

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIP BUILDER*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI ASAL USUL
KELAS IV DI SDN SUNGAI MIAI 11**

Rahma Nita Almira Fitri¹, Jumadi², Adrie Satrio³
¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130120009@mhs.ulm.ac.id¹, jumadi@ulm.ac.id², Adrie.satrio@ulm.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *flip builder* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul kelas IV di SDN Sungai Miai 11, Mengetahui bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik kelas IV SDN Sungai Miai 11 setelah menerapkan media pembelajaran berbasis flip builder pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Berdasarkan hasil penelitian hasil uji validasi ahli media sebesar 99% dengan kategori “sangat layak”. Uji validitas ahli materi sebesar 90% dengan kategori kriteria “sangat layak”. Uji validitas ahli bahasa sebesar 84% dengan kategori kriteria “sangat layak”. Peningkatan minat belajar peserta didik sebesar 0,6 dengan kategori “Sedang”. Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *flip builder* layak digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, *Flip Builder*, Minat Belajar

Abstract

This research aims to develop flip builder-based learning media to increase learning interest in Indonesian language subjects, original material for class IV at SDN Sungai Miai 11. Find out how to increase learning interest in class IV students at SDN Sungai Miai 11 after implementing flip builder-based learning media. in Indonesian language subjects, origin material. This research uses Research and Development (R&D) research. The development model used is the 4-D model development. Based on the research results, the media expert validation test results were 99% in the "very feasible" category. The material expert validity test was 90% with the criteria category "very feasible". The linguist's validity test was 84% with the criteria category "very feasible". Increased student interest in learning by 0.6 in the "Medium" category. From the results of the data research, it was concluded that flip builder-based learning media is suitable for use as learning media for students.

Keywords: Development, *Flip Builder*, Learning Interest

Pendahuluan

Proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran merupakan proses penyampaian komunikasi dan informasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru di

kelas saat mengajar. Sapriyah (2019 : 447) menyatakan bahan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan

minat peserta didik untuk belajar. Oleh sebab itu, peran guru diharapkan dapat menggunakan berbagai media yang sesuai sebagai media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar terlebih saat ini kemajuan teknologi dapat membantu guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Dewasa ini perpaduan teknologi dalam pendidikan disesuaikan dengan pengaruh perkembangan teknologi sehingga dapat mempengaruhi pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Kemajuan mempengaruhi bidang belajar mengajar, dengan menggunakan berbagai alat yang dapat membantu dalam kegiatan belajar (Kristanto, 2016 : 6). Media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbagai inovasi mengikuti kemajuan teknologi masa kini disesuaikan kembali dengan perkembangan kurikulum yang telah ditetapkan.

Kurikulum disetiap sekolah mengikuti perkembangan yang telah disesuaikan diberbagai jenjang pendidikan di Indonesia, saat ini kurikulum terbaru yang sudah mulai diterapkan diberberapa sekolah yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka menjadi pilihan bagi sekolah yang siap menerapkan sebagai upaya pemulihan pembelajaran tahun 2022 sampai 2024 yang disebabkan oleh pandemi beberapa tahun lalu (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022 : 7176). Penerapan kurikulum ini dalam kegiatan belajar di kelas memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk lebih mengekspresikan sesuai dengan diri atau potensinya.

Kurikulum merdeka telah diimplementasikan diberberapa sekolah dengan mengikuti program sekolah penggerak (PSP), sejalan dengan peraturan yang ditetapkan oleh kementerian pendidikan. Keputusan tersebut menetapkan bahwa lembaga pendidikan yang akan melaksanakan Kurikulum Merdeka harus ditetapkan untuk memungkinkan perubahan pada satuan pendidikan yang dipilih untuk melaksanakannya. Ini dilakukan untuk mematuhi ketentuan yang tercantum dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.

Sejalan dengan keputusan tersebut kegiatan belajar diberberapa sekolah yang mengikuti program telah melaksanakan penerapan kurikulum merdeka sebagaimana surat keputusan yang ada.

Kegiatan belajar peserta didik yang sesuai dengan kurikulum perlu diimbangi dengan media pembelajaran yang menarik agar membuat peserta didik betah dan semangat dalam belajar, terlebih apabila media tersebut dapat meningkatkan rasa senang peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi dalam belajar peserta didik, mengurangi atau menghindari terjadinya ujaran verbal, membangkitkan pemikiran yang tertib dan teratur, serta mendorong pemahaman dan pengembangan nilai dalam diri peserta didik (Supriyono, 2018 : 47). Media pembelajaran yang menarik sangat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar dan juga memahami materi yang akan dipelajari.

Media pembelajaran digunakan diberbagai bidang pendidikan salah satunya di sekolah dasar dengan bentuk media yang beragam mulai dari yang sederhana hingga interaktif. Menurut Suparlan (2020 : 309) menyatakan guru harus pandai menemukan media yang tepat sesuai materi dan kondisi anak sekolah dasar dengan kriteria atau langkah-langkah guru dalam memilih media pembelajaran di tingkat SD/MI yaitu: Harus jelas dan dapat terlihat oleh peserta didik, tidak membuat peserta didik bosan dengan media. Oleh sebab itu, peran guru sangat berpengaruh dalam memilih media yang menarik dan sesuai agar kegiatan belajar berjalan dengan maksimal terlebih jika diterapkan kepada peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah SDN Sungai Miai 11 Banjarmasin, di kelas IV guru menggunakan media berupa buku mata pelajaran dan LKS (lembar kegiatan peserta didik) dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Saat kegiatan belajar guru menggunakan metode konvensional dengan menjelaskan materi secara langsung dikelas sehingga peserta didik terlihat kurang memahami materi yang

dijelaskan dan kurang fokus dalam kegiatan belajar. Perlu adanya inisiatif guru berupa tanya jawab agar tercipta suasana interaktif sehingga dapat mengetahui fokus dan menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan guru yang bersangkutan, beliau mengatakan perlu media tambahan sebab sejauh ini hanya memakai media standar berupa buku mata pembelajaran dan LKS. Tidak ada tambahan media dalam pembelajaran yang interaktif sesuai dengan kurikulum merdeka meyebabkan kurang maksimalnya hasil dari pembelajaran bahasa Indonesia. Peserta didik mengatakan dalam belajar dikelas merasa bosan dan sulit memahami pembelajaran namun jika memakai media seperti power point atau video lebih menarik perhatian sehingga peserta didik mengatakan lebih fokus dan dapat dengan mudah memahami materi saat kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan media pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang kegiatan belajar dikelas terlebih jika media pembelajaran interaktif dan mudah diakses oleh guru atau peserta didik. Diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan di kelas akan membantu peserta didik lebih fokus dalam memahami materi dan konsep tersebut di butuhkan untuk mendukung kegiatan belajar, terutama di sekolah dasar (SD).

Media pembelajaran berbasis *flip builder* merupakan media pembelajaran yang berisi gambar visual dengan teks materi pembelajaran ditambah dengan fitur tambahan audio dan video yang menarik bagi peserta didik sehingga bukan hanya dapat dibaca namun juga dapat dipahami lewat berbagai fitur, media berbasis *flip builder* 5 juga termasuk media pembelajaran elektronik yang dapat dengan mudah diakses melalui *link*. Yulaika et al. (2020 : 68) menyatakan bahan ajar elektronik dapat mendukung pembelajaran terbuka dan dapat dimiliki oleh peserta didik karena mudah dibagikan, dan peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan bahan ajar elektronik. Dari media pembelajaran berbasis *flip builder* diharapkan

dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar dan memahami materi saat pembelajaran berlangsung di kelas dan dapat belajar secara mandiri di rumah.

Berdasarkan penelitian terkait media pembelajaran berbasis *flip builder* yang dilakukan oleh (Wati, (2019 : 29) melakukan penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis *flip builder* yang merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar menjadi lebih efektif karena peserta didik dapat belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah, dapat diketahui hasil dari penelitian tersebut media *flip builder* dapat menjadi bahan ajar alternatif serta memberi semangat peserta didik memahami materi. Selain itu, Angraini (2022: 158) melakukan penelitian tentang bagaimana penggunaan media *flip builder* berdampak pada perkembangan siswa. Penelitian tersebut menemukan bahwa penggunaan media tersebut dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik, tertarik, bersemangat, dan lebih aktif dalam pembelajaran. Ini karena media tersebut dapat mempengaruhi semua siswa dalam hal keaktifan dan keterlibatan mereka dalam pelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian sebelumnya dapat mendukung penelitian yang berkaitan dengan *flip builder*, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Peneliti ingin menggunakan *flip builder* sebagai media tambahan untuk kegiatan pembelajaran di SDN Sungai Miai 11.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip Builder* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal Usul kelas IV di SDN Sungai Miai 11” . Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *flip builder* akan diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan hasil buku elektronik yang mudah diakses melalui *web link*. Dengan harapan media yang peneliti kembangkan dapat memenuhi permintaan guru sebagai tambahan media pembelajaran saat mengajar di kelas dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar

peserta didik sehingga tujuan/capaian pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat dicapai secara lebih maksimal.

Sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu 1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis *flip builder* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul kelas IV di SDN Sungai Miai 11. 2) Mengetahui bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik kelas IV SDN Sungai Miai 11 setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *flip builder* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul.

Kajian Pustaka

A. Kawasan Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan, dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia (Mahmud, 2020 : 2). Teknologi pendidikan dapat dipahami sebagai kajian dan praktik yang membantu dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara, penggunaan, dan pengelolaan proses sumber daya teknologi yang memfokuskan upaya dalam meningkatkan dan memperbaiki kualitas belajar dan pembelajaran. Oleh sebab itu, teknologi pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses kompleks yang melibatkan orang, prosedur, ide, alat, dan organisasi untuk menganalisis masalah, merancang, menerapkan, mengevaluasi, dan mengelola solusi untuk mengatasi masalah yang terkait dengan semua aspek pembelajaran manusia.

Menurut Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (AECT), teknologi pendidikan didefinisikan sebagai studi dan praktek etis yang menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat untuk membantu siswa belajar dan meningkatkan kinerja. Setiap area memiliki hubungan sinergis, meskipun dalam arti yang berbeda (Warsita, 2013 : 92). Rumusan definisi teknologi pembelajaran sampai dengan definisi 1994 telah memiliki kepastian tentang ruang lingkup garapannya, namun ke depan jumlah

kawasan beserta kategorinya akan semakin berkembang, sejalan dengan perkembangan dalam bidang teknologi dan pendidikan, serta disiplin ilmu lainnya yang relevan.

Berdasarkan beberapa definisi, teknologi pendidikan ialah bidang yang berfokus pada upaya peningkatan dan perbaikan kualitas pembelajaran dan pembelajaran, disertai dengan kajian yang sedang berlangsung atau berkelanjutan dalam pengembangan bidang teknologi pendidikan. Definisi AECT 1994 mengidentifikasi bidang teknologi pendidikan dengan atas dasar lima bidang garapan, yaitu desain, pengembangan dan penggunaan, pengelolaan dan penilaian..

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada kawasan pengembangan untuk memfasilitasi pembelajaran, karena pada mata pelajaran bahasa Indonesia belum ada media dalam bentuk *flip builder* yang dapat digunakan sebagai media tambahan dalam memfasilitasi belajar. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip Builder* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal Usul Kelas IV di SDN Sungai Miai 11”.

B. Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar (Kristanto, 2016 : 5-6). Penerapan media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Oleh sebab itu, penggunaan media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat diperlukan dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Penggunaan media yang dapat menentukan keberhasilan proses belajar dapat dilihat sebagai penghubung antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran melibatkan proses interaksi antara guru dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya mengubah aspek kognitif, emosional dan motorik. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien serta makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas (Nurrita, 2018 : 174). Peningkatan kualitas dalam kegiatan belajar setiap peserta didik, guru perlu tahu dan memotivasi peserta didik untuk belajar sehingga dari motivasi belajar yang dilakukan akan memudahkan guru menerapkan prosedur dalam proses pembelajaran di kelas ditambah dengan penggunaan media yang tepat. Dengan demikian, penelitian ini akan mengembangkan alat pembelajaran yang dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran kedepan.

C. Media Flip Builder

Flip builder merupakan software yang dapat digunakan untuk pembuatan media dalam bentuk buku yang dapat dibolak-balik dan diakses secara *online* sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan memberikan pengalaman yang baru dalam proses belajar. Menurut (Angraini, 2022 : 154) dalam jurnalnya *flip builder* adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam mendukung dan mengikuti kuatnya arus teknologi dalam pembelajaran abad ke-21 salah satunya adalah penggunaan media belajar Flip Builder karena termasuk media elektronik. Media *Flip builder* termasuk ke dalam kategori dari bahan ajar yang berwujud media elektronik yang dapat diakses melalui handphone, laptop ataupun komputer.

Beberapa keunggulan yang dapat ditemukan dalam media *flip builder* yakni penggunaannya sebagai media untuk belajar dapat menarik perhatian peserta didik. Flip Builder adalah sebuah software aplikasi yang dapat mengubah penampilan bentuk PDF, gambar, teks, chart maupun tabel menjadi lebih menarik dan *flip builder* dapat melakukan hyperlink dengan video, music, gambar juga animasi (Angraini, 2022 : 154). Dengan adanya inovasi teknologi bahan ajar

berupa media *fliphtml5* ini memungkinkan peserta didik akan mudah mencerna materi pembelajaran atau memberikan pemahaman belajar yang dapat dipahami.

Desain inovasi teknologi yang dapat digunakan untuk mendesain bahan ajar elektronik adalah *flip builder* yang kemudian bisa dijadikan media pembelajaran modern dan mendukung pembelajaran. Media *flip builder* memiliki banyak sekali keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran buku cetak maupun buku elektronik biasa, dengan kemajuan teknologi saat ini media ini dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dengan dibuat secara digital dan dapat diakses dengan mudah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan membuat media yang menarik sebab adanya kesadaran akan pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti berusaha mengembangkan keterampilan untuk menciptakan media yang menarik, murah, dan efektif. Salah satu media yang dapat dikemas secara menarik dan memudahkan kegiatan pembelajaran adalah media berbasis *flip builder*. Penggunaan media pembelajaran berbasis *flip builder* diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran yang berbasis teknologi

D. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia memainkan peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan mendukung keberhasilan pembelajaran di semua bidang studi. Farhrohman (2017 : 24) dalam jurnalnya mengungkapkan pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar, bahasa merupakan percakapan atau alat komunikasi dengan sesama manusia. Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu peserta didik belajar tentang diri mereka sendiri, budaya mereka sendiri, dan budaya orang lain, mengungkapkan ide dan perasaan, berpartisipasi dalam komunitas yang menggunakan bahasa, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif mereka.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia secara benar dan benar, lisan dan tulisan, serta meningkatkan apresiasi karya sastra. Standar Kemahiran dalam berbahasa Indonesia merupakan kemampuan minimal peserta didik menggambarkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan bahasa serta sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Hal ini yang menjadi salah satu sebab mengapa bahasa Indonesia diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di SD karena merupakan dasar dari semua pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti ingin mengembangkan media dari materi bab 7 mengenai materi asal usul dari pelajaran bahasa Indonesia kelas IV semester 2 kedalam bentuk elektronik.

E. Minat Belajar

Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap aktivitas seseorang, terutama dalam belajar. Simbolon (2022 : 15) dalam jurnalnya minat merupakan suatu ketertarikan seseorang untuk memperhatikan atau terlibat dalam aktivitas belajar secara aktif. Peserta didik yang mempunyai minat dalam belajar akan lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar sehingga minat menjadi hal yang penting untuk peserta didik agar bisa melakukan aktivitas dalam pembelajaran.

Saat proses belajar peserta didik yang memiliki minat untuk mengikuti kegiatan belajar akan mendorong peserta didik untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung. Suatu aktivitas bila disertai dengan minat individu yang kuat maka ia akan mencurahkan perhatiannya dengan baik terhadap aktivitas tersebut. Beberapa hal yang termasuk dalam unsur minat belajar adalah; perhatian, perasaan senang, dan motivasi (Achru p, 2019 : 220). Dengan demikian, peserta didik yang memiliki minat belajar akan lebih mudah untuk memahami suatu pelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya.

Disamping itu ada faktor penting dari seorang guru untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru merupakan

faktor dominan dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar sehingga sangat berperan sebagai motivator yang dapat membangkitkan semangat dan dorongan peserta didik dalam belajar dengan menggunakan berbagai keterampilan mengajar guru yang sesuai serta menunjang pembentukan kompetensi dasar peserta didik yang lebih baik dari segi pengetahuan, keterampilan maupun sikapnya (Trismayanti, 2019 : 154). Dengan demikian dapat dipahami minat belajar yang dimiliki peserta didik diperoleh juga dari berbagai faktor dari dalam diri dan dari lingkungan belajarnya.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Pada penelitian ini dikembangkan menggunakan model 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran) pada produk media pembelajaran berbasis *flip builder* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul kelas. Materi pada media berbasis *flip builder* ini diolah dengan hasil akhir berupa link yang mudah diakses sehingga diharapkan dengan pengembangan media berbasis *flip builder* ini akan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Kemudian validasi media berbasis *flip builder* dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru SD kemudian diuji cobakan kepada peserta didik SD kelas IV sehingga dapat diketahui kelayakan dari media berbasis *flip builder* yang dikembangkan.

Subjek pada penelitian ini adalah ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Objek penelitian ini adalah peserta didik yang diberikan media pembelajaran berupa media berbasis *flip builder*. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan kuesioner/angket.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu untuk memperoleh data tentang penilaian dari ahli terhadap media berbasis *flip builder* yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu pedoman observasi, wawancara serta kuesioner/angket minat belajar, lembar validasi ahli instrumen

penelitian, angket untuk ahli media dan ahli materi ahli bahasa.

Analisis data yang dilakukan yaitu analisis data instrumen penelitian menggunakan uji validitas dan reliabilitas, analisis data validasi ahli menggunakan skala likert, analisis minat belajar peserta didik menggunakan uji normalitas gain. Berikut kriteria N-Gain yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 1. Kriteria N-Gain

| Kriteria | Poin Gain |
|----------|--------------------|
| Tinggi | $g > 0,7$ |
| Sedang | $0,3 < g \leq 0,7$ |
| Kurang | $g \leq 0,3$ |

Sumber : (Meltzer, 2002)

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media berbasis *flip builder* sebagai media pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul media ini memiliki format html. Media dapat digunakan pada *handphone* dan laptop dengan menyebarkan link untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sebelum media ini dibuat dan digunakan guru kelas IV SDN Sungai Miai 11 menggunakan media cetak dalam menyampaikan materi dikelas. Media cetak yang dimaksud adalah buku pelajaran dan LKS yang digunakan sebagai referensi pembelajaran juga media pembelajaran. Pengembangan media ini menggunakan model 4D dari Thiagarajan (1974) yang dimodifikasi.

Model 4D ini digunakan sebagai prosedur dari penelitian pengembangan ini. Prosedur pengembangan 4D ini memiliki 4 langkah yaitu *Define, Design, Development* dan *Dissemination*.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini menghasilkan identifikasi dan kebutuhan dalam proses pembelajaran dari hasil pengumpulan berbagai informasi saat observasi dan wawancara di SDN Sungai Miai 11. Tahapan pendefinisian melalui beberapa tahap yaitu dimulai dari analisis awal (*Front-end Analysis*). Pada tahapan

analisis awal peneliti mendapatkan beberapa permasalahan pembelajaran di sekolah pada saat observasi, wawancara guru dan wawancara peserta didik. Hasil permasalahan pembelajaran yang didapatkan yaitu (1) Kurangnya media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Indonesia; (2) Kurang optimalnya penyampaian materi dari pendidik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di SDN Sungai Miai 11; (3) Beberapa peserta didik terlihat kurang fokus saat pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya yaitu tahap analisis peserta didik (*learner analysis*) dimana analisis peserta didik dilakukan pada peserta didik dengan wawancara dan observasi di kelas IV di SDN Sungai Miai 11. Hasil dari analisis dilapangan peneliti melihat karakter peserta didik yang aktif serta hasil wawancara yang menunjukkan bahwa peserta didik mudah bosan dengan proses pembelajaran. Peneliti juga memperhatikan gaya belajar dari peserta didik yang cenderung mempunyai gaya belajar visual, auditorik dan kinestetik di mana peserta didik memahami materi dengan beberapa gaya belajar pada tiap orangnya, jenjang usia peserta didik pada kelas IV yaitu 9-10 tahun dan memiliki sifat kekanakan yang suka bermain dan memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Pada tahapan analisis tugas (*task analysis*) yaitu dengan melihat modul pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas IV SDN Sungai Miai 11. Isi media berbasis *flip builder* tersebut memuat materi penunjang pembelajaran. Materi tersebut berkaitan dengan indikator kompetensi yang dicapai peserta didik yaitu menyimak, membaca, menulis, berdiskusi dan membaca nyaring. Pada isi materi memuat pemaparan dan contoh dari video, audio serta gambar/visual serta soal untuk peserta didik.

Tahapan analisis tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*) pada materi ini adalah sebagai berikut, peserta didik diharapkan (1) Melalui kegiatan mendengarkan dan mencatat lagu "Nenek Moyangku", peserta didik dapat memahami instruksi dan gagasan yang disampaikan secara aural dengan baik. (2) Melalui kegiatan menyalin lagu, peserta didik mampu menunjukkan rima dengan tepat (3) Melalui

kegiatan mengubah kata-kata pada lagu, peserta didik mampu menulis teks berima dengan baik. (4) Melalui kegiatan membaca teks dan mengamati peta, peserta didik mampu menemukan informasi dengan baik. (5) Melalui kegiatan mendiskusikan silsilah keluarga, peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam diskusi. (6) Melalui kegiatan menulis asal usul keluarga, peserta didik dapat menuliskan informasi dengan terstruktur. (7) Melalui kegiatan membaca teks “Kerja Sama yang Baik”, peserta didik dapat mengidentifikasi dan menyebutkan permasalahan yang dialami tokoh cerita. (8) Melalui kegiatan mendiskusikan isi teks, peserta didik mampu menyampaikan pendapat tentang informasi di dalam teks dengan jelas. (9) Melalui menuliskan cerita berdasarkan gambar, peserta didik dapat menulis teks narasi secara runtut dengan menggunakan konjungsi. (10) Peserta didik dapat melafalkan kata-kata panjang dengan baik ketika membaca nyaring. (11) Dengan membaca teks “Batik Besurek”, peserta didik dapat mengenali konjungsi antar kalimat dengan tepat. Sehingga, dalam mengembangkan media ini peneliti perlu memperhatikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

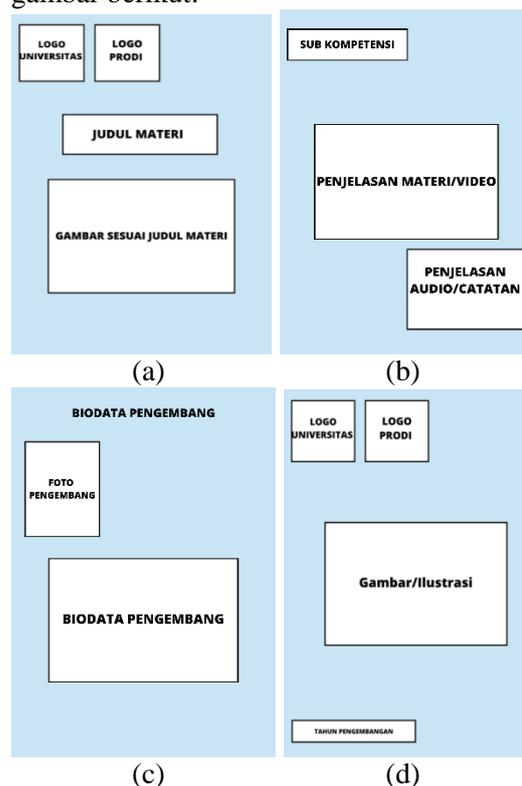
Tahap ini dimulai dari Penyusunan Tes (*criterion - test construction*) yang menghasilkan penyusunan instrumen tes sesuai dengan modul pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi asal usul kelas IV. Dengan melihat aspek standar kompetensi awal, kompetensi inti (Capaian pembelajaran), dan tujuan pembelajaran. Instrumen tes ini berupa soal yang berjumlah 14 soal. Dalam tahap ini peneliti melakukan tes validitas dan reliabilitas instrument soal menggunakan aplikasi Anates V4 yang menunjukkan nilai korelasi instrument (validitas) yaitu 0,96 (Tinggi) dan nilai Reliabilitas yaitu 0,98 (Sangat Tinggi).

Kemudian dilanjutkan dengan tahapan pemilihan media (*media selection*) yaitu menghasilkan desain grafis untuk tampilan setiap latar belakang dan isi materi; media video untuk lagu dan materi penjelasan tambahan; media audio untuk lagu dan cerita auditory yang dikemas dalam bentuk media

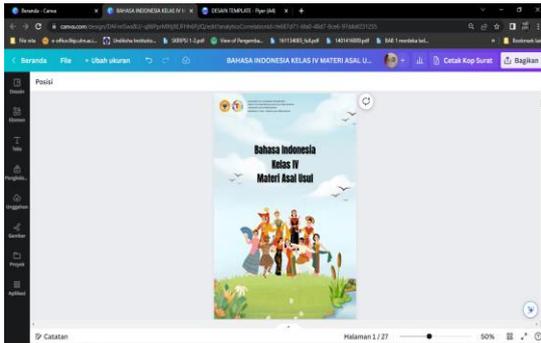
berbasis flip builder sesuai dengan karakteristik pengguna sasaran.

Pada tahapan pemilihan format (*format selection*) media ini memiliki format yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *flip builder* berbentuk html yang dapat diakses *online* melalui *handphone* ataupun laptop dengan penyebaran *link*. Media ini memiliki desain tata letak rapi, desain isi dilengkapi dengan gambar/ilustrasi, video dan audio, memuat icon untuk melihat semua halaman dan tulisan yang gampang di baca dan konten isi materi mengacu pada modul mta pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul kelas IV.

Selanjutnya yaitu melakukan desain awal (*initial design*), hasil desain awal oleh peneliti menghasilkan desain dengan beberapa rancangan yaitu cover (a), isi materi (b), biodata pengembang (c), dan cover belakang (d) yang dapat dilihat pada gambar-gambar berikut:

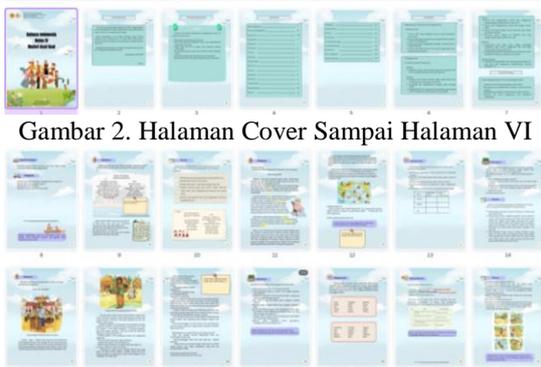


Selanjutnya yaitu pada rancangan akhir menghasilkan desain grafis dengan menggunakan aplikasi pendukung. Aplikasi pendukung yang digunakan pada tahapan desain ialah canva.



Gambar 1. Desain Canva

Kemudian dilanjutkan dengan tahapan penyusunan, pada tahap ini menghasilkan isi materi yang telah disusun dari bahan-bahan yang telah dikumpulkan seperti hasil desain materi-materi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV disertai gambar/animasi pendukung, penyusunan ini dilakukan dengan hasil akhir format file PDF. Kemudian dilanjutkan pada aplikasi *flip builder* dengan hasil akhir format .html. Hasil penyusunan ini merujuk materi yang dibawakan yakni bab 7 materi asal usul dan menjadi 28 halaman.



Gambar 2. Halaman Cover Sampai Halaman VI

Gambar 3. Halaman 1 Sampai Halaman 20



Gambar 4. Data Diri dan Pengembang



Gambar 5. Cover Penutup

3. Tahap Pengembangan (*Design*)

Hasil pada tahap ini yaitu berupa kuisioner/angket dilakukan uji validitas dan reliabilitas yang kemudian setelah dinyatakan data instrumen valid dan *reliable* lalu dilakukan validasi media oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Adapun berdasarkan uji tersebut menunjukkan bahwa nilai r_{tabel} adalah 0,576. Pada uji ahli media r_{hitung} didapatkan yaitu 0,963, ahli materi r_{hitung} didapatkan yaitu 0,969, dan ahli bahasa r_{hitung} didapatkan yaitu 0,946. Dengan demikian dapat dikatakan seluruh instrumen penelitian dinyatakan memiliki data yang valid dan reliabel.

Adapun hasil uji validasi ahli media dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2. Validasi Ahli Media

| No | Aspek | Jml skor | Kriteria |
|-------------------|--------------------------------------|----------|--------------|
| 1. | Ketepatan dengan tujuan pembelajaran | 40 | |
| 2. | Ketepatan dengan materi/isi | 60 | Sangat Layak |
| 3. | Ketepatan penggunaan | 79 | |
| 4. | Kelayakan kegrafikan | 89 | |
| Jumlah total skor | | 258 | |
| Presentase | | 99% | |

Berdasarkan tabel diatas koefisien sebesar 99%, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media dengan nilai 12,9 dan koefisien 99% maka kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria "Sangat layak". Hal ini menandakan produk yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek dan indikator yang

tertera. Selain itu validator memberikan komentar dan saran pada lembar validasi. Adapun hasil uji validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

| No | Aspek | Jumlah skor | Kriteria |
|-------------------|-----------------------------------|-------------|--------------|
| 1. | Kesesuaian dengan isi materi | 57 | Sangat Layak |
| 2. | Ketepatan dengan penyajian materi | 44 | |
| 3. | Teknik penyajian | 34 | |
| Jumlah total skor | | 109 | |
| Presentase | | 90% | |

Berdasarkan tabel tersebut didapatkan koefisien sebesar 90%, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media pertama dengan nilai 5,4 dan koefisien 90% maka kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria "Sangat layak". Hal ini menandakan produk yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek dan indikator yang tertera. Selain itu validator memberikan komentar dan saran pada lembar validasi. Adapun hasil uji validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Validasi Ahli Bahasa

| No | Aspek | Jumlah skor | Kriteria |
|-------------------|---------------------------------|-------------|--------------|
| 1. | Lugas | 13 | Sangat Layak |
| 2. | Komunikatif | 4 | |
| 3. | Dialogis | 8 | |
| 4. | Kesesuaian dengan peserta didik | 9 | |
| 5. | Kesesuaian dengan kaidah bahasa | 25 | |
| Jumlah total skor | | 59 | |
| Presentase | | 84% | |

Berdasarkan tabel diatas, koefisien sebesar 84%, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media pertama dengan nilai 5,4 dan koefisien 84% maka kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria "Sangat layak". Hal ini menandakan produk yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek dan indikator yang tertera. Selain itu validator memberikan komentar dan saran pada lembar validasi.

Produk setelah melewati tahapan validasi yang dilakukan oleh validator ahli di bidangnya masing-masing kemudian direvisi sesuai saran dan komentar dengan hasil media. Adapun hasil modifikasinya adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Revisi Produk

| Revisi | Sebelum | Sesudah |
|---|--|---|
| Menambahkan Petunjuk an Petunjuk penggunaan | Sebelumnya tidak ada petunjuk penggunaan |  |
| Menambahkan sumber video dll. | |  |
| Perbaiki paragraf menyorok ke dalam | Sebelumnya paragraf tidak konsisten |  |

Hasil dari validasi ahli setelah direvisi dan media telah layak, kemudian dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui hasil penerapan media berbasis *flip builder* dalam pembelajaran di kelas uji coba ini menghasilkan data peserta didik dilakukan dengan menggunakan N-Gain. Berikut hasil yang minat belajar peserta didik yang telah dianalisis:

Tabel 6. Hasil Analisis Angket Minat Belajar peserta didik

| No | Aspek | Nilai/ Keterangan |
|----|--------------------------|-------------------|
| 1. | Rata-rata angket sebelum | 39,7 |
| 2. | Rata-rata angket sesudah | 53,0 |
| 3. | Skor maksimal | 60,1 |
| 4. | N-gain | 0,67 |
| 5. | Kategori N-gain | Sedang |

Berdasarkan hasil uji coba menggunakan angket kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis flip builder dinyatakan bahwa telah mendapatkan data adanya peningkatan minat belajar peserta didik sebesar 0,6 dengan kategori "Sedang".

4. Tahap Penyebaran (*Diseminate*)

Tahap penyebaran dengan menyebarkan dan mempromosikan produk akhir media berbasis flip builder secara terbatas kepada guru kelas 4 di SDN Sungai Miai 11.

B. Pembahasan

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *flip Builder* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal Usul kelas IV di SDN Sungai Miai 11" menghasilkan produk akhir berupa media berbasis *flip builder*. Produk media berbasis *flip builder* berbentuk *flipbook* yang berisikan materi serta tambahan video, audio, serta gambar/ilustrasi sebagai media tambahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi asal usul.

Media dikembangkan berdasarkan pemikiran dari peneliti dan sesuai dengan permasalahan yang ditemui di lapangan yang kemudian mendapatkan solusi untuk mengembangkan media berbasis *flip builder*. Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan 4D (four-D) yang terdiri dari 4 tahap pengembangan Define, Design, Develop, and Dissemination (Thiagarajan, 1974 : 5). Media yang telah dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D dilakukan secara sistematis dengan sehingga menghasilkan produk media berbasis *flip builder*.

Beberapa hasil media *flip book* yang peneliti temukan yaitu media *flip book* rata-rata hanya terdapat isi materi beserta gambar pendukung. Berdasarkan penelitian Nuryani dengan judul "Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Peserta didik Kelas V SD" media *flip book* yang dikembangkan didesain memperhatikan model tampilan media yang menarik, media hanya terdapat materi dan tidak memuat tambahan media tambahan

kemudian media ini tidak memuat kuis untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa memahami materi. Selaras dengan penelitian sebelumnya, media *flip book* yang didesain dengan model tampilan menarik menjadi media *flip book* yang dijadikan acuan untuk mengembangkan media.

Media *flip Builder* yang dikembangkan peneliti selaras dengan penelitian sebelumnya dengan model tampilan *flip book* yang menarik. Media *flip Builder* yang dikembangkan ini dibuat lebih interaktif menggabungkan beberapa elemen dari segi visual hingga audio. Peserta didik akan diberi pengalaman belajar yang lebih aktif pada setiap lembar media *flip builder*, peserta didik akan dibuat untuk memahami tiap lembar media dengan menggunakan video, audio hingga gambar. Peserta didik juga akan dilatih pemahamannya mengenai materi dengan mengerjakan kuis yang dilengkapi kunci jawaban setelah menjawab pertanyaan.

Adapun inovasi pada media berbasis *flip builder* yang telah peneliti kembangkan yaitu menciptakan pengalaman belajar dengan menggunakan pendekatan *Whole language* pada media berbasis *flip builder*. Dimulai dari tujuan yang ingin dicapai untuk siswa yang dipikirkan dengan memperhatikan siswa untuk belajar dengan melihat yang mereka pelajari penting bagi mereka dan guru perlu menciptakan kondisi yang mendukung agar siswa dapat belajar dengan baik salah satunya dengan menggunakan media berbasis *flip builder*. Pemilihan pendekatan *Whole language* sejalan dengan pengembangan media dengan konsep pendekatan *Whole language* mengenai isi pembelajaran bahasa ditunjukkan pada topik pengajaran membaca, menulis, menyimak, dan wicara. Siswa mempelajari materi sesuai dengan isi pada media *flip builder* dengan pendekatan *Whole language* sehingga hasil dari penerapan media berbasis *flip builder* membantu meningkatkan minat belajar siswa.

Dengan demikian, dari hasil pembahasan penelitian yang telah dilakukan peneliti media berbasis *flip builder* dapat mendukung pembelajaran sebagai media pembelajaran tambahan. Media berbasis flip

builder terbukti dapat meningkatkan minat peserta didik dari hasil uji coba yang peneliti lakukan. Sehingga penerapan media berbasis *flip builder* ini dapat dijadikan media tambahan dalam memahami materi pembelajaran baik untuk guru atau peserta didik sebab dapat diakses dan digunakan kapan saja.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan dalam penelitian yaitu :

1. Media berbasis *flip builder* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul kelas IV berhasil dikembangkan dengan menggunakan model 4D melalui tahapan *define, design, development* dan *disseminate* yang dimodifikasi. Hasil media berbasis *flip builder* berbentuk format .html, memuat materi yang berkaitan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran materi asal usul yaitu menyimak, membaca, menulis, berdiskusi dan membaca nyaring, pada isi materi terdapat tambahan gambar/ilustrasi, video yang berkaitan dengan materi, dan audio. Hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen menunjukkan hasil untuk ahli media instrumen $r_{hitung} > r_{tabel}$ (valid) dan nilai Reliabilitas yaitu 0,96 (Sangat Tinggi), Ahli materi instrumen $r_{hitung} > r_{tabel}$ (valid) dan nilai Reliabilitas yaitu 0,96 (Sangat Tinggi), Ahli bahasa instrumen $r_{hitung} > r_{tabel}$ (valid) dan nilai Reliabilitas yaitu 0,94 (Sangat Tinggi), untuk kuis/soal pada media instrumen $r_{hitung} > r_{tabel}$ (valid) dan nilai Reliabilitas yaitu 0,98 (Sangat Tinggi). Selanjutnya hasil uji kelayakan oleh validator ahli materi memperoleh hasil presentase 90% dengan kategori “sangat layak, ahli media memperoleh presentase 99% dengan kategori “sangat layak” dan ahli bahasa memperoleh hasil presentase 84% dengan kategori “sangat layak”.

Tingkat uji minat belajar peserta didik setelah memanfaatkan media berbasis *flip builder* materi asal usul untuk kelas IV

mengalami peningkatan minat belajar. Peningkatan minat belajar didapat dengan melakukan pre-test dan pos-test kemudian dilanjutkan dengan uji N-gain. Hasil dilihat berdasarkan hasil uji normalized gain score, peningkatan minat belajar peserta didik mendapat nilai gain sebesar 0,6 jika dimasukkan dalam kriteria N-gain maka nilai tersebut dengan kategori “Sedang”.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *flip builder* mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul untuk kelas IV, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi Peserta didik
Peneliti menyarankan media pembelajaran berbasis *flip builder* dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran tambahan, sebab media ini menarik karena terdapat gambar, video serta audio yang sesuai dengan mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul untuk kelas IV.
2. Bagi Guru
Peneliti menyarankan media pembelajaran berbasis *flip builder* dapat digunakan sebagai media tambahan/penunjang untuk mempermudah guru dalam proses mengajar sehingga menjadi alternatif media pembelajaran dalam materi asal usul untuk kelas IV.
2. Bagi Sekolah
Dengan adanya hasil penelitian media pembelajaran berbasis *flip builder* ini, sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai inovasi dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah.
3. Bagi Pengembang dan Penelitian Selanjutnya
Bagi peneliti selanjutnya pengembangan media pembelajaran berbasis *flip builder* ini hanya masih sampai uji kelayakan sehingga diharapkan untuk melanjutkan sampai uji efektivitas guna mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *flip builder*.

Daftar Pustaka

- Angraini, W. (2022). Pengaruh Pengembangan Media Flip Builder Pada Pembelajaran Pendidikan

- Agama Islam SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2, 153–160. <http://202.162.210.184/index.php/gua/article/view/488>
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD / MI. *PRIMARY* Vol. 09 No. 01 (Januari-Juni) 2017, Vol. 09, 23–34.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Mahmud, M. E. (2020). Teknologi Pendidikan Konsep Dasar dan Aplikasi. In S. dan A. K. Andi Hafitz Khanz (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling*. Mulawarman University PRESS.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review: *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Simbolon, N. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Suparlan. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Trismayanti, S. (2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. 17(*Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam* Vol.), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 72. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p72--94>
- Wati, E. M. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Builder Materi Perkalian Pada Siswa Kelas II Sd. *SCHOLASTICA Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)*, 2(2), 24–30. <https://doi.org/10.31851/sj.v2i2.7567>
- Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>