



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 2260-2274

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2259

Pengembangan *Flipbook* dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Rizkia Yunanda¹, dan Faizatul Faridy²

^{1,2} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

ABSTRAK. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun di TK Bunda Kandung Aceh Besar, terutama dalam mengenal bentuk, pola, dan konsep sederhana. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook serta mengetahui kelayakannya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan validasi oleh ahli materi serta ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipbook yang dikembangkan memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat layak, validasi ahli media sebesar 70,07% dengan kategori layak, dan respons anak sebesar 88,46% dengan kategori sangat baik. Penggunaan media flipbook juga mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk, mengelompokkan objek, dan memahami konsep sederhana. Selain itu, media ini meningkatkan minat dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media flipbook dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Kata Kunci : Media Pembelajaran; Flipbook; Kognitif; Anak Usia Dini

ABSTRACT. This research was motivated by the low cognitive abilities of children aged 4-5 years at Bunda Kandung Kindergarten in Aceh Besar, especially in recognizing simple shapes, patterns and concepts. This research aims to develop flipbook learning media and determine its feasibility in improving children's cognitive abilities. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation and evaluation stages. Data collection techniques are carried out through observation, documentation and validation by material experts and media experts. The results of the research show that the flipbook media developed obtained a material expert validation percentage of 90% in the very appropriate category, media expert validation of 70.07% in the appropriate category, and children's responses of 88.46% in the very good category. Using flipbook media can also improve children's cognitive abilities in recognizing shapes, grouping objects, and understanding simple concepts. In addition, this media increases children's interest and involvement during the learning process. Thus, flipbook media can be used as an alternative learning media that is effective, interactive, and in accordance with the characteristics of early childhood.

Keyword : Learning Media; Flipbook; Cognitive; Early Childhood

Copyright (c) 2026 Rizkia Yunanda dkk.

✉ Corresponding author : Rizkia Yunanda

Email Address : 220210061@student.ar-raniry.ac.id

Received 13 Mei 2026, Accepted 15 Juni 2026, Published 15 Juni 2026

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa keemasan (*Golden Age*), yaitu fase yang sangat penting dalam kehidupan karena menjadi landasan bagi perkembangan anak pada tahap berikutnya. Pada masa ini, proses pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung dengan sangat pesat, baik dari aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Selain itu, setiap anak memiliki karakteristik serta tingkat perkembangan yang berbeda-beda sesuai dengan keunikannya masing-masing [1]. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting karena kemampuan kognitif mulai terbentuk sejak usia sekitar empat tahun, perkembangan jaringan otak terjadi secara signifikan pada usia delapan tahun, dan tingkat kecerdasan optimal umumnya dicapai pada usia delapan belas tahun. Tahap perkembangan ini merupakan kesempatan yang hanya terjadi sekali dalam kehidupan anak sehingga perlu dimanfaatkan dengan memberikan stimulasi dan pendidikan yang tepat. Melalui pendidikan usia dini, anak dipersiapkan untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya dengan mempelajari kemampuan dasar seperti membaca, menulis, mengenal warna, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan bersosialisasi. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini menjadi landasan penting dalam mendukung perkembangan dan masa depan anak [2].

Flipbook sebagai media pembelajaran yang memadukan teknologi dalam bahan ajar sehingga sangat efisien dalam penggunaannya. *Flipbook* merupakan media digital yang mampu menampilkan simulasi interaktif dengan menggabungkan animasi, teks, video, gambar, audio, serta navigasi. Kombinasi elemen-elemen tersebut membuat anak-anak lebih terlibat secara interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media pembelajaran digital *flipbook* adalah sebuah buku digital dengan tambahan gambar, teks, video, link dan suara yang menggunakan fitur seperti membuka buku nyata sehingga dapat memberikan hiburan bagi pembaca. Media digital *flipbook* ini dapat diakses melalui laptop, komputer, serta perangkat digital berbasis android dan IOS. Penggunaan *flipbook* sebagai bahan ajar memberikan dua manfaat utama bagi anak, yaitu memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan meningkatkan kognitif serta mengasah keterampilan dalam menggunakan teknologi. Selain menarik minat baca anak terhadap media tersebut, *flipbook* juga menawarkan pengalaman belajar yang interaktif. Dengan adanya kombinasi elemen visual berupa media tersebut diharapkan dapat memfasilitasi kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran [3].

Kognitif memiliki peran penting dalam perkembangan anak, baik di masa kini maupun di masa depan, karena hampir setiap aspek kehidupan berkaitan dengan kemampuan kognitif. Oleh sebab itu, banyak orang tua berusaha mengasah kemampuan kognitif anak sejak dini dengan memasukkan mereka ke sekolah yang lebih berkualitas. Fenomena ini terjadi seiring dengan meningkatnya persaingan di era globalisasi, di mana hanya individu dengan kemampuan kognitif yang unggul yang mampu bertahan dan bersaing. Pengembangan kognitif bertujuan agar anak dapat mengeksplorasi lingkungan sekitarnya melalui pancaindra. Dengan pengetahuan yang diperoleh, anak dapat menjalani kehidupannya dan berkembang menjadi individu yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan. Sebagai bagian dari kehidupan, manusia perlu memanfaatkan sumber daya di dunia ini untuk kesejahteraan dirinya maupun

orang lain. Selain itu, melalui pengembangan kognitif, kemampuan berpikir anak dapat berfungsi secara cepat dan tepat dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Pengembangan kognitif pada anak usia dini ini, dapat menerapkan program kegiatan bermain sambil belajar dengan menggunakan metode yang tepat sesuai dengan tahap perkembangannya. Metode ini sendiri mempunyai arti bagian dari strategi kegiatan. Setiap pendidik di sekolah-sekolah TK menggunakan metode sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Akan tetapi, sebagai alat untuk mencapai tujuan tidak selamanya metode berfungsi secara optimal. Metode pembelajaran untuk anak usia dini adalah suatu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menantang dan menyenangkan, melibatkan unsur bermain, bergerak, bernyanyi dan belajar [1].

Lingkup perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun mencakup tiga aspek utama, yaitu kemampuan belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik. Ketiga aspek tersebut berperan penting dalam membantu anak memahami lingkungan sekitarnya dan mengembangkan kemampuan berpikir secara bertahap [4]. Adapun pemahaman kognitif merupakan proses rangsangan yang bersifat umum, mencakup kemampuan mengenali berbagai bentuk, berimajinasi, mengukur, berspekulasi, serta mengevaluasi. Perkembangan kognitif sering kali disamakan dengan perkembangan kecerdasan. Hal ini karena perkembangan kognitif menjadi dasar bagi tumbuh dan berkembangnya kemampuan intelektual yang dimiliki anak. Pengetahuan pada anak usia dini masih bersifat relatif dan akan berkembang secara bertahap seiring bertambahnya usia, hingga akhirnya mencapai pemahaman yang lebih faktual, sehingga diperlukan stimulasi dan pembelajaran yang tepat agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara optimal [5].

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 06 Mei 2025 di TK Bunda Kandung Aceh Besar kelas TK/A anak kelompok usia 4–5 tahun, ditemukan bahwa kemampuan kognitif anak belum berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa 9 anak masih mengalami kesulitan mengenali bentuk-bentuk geometri sederhana, 10 anak belum mampu mengelompokkan benda berdasarkan karakteristik tertentu secara mandiri, dan 8 anak masih kesulitan memahami serta melanjutkan pola sederhana tanpa bantuan guru. Selain itu, sebagian anak juga mengalami kesulitan dalam mengingat dan mengungkapkan kembali materi yang telah dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya untuk memberikan stimulasi yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh kondisi pembelajaran yang masih didominasi penggunaan media konvensional berupa buku cetak dan lembar kerja, sehingga kurang mampu menarik perhatian anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya, minat belajar, keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran, serta kesempatan anak untuk mengeksplorasi konsep-konsep kognitif menjadi terbatas [6]. Oleh karena itu, pentingnya penelitian ini yaitu untuk memberikan stimulasi yang tepat terhadap perkembangan kognitif anak pada masa *golden age*. Kemampuan kognitif yang berkembang secara optimal sejak usia dini akan menjadi dasar bagi keberhasilan anak dalam memahami berbagai konsep pembelajaran pada jenjang pendidikan berikutnya.

Di era perkembangan teknologi digital saat ini, penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga menjadi kebutuhan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *flipbook* memiliki potensi yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Damayanti menunjukkan bahwa *flipbook* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu membuat anak lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas [7]. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik [8]. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Putra juga menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran [9].

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa media *flipbook* memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*), yaitu sebagian besar penelitian *flipbook* lebih banyak diterapkan pada jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah, sedangkan penelitian yang secara khusus pengembangan media *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* yang dirancang khusus untuk anak usia dini dengan mengintegrasikan materi geometri, pola, dan pengelompokan objek guna mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak secara optimal. Secara teoritis, pengembangan media *flipbook* ini didukung oleh kajian teori perkembangan kognitif, khususnya teori Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana anak belajar melalui pengalaman konkret, visual, dan interaktif [10]. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan berbagai cara sangat diperlukan untuk mendukung proses belajar anak.

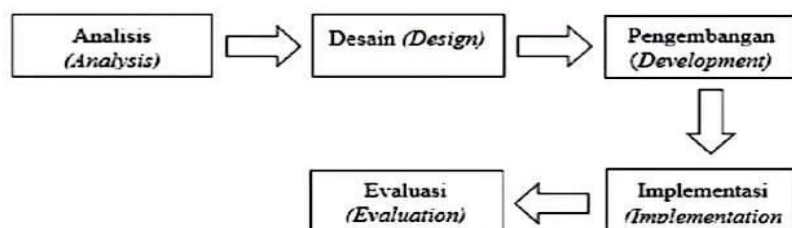
Berdasarkan landasan teori tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun. Kebaharuan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media *flipbook* yang ingin dikembangkan pada anak usia dini. Selain memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan video, media yang dikembangkan juga dirancang untuk memberikan pengalaman belajar konkret dan menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun. Namun demikian, masih diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya bersifat konkret, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan minat belajar anak secara berkelanjutan. Oleh karena itu, peneliti memandang perlu untuk melakukan kajian lebih lanjut mengenai media *flipbook* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kognitif anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan penggunaan media *flipbook* terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Bunda Kandung Aceh Besar, khususnya dalam mengenal bentuk-bentuk bangun datar, menyebutkan, serta mencocokkan jumlah benda dan simbol bentuk-bentuk bangun datar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran digital pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses sistematis yang digunakan untuk menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media *flipbook* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun. Produk yang dihasilkan tidak hanya berupa bahan ajar, tetapi juga dapat berupa model pembelajaran atau metode pengajaran [11].

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*analysis*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (*evaluation*) [12]. Model ADDIE merupakan model yang masih sangat relevan untuk digunakan karena model ini dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi serta adanya revisi dan evaluasi di setiap tahapannya [13]. Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang ditemukan terkait perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain media *flipbook*, menentukan materi pembelajaran, serta merancang tampilan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selanjutnya pada tahap pengembangan, peneliti membuat media *flipbook* dan melakukan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Tahap terakhir yaitu evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta menilai hasil penggunaan media *flipbook* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE pada Produk

Penelitian ini dilaksanakan di TK Bunda Kandung Aceh Besar pada tanggal 06 Mei 2025 di TK Bunda Kandung Aceh Besar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A di TK Bunda Kandung Aceh Besar. Sampel penelitian berjumlah 15 anak yang terdiri atas anak laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 4–5 tahun. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik total sampling karena seluruh anggota populasi dijadikan sebagai subjek penelitian. Karakteristik peserta

penelitian adalah anak yang berada pada tahap perkembangan kognitif awal, khususnya dalam kemampuan mengenal bentuk geometri sederhana, mengenal pola, dan mengelompokkan objek berdasarkan kesamaan tertentu.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perkembangan kemampuan kognitif anak selama proses pembelajaran menggunakan media flipbook. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media melalui proses validasi oleh ahli media. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen yang berkaitan dengan proses pengembangan media. Validasi produk dilakukan oleh seorang dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran dan perkembangan anak usia dini. Validator bertugas menilai aspek materi dan media yang terdapat pada produk *flipbook* sebelum diimplementasikan kepada anak usia dini. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum tahap uji coba. Tujuan validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Proses pengumpulan data dilakukan sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap dilakukan secara sistematis agar produk yang dihasilkan dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar observasi perkembangan kognitif anak. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian. Hasil validasi instrumen menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan setelah dilakukan beberapa perbaikan sesuai dengan saran validator. Validasi ahli materi mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, tingkat perkembangan anak usia 4–5 tahun, aspek kognitif, serta daya tarik dan relevansi materi. Sementara itu, validasi ahli media meliputi aspek kegunaan, desain, dan estetika, seperti kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan karakteristik anak, serta kemampuan media dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. Selain itu, lembar observasi digunakan untuk menilai perkembangan kognitif anak selama proses pembelajaran, yang mencakup kemampuan mengenali bentuk geometri, mengenali pola sederhana, dan mengelompokkan objek berdasarkan kesamaan.

Tabel 1. Instrumen Ahli Materi

No	Indikator Penelitian
1.	Materi media <i>Flipbook</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu membantu anak usia 4 sampai 5 tahun meningkatkan kemampuan kognitifnya.
2.	Kelayakan penggunaan materi media <i>flipbook</i> untuk tahap perkembangan anak pada usia 4-5 tahun.
3.	Kelayakan penggunaan materi dengan penggunaan media <i>flipbook</i> .
4.	Kelayakan penggunaan materi dengan aspek perkembangan kognitif anak.
5.	Materi yang disajikan dengan tampilan yang sangat menarik.
6.	Materi yang disajikan membuat anak termotivasi dalam proses pembelajaran.
7.	Materi yang disajikan melalui media <i>flipbook</i> layak dengan keadaan lingkungan kehidupan sehari-hari anak.

8. Materi yang disajikan membuat anak menjadi lebih ingin tau tentang pembelajaran yang diajarkan.

Sumber: Suryana, Dadan. [14].

Tabel 2. Instrumen Ahli Media

NO.	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian
1.	Kegunaan	a. Penggunaan media <i>flipbook</i> layak dengan tujuan perkembangan kognitif anak yang ingin dicapai b. Penggunaan media <i>flipbook</i> dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun c. Penggunaan media <i>flipbook</i> dapat mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak (kognitif, bahasa, imajinasi) d. Penggunaan media <i>flipbook</i> mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tau anak e. Penggunaan media <i>Flipbook</i> mampu memotivasi anak
2.	Desain	a. Media <i>flipbook</i> dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan baik dan dapat digunakan secara berulang b. Media <i>flipbook</i> disesuaikan dengan tingkat usia anak (fleksibel dan mudah dalam pengaplikasiannya) c. Media <i>flipbook</i> dapat digunakan guru dalam mengembangkan aspek kognitif anak
3.	Estetika	a. Pemilihan bentuk dan warna menarik untuk anak usia 4-5 tahun b. Pemilihan gambar mendukung aspek perkembangan anak c. Kesesuaian media dengan karakteristik anak

Sumber: Suryana, Dadan [14].

Tabel 3. Instrumen Uji Coba Respon Anak

No.	Indikator Penilaian
1.	Anak mampu mengenali bentuk geometri sederhana dua dimensi (segitiga, lingkaran, persegi, segi lima, lonjong, bintang, dan segi enam) yang dilihat.
2.	Anak mampu mengenali banyaknya bentuk pola dalam jumlah sedikit tanpa membilang.
3.	Anak mampu mengelompokkan bentuk yang memiliki kesamaan dalam satu kelompok.

Sumber: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan [15].

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari angket validasi ahli dan lembar observasi dianalisis menggunakan rumus persentase dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh terhadap skor maksimal, kemudian dikalikan 100 persen. Persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat kelayakan, yaitu sangat layak (81–100%), layak (61–80%), cukup layak (41–60%), kurang layak (21–40%), dan sangat tidak layak (0–20%). Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media *flipbook* yang dikembangkan serta menggambarkan perkembangan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun setelah menggunakan media tersebut dalam pembelajaran. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan kelayakan media dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun dengan rumus[16]:

$$P = \frac{Tsp}{Tsm} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase nilai yang dicari
 Tsp : Jumlah skor yang diperoleh di setiap aspek penilaian
 Tsm : Skor maksimal setiap aspek penilaian
 100 : Bilang konstanta

Sebelum kita mulai menghitung persentase kevalidan media tersebut, terlebih dahulu kita menghitung skor ideal dengan rumus sebagai berikut:

Skor ideal = banyak butir pertanyaan x banyak total skala likert.

Skala ideal digunakan untuk mengetahui kelayakan media *flipbook* yang dirancang. Adapun tolak ukur untuk melihat persentase kelayakan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Skor	Persentase	Kriteria
5	81%-100%	Sangat layak
4	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Ragu-ragu
2	21%-40%	Kurang layak
1	0%-20%	Sangat tidak layak

Dari hasil lembar observasi memberikan rincian penggunaan materi media *flipbook* yang dikembangkan peneliti berdasarkan hasil persentase. Dari kategori yang paling tidak pantas hingga media yang paling tepat untuk digunakan. Berdasarkan temuan ini, peneliti dapat menilai apakah item media *flipbook* yang dikembangkan sesuai untuk mendorong perkembangan Kognitif anak-anak yang berusia antara 4-5 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* melalui metode *Research and Development* (R&D) dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan model ADDIE. Berikut model ADDIE terdiri dari lima langkah atau tahapan pengembangan, yaitu:

Tahap pertama yang dilakukan dalam model ADDIE yaitu tahap analisis. Pada tahap ini ditemukan bahwa kemampuan kognitif anak belum berkembang secara optimal, hal tersebut terlihat terutama pada kemampuan mengenali bentuk geometri sederhana, mengelompokkan objek berdasarkan kesamaan. Anak masih sering mengalami kesulitan dalam menyebutkan bentuk dengan tepat, cenderung bergantung pada bantuan guru, dan belum mampu memahami hubungan antar objek dengan benar. Kondisi ini tampak dari kesulitan anak dalam mengelompokkan, mencocokkan, serta mengenali keterkaitan antara benda-benda di sekitarnya. Temuan tersebut menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara capaian perkembangan kognitif yang diharapkan dengan kondisi nyata di lapangan. Secara kontekstual, hal ini dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurang bervariasi, serta belum mampu mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran [17]. Setelah dilakukan tahap analisis kemudian berlanjut ke tahap desain.

Tahap desain dilakukan untuk menghasilkan produk awal yang dikembangkan didalam penelitian ini. Pada tahap ini, Peneliti merancang media *flipbook* yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Perancangan media dilakukan dengan menekankan pada tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang cerah, serta ilustrasi yang kontekstual agar mudah dipahami oleh anak. Selain itu, materi disusun secara sederhana dan sistematis sesuai dengan tingkat perkembangan

anak. Selain itu, media *flipbook* dilengkapi dengan elemen interaktif sederhana yang bertujuan untuk mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran[18].



Gambar 2. Tampilan Cover Media *flipbook*



Gambar 3. Tampilan seri materi pada media *flipbook*



Gambar 4. Tampilan seri materi media *flipbook*



Gambar 5. Tampilan seri materi media *flipbook*



Gambar 6. Tampilan seri materi media *flipbook* Gambar 7. Tampilan cover belakang dan link game



Ketiga tahap pengembangan, yang dimana pada tahap ini peneliti melakukan validasi dari 2 ahli yakni satu ahli media dan satu ahli materi untuk menilai kelayakan dari media *flipbook* yang peneliti kembangkan. Adapun saran yang diterima oleh peneliti dalam pengembangan ini dijadikan sebagai acuan memperbaiki produk sebelum di implementasikan. Adapun hasil dari penilaian ahli materi dan ahli media terhadap media *flipbook* sebagai berikut:

Tabel 5. Penilaian Ahli materi

Aspek Penilaian	(%)	Keterangan
Materi media <i>Flipbook</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu membantu anak usia 4 sampai 5 tahun meningkatkan kemampuan kognitifnya.	100%	Sangat layak
Kelayakan penggunaan materi media <i>flipbook</i> untuk tahap perkembangan anak pada usia 4-5 tahun.	100%	Sangat layak
Kelayakan penggunaan materi dengan penggunaan media <i>flipbook</i> .	100%	Sangat layak
Kelayakan penggunaan materi dengan aspek perkembangan kognitif anak.	100%	Sangat layak
Materi yang disajikan dengan tampilan yang sangat menarik.	80%	Layak
Materi yang disajikan membuat anak termotivasi dalam proses pembelajaran.	80%	Layak
Materi yang disajikan melalui media <i>flipbook</i> layak dengan keadaan lingkungan	80%	Layak

kehidupan sehari-hari anak.		
Materi yang disajikan membuat anak menjadi lebih ingin tau tentang pembelajaran yang diajarkan.	80%	Layak
Rata-rata	90%	Sangat layak

Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh rata-rata persentase sebesar 90% dengan kategori *sangat layak*. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media *flipbook* telah memenuhi kriteria kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, tahap perkembangan anak, serta aspek perkembangan kognitif. Meskipun demikian, terdapat beberapa aspek yang masih berada pada kategori “layak”, seperti daya tarik tampilan, kemampuan memotivasi, serta relevansi dengan kehidupan sehari-hari anak. Oleh karena itu, aspek-aspek tersebut menjadi fokus perbaikan dalam tahap revisi produk agar media *flipbook* dapat lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran. Revisi produk yang dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli materi. Pada aspek materi, perbaikan dilakukan dengan menyederhanakan penggunaan bahasa, menyesuaikan materi dengan tingkat perkembangan anak, serta menambahkan contoh yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Perbaikan tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan kelayakan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Tabel 6. Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase (%)		
	V1	V2	V3
Kegunaan	24%	100%	100%
Desain	20%	80%	100%
Estetika	20%	86.66%	100%
Hasil Diperoleh	21.33%	88.88%	100%
Rata-rata	70,07% (Layak)		

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada Tabel 6, diperoleh rata-rata persentase sebesar 70,07% dengan kategori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran, namun masih memerlukan beberapa perbaikan. Perbedaan nilai pada setiap penilaian menunjukkan adanya peningkatan kualitas media setelah dilakukan revisi. Pada penilaian awal (V1), nilai yang diperoleh masih relatif rendah, terutama pada aspek kegunaan, desain, dan estetika. Rendahnya nilai pada tahap V1 disebabkan karena media yang dikembangkan masih berupa produk awal (*prototype*) yang belum melalui proses penyempurnaan. Validator memberikan beberapa masukan, antara lain tampilan visual yang masih kurang menarik, penggunaan warna yang belum konsisten, tata letak teks dan gambar yang kurang proporsional, serta belum adanya petunjuk penggunaan media yang jelas. Selain itu, beberapa ilustrasi dinilai kurang sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun sehingga perlu dilakukan penyesuaian. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi berupa perbaikan desain cover, penambahan warna yang lebih menarik, penyusunan ulang tata letak gambar dan teks, penyederhanaan bahasa agar lebih mudah dipahami anak, serta penambahan petunjuk penggunaan media. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran ahli media, nilai pada penilaian berikutnya (V2 dan V3) mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa revisi yang dilakukan

pada media flipbook berhasil meningkatkan kualitas tampilan, kegunaan, dan daya tarik media sehingga lebih sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia 4–5 tahun.

Selanjutnya, tahap keempat yaitu implementasi yang bertujuan untuk melihat kelayakan dari pengembangan media *flipbook*. Media *flipbook* di uji coba kepada anak usia 4-5 tahun untuk melihat respon anak terhadap media pembelajaran *flipbook*. Hasil penggunaan media *flipbook* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak, yang mana anak mulai mengenali bentuk-bentuk geometri, mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk, serta lebih mudah memahami pola berulang. Selain itu, anak juga terlihat lebih aktif dalam pembelajaran, mereka menjadi lebih antusias, sering bertanya, dan lebih fokus saat kegiatan berlangsung. Anak juga menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media *flipbook*, terlihat dari keinginan mereka untuk mengulang kegiatan belajar secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa media *flipbook* tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan belajar anak, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam belajar.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Respon Anak

NO.	Kode Anak	Indikator			Hasil Yang Diperoleh	Skor Max	Persentase
		1	2	3			
1.	ND	4	5	5	14	15	93,33%
2.	KZ	4	3	4	11	15	73,33%
3.	IS	5	4	5	14	15	93,33%
4.	ML	4	5	5	14	15	93,33%
5.	ST	4	4	5	13	15	86,66%
6.	RS	4	4	5	13	15	86,66%
7.	KL	5	5	5	15	15	100%
8.	AK	3	3	4	10	15	66,66%
9.	BQ	4	4	5	13	15	86,66%
10.	AZ	4	4	5	13	15	86,66%
11.	FR	5	5	5	15	15	100%
12.	AG	4	5	5	14	15	93,33%
13.	AF	4	4	5	13	15	86,66%
14.	KY	4	4	5	13	15	86,66%
15.	NB	4	5	5	14	15	93,33%
Jumlah					199	225	88,46%

Berdasarkan hasil uji coba terhadap 15 anak, diperoleh total skor 199 dari skor maksimal 225 dengan persentase rata-rata 88,46%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media *flipbook* dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Sebagian besar anak memberikan respon sangat baik, bahkan beberapa mencapai nilai maksimal. Namun, masih terdapat beberapa anak dengan persentase lebih rendah, sehingga diperlukan sedikit penyesuaian agar media lebih mudah dipahami oleh seluruh anak. Sebelum penggunaan media *flipbook*, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk geometri sederhana, mengelompokkan benda berdasarkan karakteristik tertentu, serta memahami pola sederhana. Anak juga cenderung pasif dalam pembelajaran dan masih sering memerlukan bantuan guru dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Setelah penggunaan media *flipbook*, terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan. Anak mulai mampu mengenali dan menyebutkan bentuk geometri dengan lebih tepat, mengelompokkan objek berdasarkan warna dan bentuk secara mandiri, serta menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memahami pola sederhana. Selain itu,

anak menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, lebih fokus terhadap materi yang disampaikan, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi selama proses belajar berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* mampu memberikan rangsangan yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Hal ini karena *flipbook* menggabungkan unsur visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Pada usia 4–5 tahun, anak lebih mudah memahami sesuatu melalui pengalaman konkret dan tampilan visual yang menarik [19]. Oleh karena itu, media yang berwarna, interaktif, dan menyajikan informasi secara visual akan lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, aktivitas dalam *flipbook* juga mendorong anak untuk berpikir aktif, mengamati, dan mengaitkan konsep sederhana sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Jika dikaitkan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media *flipbook* sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun yang berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan simbol, gambar, dan representasi visual untuk memahami lingkungan sekitarnya, namun cara berpikirnya masih bersifat konkret dan belum mampu memahami konsep abstrak secara utuh [20]. Oleh karena itu, penyajian materi melalui gambar, warna, dan aktivitas interaktif dalam media *flipbook* membantu anak memahami konsep-konsep sederhana yang berkaitan dengan bentuk geometri, pengelompokan objek, dan pola sederhana. Dengan demikian, pembelajaran berbasis visual dan interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motivasi belajar anak usia dini. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Kesamaan hasil tersebut memperkuat temuan bahwa media digital berbasis visual memiliki potensi yang besar dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini [21]. Namun demikian, penelitian ini memiliki keunggulan karena media *flipbook* yang dikembangkan dirancang secara khusus untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun melalui aktivitas pengenalan bentuk geometri, pengelompokan objek, dan pola sederhana dengan menggunakan model ADDIE.

Secara teoretis dan praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dapat mendukung perkembangan kognitif secara lebih optimal [22]. Hasil penelitian memberikan implikasi bahwa guru Pendidikan Anak Usia Dini dapat memanfaatkan media *flipbook* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini tidak hanya membantu anak memahami materi pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan motivasi belajar anak selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil ini juga menegaskan pentingnya mengembangkan pembelajaran tradisional dengan mengintegrasikan media digital [23]. *Flipbook* menjadi salah satu inovasi yang

menggabungkan pembelajaran konvensional dengan teknologi modern, sehingga penggunaan media digital interaktif perlu terus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini [24].

Media *flipbook* yang dikembangkan memiliki beberapa keunggulan, yaitu tampilan visual yang menarik, mudah digunakan oleh guru maupun anak, mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, serta dapat diakses melalui perangkat digital. Selain itu, media ini mengintegrasikan unsur gambar, warna, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Namun demikian, media *flipbook* juga memiliki keterbatasan karena penggunaannya memerlukan perangkat elektronik seperti smartphone atau laptop serta dukungan jaringan dan listrik yang memadai. Selain itu, uji coba penelitian masih dilakukan dalam skala terbatas sehingga efektivitas media pada jumlah subjek yang lebih besar dan beragam masih perlu dikaji lebih lanjut melalui penelitian lanjutan.

Secara keseluruhan, media *flipbook* yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti layak, efektif, dan praktis digunakan. Media ini mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti mengenali bentuk, mengelompokkan objek, dan memahami pola sederhana. Selain itu, *flipbook* juga mudah digunakan oleh guru dan mampu meningkatkan keterlibatan serta minat belajar anak [25]. Oleh karena itu, *flipbook* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, kebaharuan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun melalui materi pengenalan bentuk geometri, pengelompokan objek, dan pola sederhana dengan pendekatan visual dan interaktif sesuai tahap perkembangan anak. Media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan dari ahli materi sebesar 90% (sangat layak) dan ahli media sebesar 70,07% (layak), serta hasil uji coba pada 15 anak menunjukkan rata-rata 88,46% (sangat layak), yang menandakan bahwa media efektif digunakan dalam pembelajaran. Secara praktis, media ini membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta disarankan untuk penelitian selanjutnya agar mengembangkan media dengan cakupan lebih luas, jumlah subjek lebih banyak, dan fitur interaktif yang lebih variatif untuk menguji efektivitas secara lebih komprehensif.

PENGHARGAAN

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada dosen pembimbing dan dosen penguji atas bimbingannya. Ucapan terima kasih kepada guru dan peserta didik kelas TK/B di TK Bunda Kandung Aceh Besar

yang telah berpartisipasi dengan penuh antusias dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung.

REFERENSI

- [1] Sukatin Sukatin, Khairul Mutaqin, Puji Astuti, Wahyu Widiyansih, dan Yulia Putri, "Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini," *J. Pendidik. DAN ILMU Sos.*, vol. 1, no. 3, hal. 186–194, Jul 2023, doi: 10.54066/jupendis.v1i3.492.
- [2] N. Rohmah dan D. F. Fatimah, "Pola Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Ceria Gondangsari Jawa Tengah," *Manag. J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, hal. 247–273, 2016, doi: 10.14421/manageria.2016.12-05.
- [3] R. Rahmawati, I. A. V. Yandari, S. Sukirwan, dan A. S. Pamungkas, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar," *J. Pendidik. DASAR PERKHASA J. Penelit. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 2, hal. 337–350, Okt 2023, doi: 10.31932/jpdp.v9i2.2259.
- [4] T. M. Widyastuti dan D. A. Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Bilangan Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Bunayya J. Pendidik. Anak*, vol. 10, no. 2, hal. 286–302, 2024, doi: 10.22373/bunayya.v9i2.23822.
- [5] N. Istiqomah dan M. Maemonah, "Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget," *Khazanah Pendidik.*, vol. 15, no. 2, hal. 151, Sep 2021, doi: 10.30595/jkp.v15i2.10974.
- [6] Q. Budiman, S. Mouton, L. Veenhoff, dan A. Boersma, "Pengembangan Flipbook Digital untuk Kemampuan Literasi Membaca Anak melalui Cerita Sejarah Pempek di TK B Yaspa," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 4, hal. 343, 2025, doi: 10.23969/jp.v10i04.37987.
- [7] T. Rostikawati, "Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan," *J. Sains dan Teknol.*, vol. 5, no. 2, hal. 626–634, 2023, doi: 10.55338/saintek.v5i2.1721.
- [8] K. P. Lestari, I. Rahmawati, A. K. Nur, dan D. M. M. Nur, "Pengembangan Flip Book Education Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX di MTs Miftahul Ulum," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 5, no. 1, hal. 75–92, Jan 2025, doi: 10.53299/jppi.v5i1.905.
- [9] A. D. Putra, D. Yulianti, dan H. Fitriawan, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar," *JHIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 4, hal. 2173–2177, Apr 2023, doi: 10.54371/jiip.v6i4.1748.
- [10] E. K. Pratama, "Efektivitas Penggunaan Media Terrarium Dunia Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Al Huda Manyaran Wonogiri Tahun Pelajaran 2020," *J. Ilm. Teknol. Inf. Asia*, vol. 14, no. 1, hal. 69, 2020, doi: <https://doi.org/10.33061/j.w.wacana.v15i2.3993>.
- [11] O. Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusant. J. Pendidikan, Bhs. dan Budaya*, vol. 1, no. 1, hal. 86–100, Mar 2023, doi: 10.47861/jdan.v1i1.154.
- [12] W. Wati, H. Fajriah, dan F. Faridy, "Pengembangan APE Box Hijaiyah untuk Meningkatkan Bacaan Huruf Hijaiyah Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Raudhah*, vol. 11, no. 2, hal. 161, Nov 2023, doi: 10.30829/raudhah.v11i2.2354.
- [13] M. Safitri dan M. R. R., "ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia

- learning," *J. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, hal. 50–58, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.umpwr.ac.id/jpd/article/view/2237>
- [14] D. Suryana, *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media, 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=gWNHEAAAQBAJ>
- [15] D. A. P. Badan Standar, Kurikulum, D. T. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan R. Indonesia, *Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*. Jakarta, 2022. [Daring]. Tersedia pada: https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1725596746_manage_file.pdf
- [16] N. K. R. Apriani, I. Ermiana, dan I. Nurmawanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa pada Materi Operasi Hitung untuk Siswa Kelas IV di SDN 32 Ampenan," *J. Ilm. Profesi Pendidik*, vol. 10, no. 2, hal. 1435–1444, Mei 2025, doi: 10.29303/jipp.v10i2.3336.
- [17] D. Sugiarti, D. Hendriawan, E. Mulyasari, H. Wulandari, dan N. Zakarneh, "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Kalam Cendekia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 13, no. 2, Mei 2025, doi: 10.20961/jkc.v13i2.97689.
- [18] M. Y. Bachtiar, *Perancangan dan Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Karakteristik Anak Usia Dini*. 2026. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=HQzCEQAAQBAJ>
- [19] Ni Komang Cintya Dewi dan Luh Ayu Tirtayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Bahasa Bali Tema Lingkunganku pada Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 10, no. 2, hal. 217–227, Des 2022, doi: 10.23887/paud.v10i2.49245.
- [20] N. Mifroh, "Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di SD/MI," *JPT J. Pendidik. Temat.*, vol. 1, no. 3, hal. 253–263, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://siducat.org/index.php/jpt/article/view/144>
- [21] M. K. , Muhammad Su'aidi Ali, Mohammad Hamdan, "Eksplorasi Efektivitas Flipbook Digital Interaktif terhadap Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa pada Pembelajaran di Era Digital," *Al Yasini J. Keislaman, Sos. Huk. dan Pendidik.*, vol. 11, no. 01, hal. 138–150, Jan 2026, doi: 10.55102/alyasini.v11i01.7234.
- [22] H. Hanifa, W. R. Fitriani, dan T. Mariyani, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Berbagai Macam Media Pembelajaran," *Abata J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, hal. 154–167, Sep 2024, doi: 10.32665/abata.v4i2.3391.
- [23] S. P. Agustina, N. Ramayani, dan D. A. Eka Putri, "Strategi Integrasi Teknologi Digital dalam Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 5, no. 3, hal. 603–611, Mei 2025, doi: 10.31004/innovative.v5i3.19061.
- [24] S. R. Wibowo, Y. A. Sugiarto, dan A. Arif, "Optimalisasi Flipbook sebagai Media Inovatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Elemen Akuntansi Lembaga Fase F Kelas XI," *Ainara J. (Jurnal Penelit. dan PKM Bid. Ilmu Pendidikan)*, vol. 6, no. 1, hal. 24–31, Mar 2025, doi: 10.54371/ainj.v6i1.739.
- [25] H. Kasim, J. Jalal, A. Amir, dan M. R. Salemuddin, "Pengaruh Media Flipbook Digital sebagai Inovasi Pembelajaran terhadap Minat Belajar Peserta Didik," *DIAJAR J. Pendidik. Dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, hal. 532–543, 2026, doi: 10.54259/diajar.v5i2.7175.