

Turnitin Fitria Newest

by editor associate

Submission date: 28-May-2025 04:35PM (UTC+0900)

Submission ID: 2684230541

File name: STKIP_NGAWI.docx (909.94K)

Word count: 4557

Character count: 30665

Pengembangan *Flipbook* Interaktif Untuk Meningkatkan *Self regulated learning* Pada Anak Usia Dini

Fitria Maharani

Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Veteran Bangun Nusantara, fitriamaharani1994@gmail.com

Warah Anggi Pratiwi, Ika Aprilia Kusumastuti

Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Veteran Bangun Nusantara

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipbook* interaktif guna meningkatkan kemampuan *self regulated learning* (SRL) pada anak usia dini. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada dalam kategori “baik” dan “sangat baik”, yang mengindikasikan dampak positif dari penggunaan media tersebut. Validasi ahli dan penilaian guru menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif layak, praktis, dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Media ini juga mendukung prinsip Zona Perkembangan Proksimal dari Vygotsky, dengan memberikan *scaffolding* yang tepat. *Flipbook* terbukti mampu mengembangkan kemampuan pengendalian diri pada anak dengan proses belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci: *Flipbook*, *Self regulated learning*, Anak Usia Dini

16 PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peran penting dalam membangun dasar perkembangan anak, serta menyeluruh. Pada tahap usia dini, anak mengalami pertumbuhan yang sangat cepat dalam berbagai aspek, seperti fisik, motorik, kognitif, sosial, dan emosional. Pendidikan pada fase ini tidak hanya berfungsi sebagai awal pengenalan terhadap dunia pembelajaran, tetapi juga menjadi fondasi utama untuk mengembangkan kemampuan dasar yang akan mendukung proses belajar di jenjang pendidikan selanjutnya. (Nurachadjat & Selvia, 2023). Salah satu keterampilan esensial yang perlu dikembangkan sejak dini, namun seringkali luput dari perhatian dalam praktik pendidikan konvensional, adalah *self-regulated learning* (SRL) atau kemampuan mengendalikan perilaku.

Self-regulated learning adalah kemampuan seseorang untuk secara aktif mengendalikan dan mengelola proses belajarnya sendiri, termasuk dalam merancang strategi belajar, memantau perkembangan, serta menilai hasil yang telah dicapai. (Febriyanti & Imami, 2021) (Salsabila et al., 2024). Pada konteks ini, SRL berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam menetapkan tujuan belajar sederhana, berfokus pada tugas, dan menunjukkan

ketekunan saat menghadapi tantangan. Menurut Kristiyani, (2020). penguasaan SRL pada anak usia dini menjadi indikator penting dalam kesiapan sekolah, serta menjadi prediktor kesuksesan akademik dan non-akademik di masa mendatang. Kemampuan ini tidak serta-merta muncul secara alami, tetapi perlu dibentuk melalui pengalaman belajar yang bermakna dan lingkungan yang mendukung.

Namun, dalam praktik penyelenggaraan pendidikan di tingkat PAUD, pengembangan aspek *Self-Regulated Learning* (SRL) belum menjadi fokus utama. Proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru, di mana guru menjadi sumber utama informasi dan anak-anak lebih berperan sebagai penerima pasif. (Maharani et al., 2021). Kegiatan belajar yang monoton dan minim interaksi sering kali tidak memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk mengembangkan inisiatif belajar, berpikir reflektif, maupun mengevaluasi hasil belajarnya sendiri (Halamury et al., 2025) (Simatupang, 2019) Akibatnya, anak-anak tidak mendapatkan stimulasi yang optimal dalam membangun kemandirian dan tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri (Supriatna, 2019)(Asrafil et al., 2021).

Upaya dalam rangka menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan inovasi media

pembelajaran yang mampu mengakomodasi prinsip-prinsip pembelajaran yang aktif, konstruktif, dan berbasis pada pengembangan potensi anak (Virmayanti et al., 2023). Salah satu media yang dinilai efektif untuk mendukung pengembangan SRL pada anak usia dini adalah *flipbook* interaktif (Hasanah et al., 2023). *Flipbook* interaktif merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menampilkan halaman-halaman sekuensial layaknya buku konvensional, namun diperkaya dengan elemen visual, suara, animasi, dan interaktivitas (Rahayu et al., 2021)(Guntur & Setyaningrum, 2021). Penggunaan media ini mendorong anak-anak untuk aktif terlibat dalam mengeksplorasi materi pembelajaran, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

flipbook interaktif dapat didesain sedemikian rupa sehingga memberi anak kebebasan dalam menentukan urutan membaca, memilih kegiatan pembelajaran, serta memantau pencapaian mereka sendiri. Dengan pendekatan ini, media *flipbook* berpotensi menjadi sarana untuk menstimulasi pengembangan kemampuan SRL secara bertahap.(Anwar et al., 2022)(Haslinda et al., 2024). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak (Melati et al., 2023)(Utomo, 2023). *Flipbook* interaktif juga mendorong anak-anak untuk lebih reflektif terhadap pengalaman belajarnya. Kemampuan anak dalam menetapkan tujuan (*goal setting*), memonitor langkah-langkah yang diambil, dan menyesuaikan strategi belajar merupakan komponen utama dari SRL yang dapat diasah melalui media yang tepat.

Lebih jauh lagi, pendekatan ini selaras dengan pandangan Vygotsky tentang pentingnya peran lingkungan sosial dan alat bantu dalam mendukung perkembangan kognitif anak (Yuliarsih et al., 2024). Pada teori mengenai *Zona Proximal Development* (ZPD), Vygotsky menekankan bahwa anak dapat mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi ketika dibantu oleh orang dewasa atau alat yang mendukung, seperti media pembelajaran interaktif (Fathoni, 2023). Bahasa dan media visual berfungsi

sebagai *scaffolding* yang memungkinkan anak memahami konsep abstrak secara konkret dan aplikatif (Gandana et al., 2023). *Flipbook* interaktif tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan untuk mengoptimalkan potensi perkembangan anak dalam ZPD mereka.

Penelitian ini memusatkan perhatian pada pengembangan *flipbook* interaktif sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan sesuai dengan karakter anak usia dini, tetapi juga disusun secara sistematis untuk mendorong perkembangan aspek kognitif dan afektif yang berkontribusi pada kemampuan Self-Regulated Learning (SRL). Melalui penggunaan media ini, diharapkan anak-anak dapat belajar menjadi lebih reflektif, mandiri, dan bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri, sehingga tumbuh menjadi pembelajar aktif dan tangguh dalam menghadapi tantangan di masa depan. Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *flipbook* interaktif, lembaga pendidikan dapat menerapkan pendekatan pedagogis yang selaras dengan tuntutan zaman sekaligus menjawab tantangan dalam peningkatan mutu pembelajaran sejak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki peran penting dalam menawarkan solusi inovatif yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan jangka panjang, terutama dalam menanamkan karakter pembelajar mandiri pada anak-anak usia dini.

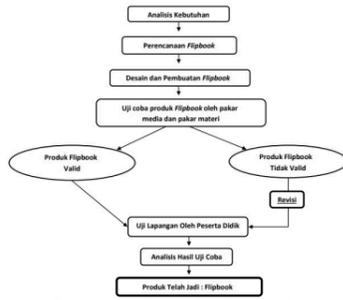
METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan desain ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)(Branch, 2009). Pendekatan ini dipilih karena dapat menghasilkan produk yang teruji dan dapat langsung diterapkan dalam konteks pendidikan anak usia dini.

1. Analisis (*Analysis*): Tahap pertama adalah menganalisis kebutuhan anak-anak usia dini terkait dengan *self-regulated learning*. Hal ini mencakup pemahaman tentang tantangan yang dihadapi anak dalam mengenali kebutuhan diri serta keterampilan apa saja yang perlu ditingkatkan untuk mendukung SRL.

2. Desain (*Design*): Berdasarkan hasil analisis, tahap desain melibatkan perancangan konsep *flipbook* interaktif yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Pada tahap ini, desain elemen-elemen interaktif, seperti gambar, animasi, suara, dan cara anak berinteraksi dengan materi, akan ditentukan.
3. Pengembangan (*Development*): Pada tahap ini, *flipbook* interaktif yang telah dirancang akan dikembangkan dalam bentuk prototipe. *Prototipe* ini diuji coba dalam skala kecil untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan mengendalikan diri anak.
4. Implementasi (*Implementation*): Setelah pengembangan, *flipbook* interaktif diuji coba dalam lingkungan pembelajaran yang lebih besar, dalam penelitian ini implementasi dilakukan di 3 TK di Sukoharjo dengan total siswa adalah 60 siswa. Implementasi ini bertujuan untuk melihat bagaimana produk dapat diterima dan digunakan oleh guru maupun anak-anak, serta memiliki dampak terhadap *self-regulated learning* mereka.
5. Evaluasi (*Evaluation*): Tahap terakhir adalah evaluasi terhadap seluruh proses pengembangan dan implementasi *flipbook* interaktif. Evaluasi ini menilai sejauh mana *flipbook* tersebut efektif dalam meningkatkan *self-regulated learning* pada anak usia dini.

Tahapan-tahapan tersebut ditunjukkan pada Gambar 1, yang menggambarkan alur pengembangan R&D berdasarkan model ADDIE.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Dalam proses validasi kelayakan media *flipbook* digital, pengumpulan data dilakukan melalui angket yang kemudian dievaluasi secara menyeluruh menggunakan sistem penskoran berdasarkan instrumen penelitian yang telah disusun secara khusus. Instrumen ini diisi oleh sejumlah ahli kompeten yang meliputi validator ahli media, ahli bahasa, serta praktisi pendidikan yang memiliki pengalaman langsung dalam bidang pembelajaran. Selanjutnya, Tabel 1 secara jelas menyajikan kategori penilaian yang digunakan sebagai acuan dalam proses validasi, sehingga memberikan gambaran yang terstruktur mengenai kualitas media *flipbook* digital tersebut.

Tabel 1. Kategori Penilaian Validasi Ahli dan Praktisi

Skor	5	4	3	2	1
Kategori	Sangat Layak	Layak	Cukup Layak	Tidak Layak	Sangat Tidak Layak

Setelah dilakukan analisis, hasil dari data media *flipbook* digital akan dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Validasi ahli} = \left(\frac{\text{total skor empiris}}{\text{total skor maksimal}} \right) \times 100\%$$

Hasil analisis data yang diperoleh dari angket para ahli dan guru terkait media *flipbook* digital diukur menggunakan skala Likert, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kriteria Validasi Ahli dan Pengguna

Pencapaian nilai (skor)	Kategori validitas	Keterangan
$x \leq 40,00\%$	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
$40,00\% < x \leq 55,00\%$	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
$5,00\% < x \leq 70,00\%$	Cukup valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
$70,00\% < x \leq 85,00\%$	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
$85,00\% < x \leq 100,00\%$	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

(Akbar, 2013, p. 78)
Data terkait kepraktisan produk yang dikembangkan meliputi hasil penilaian dari dosen, guru, serta hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan produk tersebut. Secara umum, analisis data dilakukan

dengan mengelompokkan data berdasarkan produk, kemudian menghitung rata-rata skor yang diperoleh. Setelah itu, rata-rata skor tersebut diubah menjadi data kualitatif sesuai dengan kriteria yang tercantum pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk

Nilai	Interval	Kriteria
A	$M_i + 1,8 Sdi < M \leq M_i + 3,0 Sdi$	Sangat mudah dilaksanakan
B	$M_i + 0,6 Sdi < M \leq M_i + 1,8 Sdi$	Mudah dilaksanakan
C	$M_i + 0,6 Sdi < M \leq M_i + 0,6 Sdi$	Cukup mudah dilaksanakan
D	$40 - 1,8 Sdi < M \leq M_i - 0,6 Sdi$	Kurang mudah dilaksanakan
E	$M_i - 3,0 Sdi < M \leq M_i - 1,8 Sdi$	Sulit dilaksanakan

(Azwar, 2016, p. 163)

¹ Keterangan:

\bar{M} = Rata-rata aktual

M_i = Rata-rata ideal

Sdi = Standar deviasi ideal

¹ Banyaknya item penilaian kepraktisan modul pembelajaran berdasarkan penilaian dosen dan guru yaitu 13 item, sehingga diperoleh kriteria kepraktisan seperti pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Penilaian Guru

Nilai	Interval	Kriteria
A	$54,6 < M \leq 65$	Sangat mudah dilaksanakan
B	$44,2 < M \leq 54,6$	Mudah dilaksanakan
C	$33,8 < M \leq 44,2$	Cukup mudah dilaksanakan
D	$23,4 < M \leq 33,8$	Kurang mudah dilaksanakan
E	$13 < M \leq 23,4$	Sulit dilaksanakan

Dalam teknik pengukuran keefektifan media *flipbook* digital, data diperoleh melalui angket yang dinilai menggunakan penskoran instrumen penelitian. Instrumen ini diisi oleh guru sebagai observer yang bertugas mengamati ³⁶ menilai kemampuan self-regulated learning siswa di tiga sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Di bawah ini disajikan tabel penilaian hasil observasi terhadap self-regulated learning

siswa, yang dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Keefektifan} = \frac{\text{total skor empirik}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya dirujuk pada kriteria Tingkat keefektifan pada table 5:

Tabel .5 Kriteria Tingkat keefektifan

Kriteria	Tingkat Keefektifan
$80,00\% < \bar{M} \leq 100,00\%$	Sangat baik
$60,00\% < \bar{M} \leq 80,00\%$	Baik
$40,00\% < \bar{M} \leq 60,00\%$	Cukup
$20,00\% < \bar{M} \leq 40,00\%$	Kurang
$0,00\% < \bar{M} \leq 20,00\%$	Sangat kurang

(Akbar, 2013, p. 82)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam proses pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE, tahap awal yang sangat penting adalah tahap analisis. Pada fase ini, peneliti menjalankan dua pendekatan utama, yakni kajian pustaka dan observasi langsung di lapangan. Kajian pustaka bertujuan untuk mengenali konsep-konsep dasar mengenai self-regulated learning (SRL), karakteristik anak usia dini, serta peran media interaktif dalam mendukung perkembangan kemandirian belajar pada anak tersebut. Sementara itu, observasi langsung dilakukan di beberapa Taman Kanak-Kanak di Kabupaten Sukoharjo guna memperoleh gambaran nyata tentang kondisi pembelajaran saat ini, terutama terkait perilaku belajar anak dan sejauh mana mereka menunjukkan tanda-tanda belajar mandiri.

Dari hasil analisis ini, teridentifikasi beberapa masalah utama yang menjadi dasar penting dalam pengembangan *flipbook* interaktif. Pertama, banyak anak yang belum menunjukkan kemampuan self-regulated learning secara optimal, ditandai dengan tingginya ketergantungan pada guru, kurangnya inisiatif dalam menyelesaikan tugas, serta minimnya penerapan strategi belajar mandiri. Kedua, media pembelajaran yang selama ini digunakan di sekolah masih bersifat konvensional dan kurang menarik baik secara visual maupun interaktif, sehingga kurang mampu memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif anak. Ketiga, guru menghadapi kendala dalam pemanfaatan media digital inovatif, baik karena terbatasnya pelatihan maupun ketersediaan media yang belum sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Oleh sebab itu, temuan pada tahap analisis ini memberikan gambaran jelas bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi dengan tampilan visual yang menarik, tetapi juga mampu mendorong anak belajar secara mandiri dengan pendekatan yang relevan dengan dunia dan gaya belajar mereka. *Flipbook* interaktif dianggap sebagai solusi yang potensial untuk mengatasi tantangan tersebut, karena mampu mengintegrasikan unsur gambar, cerita,

suara, dan interaktivitas yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak.

Tahap ke-dua dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap desain, yang berfokus pada perencanaan struktur dan elemen-elemen yang akan digunakan dalam pengembangan media *Flipbook* interaktif. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang konsep awal *Flipbook* dengan pendekatan yang melibatkan partisipasi langsung dari anak-anak usia dini sebagai subjek utama. Kegiatan desain awal diawali dengan mengajak anak-anak dari sekolah sampel untuk menggambar bentuk manusia di atas kertas sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk mengumpulkan materi visual yang akan digunakan dalam *Flipbook*, tetapi juga untuk mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses penciptaan media pembelajaran yang dekat dengan dunia mereka.

Setelah proses menggambar selesai, anak-anak kemudian diminta untuk mewarnai gambar yang telah mereka buat. Pewarnaan ini menambah sentuhan personal pada gambar dan mencerminkan ekspresi individual masing-masing anak. Seluruh hasil karya anak kemudian dipindai (*scan*) menggunakan perangkat digital untuk mengubahnya menjadi format digital yang dapat diproses lebih lanjut. Proses ini merupakan tahap penting dalam menjembatani hasil karya manual anak-anak menuju bentuk media digital yang lebih dinamis. Selanjutnya, gambar-gambar digital tersebut dianimasikan menggunakan platform berbasis web bernama *sketch.metademolab*.

Platform ini memungkinkan gambar-gambar statis diubah menjadi ilustrasi bergerak yang interaktif dan menarik bagi anak-anak. Proses animasi ini menjadi titik awal dalam membangun keterlibatan visual yang lebih kuat pada *Flipbook*, karena anak-anak dapat melihat hasil gambar mereka "hidup" dan bergerak, yang tentu saja meningkatkan daya tarik dan rasa kepemilikan mereka terhadap media tersebut. Gambar 1 menggambarkan salah satu anak dengan sangat bersemangat menggambar animasi yang akan dimasukkan dalam *sketch.metademolab*, yang nantinya akan menjadi gambar di *flipbook*.

Setelah animasi selesai dibuat, peneliti melanjutkan pengembangan *Flipbook* secara mandiri. Proses ini mencakup beberapa langkah penting, yaitu perancangan tata letak buku, pemilihan warna dan font yang sesuai untuk anak usia dini, serta penyusunan alur cerita yang akan digunakan dalam *Flipbook*. Alur cerita dirancang untuk selaras dengan tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan *self-regulated learning* (SRL) pada anak-anak, dengan menyisipkan pesan-pesan edukatif dan narasi yang merangsang refleksi serta inisiatif belajar. Setiap halaman dirancang agar memiliki elemen interaktif yang tidak hanya menyenangkan dan juga membangun kemandirian belajar, seperti pilihan aktivitas, pertanyaan reflektif, dan elemen visual yang dapat disentuh atau digerakkan.



Gambar 1. Siswa menggambar

Tahap ke-tiga adalah pengembangan (*development*). Setelah *flipbook* selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh validator yang merupakan ahli di bidangnya. Tiga validator dipilih berdasarkan keahlian di ranah media, bahasa, dan praktisi (guru). Tabel 6 menunjukkan hasil validasi yang diberikan oleh ketiga ahli tersebut.

Tabel 6. hasil validasi

No	Validator	Kriteria	Tingkat kevalidan
1.	Ahli media	85	Valid
2.	Ahli bahasa	90	Sangat valid
3.	Praktisi (Guru)	90	Sangat valid

Berdasarkan data pada Tabel 6, validator

dari bidang media memberikan skor 85, yang masuk dalam kategori valid. Ini menunjukkan bahwa dari segi tampilan, kelengkapan media, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, *flipbook* dianggap layak dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Validator dari bidang bahasa memberikan skor 90, termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan bahasa dalam *flipbook*—meliputi struktur kalimat, pilihan kosa kata, dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak—sudah memenuhi standar kebahasaan yang baik dan tepat untuk anak usia dini. Selain itu, praktisi (guru) sebagai pengguna langsung juga memberikan skor 90 dengan kategori sangat valid. Penilaian ini mencerminkan bahwa secara praktis, *flipbook* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik anak di tingkat Taman Kanak-kanak. Secara keseluruhan, hasil validasi memperlihatkan bahwa produk *flipbook* interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek media, bahasa, dan penerapan praktis. Hal ini menjadi dasar yang kuat untuk melanjutkan ke tahap implementasi dalam skala pembelajaran yang lebih luas.

Tahap ke-empat adalah implementasi (*implementation*). Setelah tahap pengembangan selesai, *flipbook* interaktif diuji coba dalam lingkungan pembelajaran yang lebih luas. Implementasi ini bertujuan untuk mengamati penerimaan dan penggunaan produk oleh anak-anak, serta untuk mengevaluasi dampaknya terhadap kemampuan *self-regulated learning* mereka. Gambar 2 menunjukkan hasil *flipbook* yang dikembangkan bersama dengan gambar animasi yang di buat oleh anak-anak.



Gambar 2. Design Flipbook

Tahap ke-lima adalah evaluasi (*evaluation*). Tahap ini merupakan proses akhir dalam pengembangan dan implementasi *flipbook* interaktif. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas *flipbook* dalam meningkatkan

kemampuan *self-regulated learning* pada anak usia dini, serta untuk mengukur tingkat kepraktisan penggunaannya oleh guru di dalam kelas. Tabel 7 memberikan gambaran hasil uji kepraktisan oleh guru

Tabel 7. Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Penilaian paktisi (Guru)

Penilai	Interval Skor	Kriteria
Guru I	50	Sangat baik
Guru II	48	Baik
Guru III	50	Cukup

Berdasarkan hasil penilaian guru terhadap kepraktisan media *flipbook* interaktif yang ditampilkan dalam Tabel 7, diketahui bahwa dua dari tiga guru memberikan penilaian dengan kategori “sangat baik” (skor 50), sedangkan satu guru memberikan penilaian dalam kategori “baik” (skor 48). Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, *flipbook* interaktif dinilai praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran oleh para pendidik di tingkat taman kanak-kanak.

Tabel 8. Kriteria Tingkat Keefektifan

Interval Nilai	Frekuensi	Tingkat Keefektifan
80,00% < \bar{M} ≤ 100,00%	10	Sangat baik
60,00% < \bar{M} ≤ 80,00%	33	Baik
40,00% < \bar{M} ≤ 60,00%	17	Cukup
20,00% < \bar{M} ≤ 40,00%	0	Kurang
0,00% < \bar{M} ≤ 20,00%	0	Sangat kurang

Tabel 8 menunjukkan distribusi tingkat keefektifan penggunaan *flipbook* berdasarkan hasil implementasi. Dari total peserta, sebanyak 10 anak (16,7%) berada pada kategori “sangat baik” (nilai rata-rata lebih dari 80%), 33 anak (55%) berada pada kategori “baik” (nilai antara 60%–80%), dan 17 anak (28,3%) berada pada kategori “cukup” (nilai antara 40%–60%). Tidak terdapat peserta yang berada pada kategori “kurang” maupun “sangat kurang”. Hasil ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik berada pada tingkat keefektifan yang baik, yang berarti bahwa *flipbook* interaktif memberikan dampak positif dalam membantu meningkatkan *self-regulated learning* anak-anak usia dini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji keefektifan yang telah dilakukan, distribusi tingkat keberhasilan peserta didik dalam menggunakan *flipbook* interaktif menunjukkan hasil yang mengembirakan. Sebanyak 16,7% peserta mencapai kategori “sangat baik”, 55% berada pada kategori “baik”, dan 28,3% dalam kategori “cukup”. Tidak terdapat peserta didik yang berada dalam kategori “kurang” atau “sangat kurang”. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* interaktif secara

umum memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan *self-regulated learning* (SRL) pada anak usia dini. Hasil ini sejalan dengan temuan Andriyani (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan memungkinkan anak untuk mengatur proses belajar mereka sendiri secara signifikan meningkatkan kemampuan SRL sejak usia dini.

Dari aspek kepraktisan, umpan balik dari para guru juga menguatkan bahwa *flipbook* interaktif layak digunakan di kelas. Dua dari tiga guru menilai media ini “sangat baik” dan satu guru menilai “baik”. Penilaian ini menunjukkan bahwa *flipbook* mudah diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran harian dan dapat mendukung strategi pengajaran yang berpusat pada anak. Selain itu, validasi dari ahli media dan ahli bahasa masing-masing menghasilkan skor 85 dan 90, yang berada pada kategori valid dan sangat valid. Kriteria ini mengacu pada standar pengembangan media menurut Guntur (2019) yang menekankan pentingnya kesesuaian antara konten, tampilan visual, dan kebermanfaatannya pedagogis.

Pengembangan *flipbook* interaktif ini juga didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif dan kemandirian belajar. Menurut teori Vygotsky, pembelajaran yang efektif terjadi ketika anak dibimbing dalam zona perkembangan proksimal (ZPD), yaitu jarak antara apa yang dapat dilakukan anak sendiri dan apa yang dapat mereka capai dengan bantuan (Azizah & Purwaningrum, 2021). *Flipbook* interaktif berfungsi sebagai scaffolding yang memungkinkan anak bergerak secara bertahap menuju kemandirian belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Bodrova dan Leong (2007), yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual yang didesain dengan tepat dapat membantu anak membangun kontrol internal melalui interaksi berstruktur dan reflektif terhadap materi.

Salah satu elemen dalam *flipbook* yang memberikan dampak signifikan terhadap SRL adalah aktivitas menggambar. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya mengekspresikan kreativitas mereka, tetapi juga melibatkan diri dalam proses kognitif yang kompleks, seperti menetapkan tujuan, memonitor kemajuan, dan melakukan refleksi. Ini sesuai dengan pandangan Kristiyani (2020) bahwa strategi SRL pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui aktivitas konkret yang melibatkan perencanaan, pemantauan, dan evaluasi. Kegiatan menggambar yang terstruktur dalam *flipbook* memungkinkan anak-anak menerapkan proses metakognitif, yang penting dalam pengembangan kemampuan belajar sepanjang hayat (lifelong learning skills).

Lebih lanjut, *flipbook* interaktif tidak hanya mengajarkan isi pelajaran, tetapi juga nilai-nilai belajar mandiri yang penting, seperti pengaturan waktu, inisiatif belajar, dan refleksi diri. Ketika anak-anak belajar untuk mengatur proses belajarnya sendiri, mereka mengembangkan kompetensi yang sangat penting dalam menghadapi tantangan pendidikan di masa depan. Penelitian oleh Febriyanti & Imami, (2021) menunjukkan bahwa siswa dengan keterampilan SRL yang baik cenderung memiliki prestasi

akademik yang lebih tinggi dan mampu beradaptasi dalam berbagai konteks pembelajaran.

Pentingnya penggunaan media interaktif seperti *flipbook* juga terletak pada kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang multimodal. Anak usia dini cenderung belajar lebih efektif melalui kombinasi visual, audio, dan aktivitas motorik, dan *flipbook* yang dirancang dengan baik dapat mengintegrasikan elemen-elemen ini secara harmonis. Dalam konteks ini, Guntur (2020) dalam teori multimedia learning-nya menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui berbagai saluran (verbal dan visual) secara bersamaan, karena hal ini dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan memperkuat pemahaman. Dengan demikian, *flipbook* tidak hanya mendukung SRL, tetapi juga memperkuat proses internalisasi pengetahuan melalui stimulasi multisensoris.

Di samping itu, penggunaan *flipbook* memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengadaptasi materi sesuai kebutuhan perkembangan dan minat anak. Guru dapat memanfaatkan fitur interaktif dalam *flipbook* untuk menciptakan pembelajaran yang bersifat differentiated instruction, yang memperhitungkan perbedaan gaya belajar, kemampuan, dan kecepatan belajar anak. Hal ini sejalan dengan pandangan Budianto (2023) yang menekankan pentingnya diferensiasi dalam pendidikan anak usia dini guna memastikan bahwa setiap anak mendapatkan kesempatan belajar yang optimal.

Selain itu, *flipbook* interaktif juga membuka ruang bagi keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran anak. Karena *flipbook* dapat diakses secara digital di rumah, orang tua memiliki kesempatan untuk mendampingi anak belajar dan mendukung penerapan strategi SRL di luar lingkungan sekolah.

15 PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa

pengembangan *flipbook* interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *self-regulated learning* (SRL) pada anak usia dini. Media ini tidak hanya menarik perhatian anak-anak melalui elemen visual dan interaktif, tetapi juga memberikan ruang bagi mereka untuk berlatih keterampilan pengendalian diri, seperti meregulasi perilaku-perilaku positif seperti bersabar dalam antrian maupun mudah memberi maaf kepada teman. Distribusi tingkat efektivitas menunjukkan bahwa mayoritas anak berada pada kategori baik dan sangat baik, tanpa adanya peserta yang menunjukkan hasil kurang memuaskan, yang semakin memperkuat temuan bahwa *flipbook* interaktif mampu mendukung perkembangan SRL secara positif.

Validasi dari ahli media dan bahasa menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif layak digunakan dari segi tampilan, kelengkapan isi, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran anak usia dini. Penilaian guru terhadap kepraktisan media ini juga sangat positif, menunjukkan bahwa *flipbook* mudah digunakan dan mendukung proses pembelajaran di lingkungan taman kanak-kanak.

Dikaitkan dengan teori Vygotsky tentang Zona Perkembangan Proksimal, penggunaan *flipbook* interaktif menyediakan *scaffolding* yang efektif, membantu anak-anak berpindah dari ketergantungan kepada kemandirian dalam belajar. Selain itu, keterlibatan anak dalam kegiatan menggambar melalui media ini memperkuat perkembangan SRL, karena anak didorong untuk lebih reflektif, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri. Oleh karena itu, *flipbook* interaktif bukan hanya alat bantu pembelajaran yang inovatif, melainkan juga merupakan sarana strategis untuk membangun fondasi kemandirian belajar yang akan bermanfaat sepanjang hayat.

Saran

Pertama perlu dilakukan pengembangan materi *flipbook* yang lebih beragam, tidak hanya terbatas pada aktivitas menggambar, tetapi juga melibatkan permainan edukatif, eksperimen sederhana, atau aktivitas literasi awal yang dapat memperluas pengaruhnya terhadap berbagai aspek perkembangan anak.

Kedua, diperlukan penelitian longitudinal untuk menilai dampak *flipbook* terhadap SRL dalam jangka panjang, guna melihat kestabilan hasil belajar dan keterampilan yang ditanamkan.

Ketiga, penelitian perlu dipertimbangkan pada berbagai konteks pendidikan, termasuk di lingkungan dengan latar belakang sosial ekonomi yang berbeda dan pada anak dengan kebutuhan khusus, agar dapat memastikan inklusivitas dan adaptabilitas media.

Kelompok lain, penting untuk mengeksplorasi kolaborasi antara guru dan orang tua dalam memanfaatkan *flipbook* di rumah sebagai upaya memperkuat peran keluarga dalam membentuk SRL anak secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrument Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Andriyani, E., Muhaimin, M., & Syaiful, S. (2021). The Pengaruh Model *Self regulated learning* dan Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(03), 54–64.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."* Tohar Media.
- Asrafil, Guntur, M. ikhsan sahal, & Wicaksono, B. (2021). Optimization of Worked Example-Problem Solving Pair to Increase Learning Independence and Reduce Cognitive Load. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 4(2), 53–65. <https://doi.org/10.31002/ijome.v4i2.6246>
- Azizah, I. N., & Purwaningrum, J. P. (2021). Penerapan Teori Vygotsky Pada pembelajaran Matematika Materi Geometri. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 3(April), 19–26.
- Azwar, S. (2016). *Metode Penelitian*. Pustaka Belajar.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: the ADDIE approach*. New York: Springer Science+Business Media.
- Budianto, A. A. (2023). Pentingnya pendidikan inklusif: Menciptakan lingkungan belajar yang ramah bagi semua siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 12–19.
- Fathoni, T. (2023). Mengintegrasikan Konsep Vygotsky dalam Pendidikan Islam: Upaya Orang Tua dalam Memaksimalkan Potensi Anak. *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 31–38.
- Febriyanti, F., & Imami, A. I. (2021). Analisis self-regulated learning dalam pembelajaran matematika pada siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 9(1), 1–10.
- Gandana, G., Aprily, N. M., Loita, A., Fauzi, R. A., Arifah, C., & Arosyidah, R. (2023). Peran Media Digital dalam Bingkai Etnopedagogik sebagai Upaya Optimalisasi Pencapaian Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Masa Depan. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2117–2125.
- Guntur, M. I. S., & Setyaningrum, W. (2021). The Effectiveness of Augmented Reality in Learning Vector to Improve Students' Spatial and Problem-Solving Skills. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 15(05), 159–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v15i05.19037>
- Guntur, M. I. S., Setyaningrum, W., Retnawati, H., & Marsigit, M. (2020). Assessing the Potential of Augmented Reality in Education. *The 11th International Conference on E-Education, E-Business, E-Management and E-Learning (IC4E 2020)--EI & Scopus*, 93–97. <https://doi.org/10.1145/3377571.3377621>
- Guntur, M. I. S., Setyaningrum, W., Retnawati, H., Marsigit, M., Saragih, N. A., & Noordin, M. K. bin. (2019). Developing augmented reality in mathematics learning: The challenges and strategies. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(2), 211–221. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i2.28454>
- Halamury, M. F., Mulyani, M., Kakiay, S., & Kainama, N. (2025). Phenomenological Study of Teachers' and Early Childhood Children's Experiences in Learning through the Joyful Learning Approach at PAUD Hatuhuran, Kairatu District, West Seram Regency. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 5(2), 302–310.
- Hasanah, M., Supeno, S., & Wahyuni, D. (2023). Pengembangan e-modul berbasis flip pdf professional untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 44–58.
- Haslinda, S. N., Nurmalasari, N., Mulyani, S., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Flipbook "Ayo Sambung" untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyah Bersambung pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD. *ISLAMIKA*, 6(3), 795–809.
- Kristiyani, T. (2020). *Self-regulated learning: Konsep, implikasi dan tantangannya bagi siswa di Indonesia*. Sanata Dharma University Press.
- Maharani, F., Fauziah, P. Y., & Guntur, M. I. S. (2021). Penggunaan contoh dalam pembelajaran matematika sekolah menengah dalam persepsi guru. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(2), 151–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/>

- pythagoras.v16i2.37279 PE
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Nurachadijat, K., & Selvia, M. (2023). Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam Implementasi Kurikulum dan Metode Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 57–66.
- Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustina, T. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 105–114.
- Salsabila, N. N., Aprilia, A., & Wahyuningtyas, T. A. (2024). Prokrastinasi Akademik Pada Generasi Strawberry: Pendekatan Solutif Melalui *Selfregulated learning*. *EDUCOUNS GUIDANCE: Journal of Educational and Counseling Guidance*, 1(2), 21–28.
- Simatupang, H. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21*. Pustaka Media Guru.
- Supriatna, N. (2019). Pengembangan kreativitas imajinatif abad ke-21 dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 73–82.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Virmayanti, N. K., Suastra, I. W., & Suma, I. K. (2023). Inovasi Dan Kreatifitas Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 515–527.
- Yuliarsih, T., Santosa, S., & Mutiansi, D. (2024). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar, Pada Fisik-Motorik, Kognitif, Bahasa, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 328–346.

Turnitin Fitria Newest

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	3%
2	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	2%
3	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1%
4	adoc.pub Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	1%
6	Bela Mayang Sari, Suyadi Suyadi. "Media Video Pembelajaran Interaktif Rumah Adat Sumatera untuk Menstimulasi Kecintaan Budaya dan Pemahaman Konsep Geometri pada Anak Usia Dini", JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2024 Publication	1%
7	jurnal.unej.ac.id Internet Source	1%
8	ecampus-fip.umj.ac.id Internet Source	1%
9	Nofianti, Farhati Riska. "Implementasi Program Kewirausahaan Bagi Anak Usia Dini di KB Khalifah Purwokerto", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia) Publication	<1%

10 Submitted to Universitas Kristen Satya
Wacana <1 %
Student Paper

11 repository.ub.ac.id <1 %
Internet Source

12 www.scribd.com <1 %
Internet Source

13 Andree Tiono Kurniawan, Dewi Anzelina,
Mumu Muzayyin Maq, Loria Wahyuni, Trisna
Rukhmana, Al Ikhlas. "Pengembangan
Pendidikan Anak SD dalam Kurikulum
Merdeka", Journal Of Human And Education
(JAHE), 2024 <1 %
Publication

14 Ulya Ainur Rofi'ah, Muslimin Muslimin, Ninik
Hidayati, Malikatus Sholihah, Khabib Syaikhu
Rohman. "Pembelajaran STEAM Berbasis
Kearifan Lokal dalam Meningkatkan
Kemampuan Problem Solving Anak: Studi
Kasus di RA Hidayatul Islamiyah Tuban",
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia
Dini, 2025 <1 %
Publication

15 media.neliti.com <1 %
Internet Source

16 www.educasia.or.id <1 %
Internet Source

17 Santi, Kurniasih. "Pengasuhan Orang Tua
Milenial Dalam Pencegahan Stunting Pada
Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Kecamatan
Cilongok", Universitas Islam Negeri Saifuddin
Zuhri (Indonesia) <1 %
Publication

18	Rizkiyatul Musthofiyah, Mustakimah Mustakimah, Sofa Muthohar. "Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun", Aulad: Journal on Early Childhood, 2025 Publication	<1 %
19	Sarah Rizqi Ramadhina, Khavisa Pranata. "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<1 %
20	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
21	123dok.com Internet Source	<1 %
22	bogabogasvb.com Internet Source	<1 %
23	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
24	Mustakimah, Must. "Dampak Akreditasi Lembaga Terhadap Mutu Pendidikan Anak Usia Dini di Wilayah Kabupaten Banyumas", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia) Publication	<1 %
25	id.123dok.com Internet Source	<1 %
26	jurnal.ugm.ac.id Internet Source	<1 %
27	jurnalsyntaxadmiration.com Internet Source	<1 %

28

Eka Melati, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, Anita Ninasari.

"Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar", Journal on Education, 2023

Publication

<1%

29

Imam Muhammad Taufik, Husni Wakhyudin, Fine Reffiane. "Media ICAN terhadap Creative Thinking Skills pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2025

Publication

<1%

30

Norainah Abdul Rahman, Nor Eeda Ali, Norhazlan Haron, Kamariah Abdullah. "LEVEL OF SATISFACTION WITH SOCIO ECONOMIC PREFERENCES FOR NEIGHBOURHOOD QUALITY", Jurnal Arsitektur dan Perencanaan (JUARA), 2020

Publication

<1%

31

Rohati Syukri, Sri Winarni, Rafi Hidayat. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra", EDUMATICA | Jurnal Pendidikan Matematika, 2018

Publication

<1%

32

Yusron Abda'u Ansyah, Tania Salsabilla. "Implementasi Model Discovery Learning Berbantuan Powtoon untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Kelas VI Sekolah Dasar", ISLAMIKA, 2025

Publication

<1%

33	biologi.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
34	ejournal.tahtamedia.com Internet Source	<1 %
35	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
36	fexdoc.com Internet Source	<1 %
37	id.scribd.com Internet Source	<1 %
38	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
39	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
40	www.online-journal.unja.ac.id Internet Source	<1 %
41	www.scilit.net Internet Source	<1 %
42	Nurbaiti, Amalia. "Habitulasi Literasi di Keluarga dan ra Rumah Kreatif Wadas Kelir Karangklesem Purwokerto Selatan Banyumas", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia) Publication	<1 %
43	online-journal.unja.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On