homogen. Berikutnya diterapkan uji-t guna mengetahui apakah variabel (x) berupa media *flipbook* berpengaruh terhadap variabel (y) hasil belajar *passing* siswa.

Tabel 2. Uji *Paired Sample t Test* Pengetahuan

Hasil Belajar	Sig. (2-tailed)
(Pengetahuan)	
Pre Kontrol–Post Kontrol	0,000
Pre Eksperimen–Post Eksperimen	0,000

Tabel 3. Uji *Paired Sample t Test* Keterampilan

Hasil Belajar	Sig. (2-tailed)
(Keterampilan)	
Pre Kontrol–Post Kontrol	0,035
Pre Eksperimen–Post Eksperimen	0,000

Berbasis hasil uji t didapatkan skor signifikansi kurang dari 0,05. Bisa dilihat dari perolehan tersebut mempunyai simpulan bahwasanya didapati pengaruh signifikan diterapkannya media *flipbook* terhadap perolehan belajar *passing* siswa pada

permainan sepak bola di SMK Negeri 2 Buduran.

Berikutnya diterapkan penghitungan peningkatan perolehan belajar siswa setelah diketahui didapati pengaruh diterapkannya media *flipbook* terhadap hasil belajar *passing* siswa. Persentase peningkatan perolehan belajar siswa bisa diukur menggunakan rumus berikut.

Tabel 4. Rumus Persentase Peningkatan Hasil Belajar

$$\text{Mean Different} = \text{mean post test} - \text{mean pre test}$$

$$\text{Presentase peningkatan} = \frac{\text{Mean Different}}{\text{Mean pre test}} \times 100\%$$

Dari rumus diatas didapatkan hasil perhitungan persentase peningkatan (1) pada kelompok kontrol peningkatan nilai ranah pengetahuan sebesar 27,06%, pada ranah keterampilan sebesar 6,69%; (2) pada kelompok eksperimen peningkatan nilai ranah pengetahuan sebesar 32,20% dan pada ranah keterampilan sebesar 24,30%.

## PEMBAHASAN

Diterapkan pengembangan pada pembelajaran PJOK mempunyai tujuan guna memberikan siswa pengalaman belajar yang baru serta melibatkan fisik, mental, dengan adanya interaksi antar siswa, guru, dan lingkungan belajar (Neldi, Sari, Olahraga, Keolahragaan, & Padang, 2023). Dari adanya permasalahan yang terjadi peneliti menerapkan eksperimen dengan menerapkan media *flipbook* pada pembelajaran PJOK materi *passing* pada permainan sepak bola. Dipilihnya *flipbook* karena merupakan multimedia yang dapat menyusun buku berbasis digital dengan mempunyai animasi *flipping* yang dapat mempengaruhi penggunaannya menjadi interaktif. Pengoperasian media ini mudah dan *flipbook* juga mempunyai kelebihan yaitu dapat membuat penggunaannya mengatur pergerakannya sendiri dengan adanya fitur gambar, video, animasi, dan musik (Putra, Yulianti, & Fitriawan, 2023). Kelebihan-kelebihan yang dimiliki media ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran PJOK karena siswa dapat lebih memahami tahap demi tahap dalam pelaksanaan materi *passing*.

Penelitian diterapkan mempunyai tujuan guna mengetahui pengaruh media *flipbook* terhadap perolehan belajar *passing* siswa pada permainan sepak bola di SMK Negeri 2 Buduran. Kelompok kontrol serta

kelompok eksperimen ditentukan melalui teknik *ordinal pairing* berbasis hasil nilai *pre-test* peserta didik. Kelompok kontrol diterapkan model pembelajaran konvensional dan guna kelompok eksperimen diterapkan pembelajaran dengan media *flipbook*. Sebelum diberikan *treatment* kepada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, peneliti memberikan soal *pre-test* dengan tujuan melihat potensi awal peserta didik tiap kelompok.

Setelah diberikan *pre-test*, kedua kelompok diberikan pembelajaran materi *passing* memanfaatkan kaki bagian dalam dengan *treatment* yang berbeda. Berbasis perolehan penelitian yang telah diterapkan sebanyak 3 kali pertemuan tatap muka yang terdiri dari pemberian *pre-test* 1 kali, lalu pemberian *treatment* 1 kali pertemuan, dan pengambilan nilai *post-test* 1 kali pertemuan. Pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol didapati peningkatan mean hasil belajar setelah diberikan *treatment* yang berbeda. Terlihat dari nilai mean hasil belajar *pre-test* kelompok kontrol sebesar 59 dan setelah pemberian *treatment* menjadi 71 sedangkan mean perolehan belajar sebelum dilaksanakan *treatment* kelas eksperimen sebesar 58,9 dan setelah diberikan *treatment* menjadi 81,444.

Tahapan berikutnya sebelum menerapkan uji hipotesis, diterapkan uji prasyarat yakni uji normalitas serta uji homogenitas memanfaatkan SPSS 26.0 for windows. Perolehan dari uji normalitas kedua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada *pre-test* dan *post-test* mempunyai hasil signifikansi lebih besar dari 0,05 maknanya data berdistribusi normal. Pada hasil uji homogenitas *pre-test* guna kelompok kontrol dan kelompok eksperimen nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 artinya nilai dari data homogen.

Sesudah pengujian prasyarat dilaksanakan, tahapan berikutnya yaitu pengujian hipotesis. Pada penelitian yang peneliti lakukan memanfaatkan uji *paired sample t test*. Berbasis perhitungan data berbantuan SPSS 26.0 memanfaatkan taraf signifikansi 5% ataupun 0,05, maka nilai signifikansi pada nilai *pre-test* serta *post-test* kelas eksperimen ataupun kelas kontrol sebesar 0,000. Menyatakan nilai signifikansi lebih kecil maknanya H<sub>0</sub> ditolak serta H<sub>a</sub> diterima. Mean skor perolehan belajar peserta didik pada kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan merupakan 59,1 dan sesudah diterapkan *treatment* skor mean

menjadi sebesar 71,417. Kelas eksperimen mean skor perolehan belajar peserta didik sebelum menerima perlakuan merupakan 58,916 dan setelah diberikan perlakuan rata-rata nilai hasil belajar menjadi 81,444. Dari hasil data yang telah didapatkan bisa ditarik simpulan bahwasanya hasil belajar *passing* siswa yang diberikan *treatment* dengan media *flipbook* lebih tinggi dari kelompok kontrol yang diberikan *treatment* memanfaatkan pembelajaran konvensional. Dengan artian bahwasanya didapati pengaruh diterapkannya media *flipbook* terhadap hasil belajar *passing* siswa pada permainan sepak bola di SMK Negeri 2 Buduran.

Berbasis hasil penelitian tersebut diketahui bahwasanya media *flipbook* berpengaruh terhadap hasil belajar *passing* siswa pada permainan sepak bola di SMK Negeri 2 Buduran. Terlihat dari perolehan mean belajar sebelum serta setelah diterapkan *treatment* baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Media *flipbook* dapat membantu pendidik guna membuat kondisi belajar efektif, interaktif, serta tidak membosankan (Sugianto, Abdullah, Elvyanti, & Muladi, 2017). Pada proses belajar tampilan media *flipbook* yang interaktif dan berisi beberapa elemen penunjang pembelajaran seperti gambar, video, suara, dan animasi dapat memudahkan siswa guna memahami materi pembelajaran.

Bagi siswa pada kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran yang disertai dengan media *flipbook* dapat lebih baik dalam menerapkan tahapan-tahapan keterampilan dasar *passing*, karena pada proses pembelajaran dengan *flipbook* tidak hanya menyajikan tulisan-tulisan dan gambar namun juga disertai video dan animasi tentang tahapan-tahapan *passing* yang membuat siswa dapat mudah memahami. Keadaan ini membuat siswa guna dapat lebih teliti dalam belajar tahapan-tahapan *passing* dan mampu menganalisis kesalahan-kesalahan yang sering terjadi serta meminimalisirnya saat menerapkan percobaan.

Seberapa besar peningkatan perolehan belajar *passing* peserta didik terlihat dari nilai *pre-test* serta nilai *post-test* yang didapat oleh siswa. Dari perolehan penelitian yang sudah diterapkan pada siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran dapat dilihat bahwasanya peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol. Peningkatan nilai hasil belajar kelas kontrol pada ranah pengetahuan sebesar

37,1% dan pada ranah keterampilan sebesar 7,1%, sedangkan guna kelompok eksperimen peningkatan hasil belajar pada ranah pengetahuan sebesar 47,5% dan pada ranah keterampilan sebesar 32,1%. Penerapan penelitian selaras penelitian sebelumnya yang diterapkan (Vikiantika et al., 2022) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Penggerak pada Mata Pelajaran Matematika melalui Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*, yang memaparkan bahwasanya dengan media pembelajaran berbasis *flipbook* bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikutnya penelitian oleh (Pasambo & Radia, 2022) dengan judul Meta Analisis Pengaruh Multimedia sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar, yang menyatakan bahwasanya penerapan multimedia sebagai media pembelajaran mempunyai pengaruh pada pembelajaran. Hasil dari (Mardiana, 2022) dengan judul Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* guna Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK pada Materi Hubungan dengan Pelanggan, yang menjelaskan bahwasanya *flipbook* mempunyai kategori sangat layak maka dari itu sangat baik diterapkan pada proses pembelajaran. Berikutnya hasil penelitian oleh (Ibrahim, 2023) dengan judul Pengaruh Media Powerpoint dengan *Slide Video* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar, yang mendeskripsikan bahwasanya ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Bisa ditarik simpulan bahwasanya penerapan media *flipbook* bisa membawa pengaruh serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## KESIMPULAN

Dapat diketahui bahwasanya media *flipbook* merupakan media yang bisa menjadi preferensi pendidik guna berinovasi agar hasil belajar peserta didik meningkat. Berbasis olah data yang sudah diterapkan pada Tabel 2 dan Tabel 3 diambil simpulan bahwasanya didapati pengaruh diterapkannya media *flipbook* terhadap perolehan belajar *passing* peserta didik pada permainan sepak bola di SMK Negeri 2 Buduran. Hal ini didukung dengan adanya peningkatan yang terjadi antara *pre-test* serta *post-test* hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment* memanfaatkan media *flipbook*. Dengan skor mean *pre-test* serta *post-test* yang telah didapatkan kesimpulan bahwasanya penerapan media *flipbook* pada siswa di SMK Negeri 2 Buduran

bisa menunjang hasil belajar siswa pada materi *passing* dengan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.

## REFERENSI

- Billah, M. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual Memanfaatkan Aplikasi Flipbook Maker Pada Subtema Lingkungan Sekolahku. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 565–570.
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Guna Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284–291. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3344>
- Hamid, A., & Alberida, H. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 911–918.
- Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Power Point Dengan Slide Video Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Di Sekolah Dasar Else (Elementary School Education. 7(1), 75–80.
- Junaedi, A., & Wisnu, H. (2016). Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sma, Smk, Dan Ma Negeri Se-Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(3), 834–842.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Mardiana, R. (2022). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook guna Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK pada Materi Hubungan dengan Pelanggan. 4(4), 5062–5072.
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Memanfaatkan Adobe Flash CS6 Guna Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>
- Neldi, H., Sari, D. N., Olahraga, P., Keolahragaan, F. I., & Padang, U. N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) se-Kecamatan Koto Tangah. 6(5), 99–106.
- Pasambo, E., & Radia, E. H. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(3), 3257–3267.
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital guna Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. 6(April), 2173–2177.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332.
- Raibowo, S., & Nopiyanto, Y. E. (2020). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan pada SMP Negeri Se-Kabupaten Mukomuko melalui Pendekatan Model Context, Input, Process & Product (CIPP). *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 146–165.
- Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mater Lingkaran di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), 1–11.
- Septianto, T., Mahsunah, E., & Murni, A. W. (2022). Perspektif Guru: Pelatihan dan Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook guna Diterapkan dalam Pembelajaran Sekolah Dasar pada Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3691–3698. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2661>
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101–116. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Vikiantika, A., Primasatya, N., & Erwati, Y. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(2), 2002–2013.