

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* BERBASIS
DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PPKN KELAS IV SDN 17 MUARA
PADANG**

TESIS



Oleh :

Novita Istiqomah

NIM : 21204081034

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

**Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

YOGYAKARTA

2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novita Istiqomah
NIM : 21204081034
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Kosentrasi : PGMI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk aslinya.

Yogyakarta, 05 Maret 2023

mengatakan



Novita Istiqomah
NIM: 21204081034

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novita Istiqomah
NIM : 21204081034
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Konsentrasi : PGMI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 05 Maret 2023

engatakan



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-662/Un.02/DT/PP.00.9/03/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BERBASIS DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
MATA PELAJARAN PPKN KELAS IV SDN 17 MUARA PADANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NOVITA ISTIQOMAH, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 21204081034
Telah diujikan pada : Jumat, 17 Maret 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 641d41ac14474



Penguji I

Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64237caa916ff



Penguji II

Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6423ab447bd11



Yogyakarta, 17 Maret 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6423accf575e1

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tanga di bawah ini:

Nama : Novita Istiqomah
NIM : 21204081034
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtodaiyah (PGMI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Dengan ini saya mengatakan tidak akan menuntut atas photo tersebut dengan menggunakan jilbab dalam ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 05 Maret 2023

Mengatakan
METERAL TEMPEL
DADAKX274996158
Novita Istiqomah

NIM: 21204081034

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan UIN
Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 17 Muara Padang

Yang ditulis oleh:

Nama : Novita Istiqomah
NIM : 21204081034
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 05 Maret 2023

Pembimbing


Dr. Khamim Zarkasih Putro, M.S.i.

NIP. 196202271992031004

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang di luar kemampuannya”¹
(Q.S Al-Baqarah:286)

“Sesuatu yang kita niatkan dan inginkan yakinlah Allah selalu ada untuk
mencapai segalanya”
(Novita Istiqomah)



¹ Departemen Agama RI “Al-Hikmah”, *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, (Bandung: CV Diponegoro, 2015), hlm. 49

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada

Almamater

Program Magister (S2)

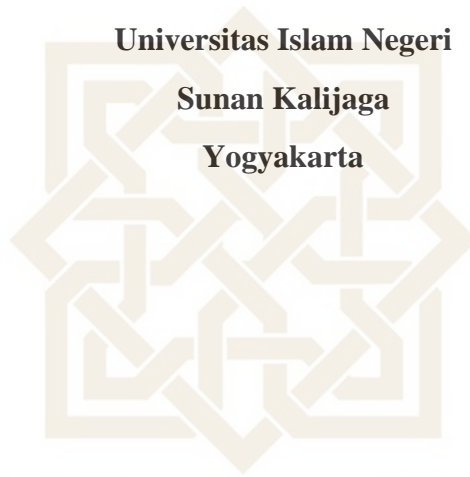
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543 b/ U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	be
ت	ta'	T	te
ث	sa'	s	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ha'	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	sad	s	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	t}}	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	z}}	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas
غ	gain	G	Ge
ف	fa	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	'el
م	mim	M	'em

ن	nun	N	'en
و	waw	W	W
ه	ha'	H	Ha
ء	hamza h	'	Apostrof
ي	ya	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis Rangkap

متعددة	ditulis	muta'addidah 'iddah
عدة	ditulis	

C. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	ditulis	Hibbah
جزية	ditulis	Jizyah

(Ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	ditulis	karamah al-auliya'
----------------	---------	--------------------

2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harkat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t.

زكاة الفطر	ditulis	zakatul fitr
------------	---------	--------------

D. Vokal Pendek

َ	fathah	A
ِ	kasrah	I
ُ	damah	U

E. Vokal Panjang

fathah + alif جَاهِلِيَّة	ditulis ditulis	ajahiliyyah
fathah + ya' mati تَنْسِي	ditulis ditulis	a tansa
kasrah + ya' mati كَرِيم	ditulis ditulis	i> kari>m
dammah + wawu mati فُرُوض	ditulis ditulis	u> furu>d

F. Vokal Rangkap

fathah + ya mati بَيْنَكُمْ	ditulis ditulis	ai bainakum
fathah + wawu mati قَوْل	ditulis ditulis	au qaul

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan

Apostrof

الْتَم	ditulis	a'antum
اَعْدَت	ditulis	'iddat
لِنْ شَكَرْ نَم	ditulis	la'in syakartum

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti Huruf Qamariyah

القران	ditulis	al-Qur'an
القياس	ditulis	al-Qiyas

2. Bila diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya. Serta menghilangkan huruf I (el)-nya.

السماء	ditulis	al-Sama'
الشمس	ditulis	al-Syams

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذوي الفروض	ditulis	zawi al-furuda
اهل السنة	ditulis	hl al-sunnah

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Novita Istiqomah, NIM 21204081034. Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 17 Muara Padang. Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2023. Pembimbing Dr. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran PPKn SDN 17 Muara Padang. (2) Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran PPKn SDN 17 Muara Padang. (3) Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran PPKn SDN 17 Muara Padang. (4) Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran PPKn SDN 17 Muara Padang.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) desain penelitian ini menggunakan model ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Brach yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) *Evaluation* (evaluasi). Lokasi ini di SDN 17 Muara Padang Kabupaten Banyuasin. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV dengan jumlah peserta didik 28 orang. Instrumen dan pengumpulan data penelitian ini menggunakan data hasil penilaian ahli desain, ahli materi, ahli bahasa, penilaian guru, soal *pretest* dan *posttest*, serta uji angket *pretest* dan *posttest* peserta didik menggunakan nilai N-gain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital ini dinilai sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli desain mendapatkan nilai 95%, validasi ahli materi dengan nilai 98 %, validasi ahli bahasa dengan nilai 96%, dan respon guru adalah 96%. Hasil uji efektifitas penggunaan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan minat peserta didik diperoleh 22 peserta didik kategori tinggi, dan 6 peserta didik kategori sedang. Sedangkan perolehan dari hasil belajar 15 peserta didik kategori tinggi dan 13 peserta didik yang mendapatkan nilai 0,3 kategori sedang. Hasil uji kemenarikan dilihat dari hasil angket respon peserta didik yang memperoleh nilai 96%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis digital sangat efektif dan sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 17 Muara Padang.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Flipbook* Berbasis Digital, Minat Belajar, Hasil Belajar, PPKn.

ABSTRACT

Novita Istiqomah, NIM 21204081034. Development of Digital-Based Flipbook Learning Media to Increase Interest and Learning Outcomes of Class IV Civic Education Students at SDN 17 Muara Padang. Thesis of the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI). Masters Program at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2023. Supervisor Dr. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

This study aims to: (1) To develop digital-based flipbook learning media to increase the interest and learning outcomes of fourth grade students in the PPKn subject at SDN 17 Muara Padang. (2) To analyze the feasibility of digital-based flipbook learning media to increase the interest and learning outcomes of class IV students in Civics at SDN 17 Muara Padang. (3) To find out the effectiveness of digital-based flipbook learning media to increase the interest and learning outcomes of class IV students in Civics at SDN 17 Muara Padang. (4) To find out the attractiveness of digital-based flipbook learning media to increase the interest and learning outcomes of class IV students in Civics at SDN 17 Muara Padang.

This research uses the Research and Development method. This research design uses the ADDIE model developed by Robert Maribe Brach which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. . This location is at SDN 17 Muara Padang, Banyuasin Regency. This research was conducted in class IV with 28 students. The instruments and data collection of this study used data from the assessment of design experts, material experts, linguists, teacher assessments, pretest and posttest questions, as well as pretest and posttest questionnaire tests of students using the N-gain value.

The results of this study indicate that the development of digital-based flipbook learning media is considered very feasible to use. Based on the assessment carried out by the design expert, the score was 95%, the material expert validation was 98%, the linguist validation was 96%, and the teacher's response was 96%. The results of testing the effectiveness of using digital-based flipbook learning media to increase student interest obtained 22 students in the high category, and 6 students in the medium category. While the learning outcomes of 15 students in the high category and 13 students who scored 0.3 in the medium category. The results of the attractiveness test were seen from the results of the student response questionnaire which obtained a score of 96%. Thus it can be said that digital-based flipbook learning media is very effective and very well used to increase interest and learning outcomes for fourth grade students at SDN 17 Muara Padang.

Keywords: *Development of Learning Media, Digital-Based Flipbooks, Interest in Learning, Learning Outcomes, PPKn*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam penulis kirimkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, dan kepada keluarga beliau, sahabat, tabi'in yang telah memperjuangkan agama Islam.

Tesis ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Digital Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 17 Muara Padang" disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat guna mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan tesis ini, penulis mengalami berbagai macam hambatan dan rintangan. Akan tetapi, berkat bantuan dari berbagai pihak, akhirnya tesis ini dapat terselesaikan, namun masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu/Saudara.

1. Prof. Dr. Phil Al-Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Dr. Siti Fatonah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd. selaku Sekertaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. Andi Prastowo, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Penasehat Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Dr. Khamim Zarkasih Putro, M.Si. selaku Pembimbing Tesis.
7. Segenap Dosen dan Civitas Akademik Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Warni, S.Pd.SD. selaku Kepala Sekolah yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SDN 17 Muara Padang.
9. Kedua orang tuaku tersayang Ayahanda Lastoro, Ibunda Warni, Hafid Saputra selaku kakak kandung penulis, dan Hanifah Nur Agustin selaku adik kandung penulis yang telah memberikan dukungan moril dan bantuan materil serta doa yang tulus dan ikhlas, sehingga penulis dapat menyelesaikan program studi ini.
10. Sahabat-sahabat yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian terutama Nurfitriana, Tia Dita Latifa Yuwono, Eni Siskowati, Miftahul Jannah Putri Husma, dan rekan-rekan MPGMI 2B serta semua teman-teman seperjuangan penulis dari berbagai jurusan, khususnya Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Mudah-mudahan mendapatkan imbalan pahala di sisi Allah SWT dengan segala kerendahan hati, penulis sangat menyadari bahwa tesis ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari

pembaca sangat penulis harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi penulis dan mahasiswa.

Yogyakarta, 05 Maret 2023

Penulis



Novita Istiqomah
21204081034



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	ix
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT.....	xiv
KATA PENGANTAR.....	xv
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	8
D. Manfaat Pengembangan.....	8
E. Kajian Penelitian yang Relevan.....	9
F. Sistematika Pembahasan	17
BAB II LANDASAN TEORI.....	19
A. Media Pembelajaran.....	19
B. <i>Flipbook</i> Berbasis Digital	25
C. Minat Belajar	31
D. Hasil Belajar.....	37
E. PPKn	41
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45

B. Jenis Penelitian.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69
A. Hasil Penelitian	69
B. Pembahasan.....	112
BAB V PENUTUP.....	119
A. Kesimpulan	119
B. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA.....	122
LAMPIRAN.....	130



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Desain Pembelajaran	57
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Ahli Materi	59
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Ahli Bahasa	60
Tabel 3.4 Kisi-kisi Mata Pelajaran.....	61
Tabel 3.5 Kisi-kisi Kuesioner Respon Minat Peserta Didik	63
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Produk	66
Tabel 3.7 Kriteria Skor N-gain	67
Tabel 3.8 Kriteria Kemenarikan Produk.....	68
Tabel 4.1 Analisis Kurikulum.....	74
Tabel 4.2 Analisis Materi.....	76
Tabel 4.3 Desain Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis Digital	90
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain	94
Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi	97
Tabel 4.6 Hasil Validasi Bahasa	99
Tabel 4.7 Hasil Validasi Respon Guru	101
Tabel 4.8 Saran dan Kritik Ahli Desain.....	104
Tabel 4.9 Saran dan Kritik Ahli Materi	104
Tabel 4.10 Saran dan Kritik Ahli Bahasa	105
Tabel 4.11 Saran dan Kritik Respon Guru.....	106
Tabel 4.12 Data Peserta Didik	107
Tabel 4.13 Hasil Minat Belajar Peserta Didik	107
Tabel 4.14 Hasil Belajar Peserta Didik.....	109
Tabel 4.15 Hasil Respon Peserta Didik	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lokasi SDN 17 Muara Padang.....	45
Gambar 3.2 Model Pengembangan ADDIE	51
Gambar 4.1 Cover Depan	78
Gambar 4.2 Kata Pengantar	79
Gambar 4.3 Daftar Isi	80
Gambar 4.4 Peta Konsep.....	80
Gambar 4.5 Capaian Pembelajaran.....	81
Gambar 4.6 Profil Pelajar Pancasila	81
Gambar 4.7 Kegiatan Belajar 1.....	82
Gambar 4.8 Kegiatan Belajar 2.....	85
Gambar 4.9 Kegiatan Belajar 3.....	88
Gambar 4.10 Kegiatan Belajar 4.....	89
Gambar 4.11 Kegiatan Implementasi Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis Digital	92



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	135
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	136
Lampiran 3 Surat Validasi Instrumen.....	137
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi Ahli Desain.....	138
Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	141
Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	144
Lampiran 7 Surat Keterangan Respon Guru	147
Lampiran 8 Modul Ajar	150
Lampiran 9 <i>Prettest</i> Minat Belajar	154
Lampiran 10 <i>Posttes</i> Minat Belajar	155
Lampiran 11 <i>Prettest</i> Hasil Belajar Peserta Didik.....	156
Lampiran 12 <i>Posttes</i> Hasil Belajar Peserta Didik.....	161
Lampiran 13 Hasil Respon Pesrta Didik.....	166
Lampira 14 Hasil Membuat Cerita Peserta Didik.....	167
Lampiran 15 Riwayat Hidup.....	168

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima yaitu peserta didik, sehingga untuk meningkatkan efektifitas pencapaian belajar atau tujuan pembelajaran sekolah maupun guru harus dapat memilih media yang efektif.² Menurut Asyhar, media pembelajaran adalah semua transmisi sinyal sistematis dari satu sumber yang dimaksudkan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi penerima untuk fokus pada proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, kemajuan teknologi dan pemikiran penggunaan media grafis sering digunakan untuk media pembelajaran.³ Sedangkan Menurut Yaumi Semua alat fisik yang membantu dalam transfer informasi dan interaksi asuh dianggap alat belajar. Maksud dari perlengkapan fisik adalah penggunaan benda-benda asli, bahan-bahan tertulis, isi audiovisual, dan bahan-bahan lainnya.⁴

Hidayatullah mengungkapkan dalam penggunaan media dalam kegiatan ini sebagai sesuatu yang dapat membantu mengurangi kompleksitas informasi yang ditransmisikan, sehingga kehadirannya memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Kata atau frasa tertentu dapat menyampaikan informasi kepada audiens yang tidak dapat dijelaskan oleh guru.⁵ Dampak

² Rahma Putri Kholifatul, "Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman *Qawa'id*", (2019), hlm. 35.

³ Shelly Jayanti Trisawardani, "Pengembangan Media Digital *Question Cards* pada Materi Teks Drama Kelas VIII SMP PGRI 01 Batu," FKIP: Universitas Islam Malang, 12, hlm. 2.

⁴ Isti Qomah dan Banun Havifah Cahyo Khosiyono, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui *Flipbook* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik" 1, no. 1 (2022): 12, hlm. 50.

⁵ *Ibid.*

belajar peserta didik juga ditentukan oleh media pembelajaran. Salah satu media merupakan faktor lain yang berkontribusi terhadap kurang optimalnya hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang kurang menarik adalah pembelajaran yang tidak membangkitkan minat peserta didik sehingga mengakibatkan kurangnya semangat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar.⁶

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah hal yang menjadi faktor utama dalam proses kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan media sangat membantu guru dalam memaparkan isi materi yang akan diajarkan.

Media digital berbasis *flipbook* merupakan salah satu sumber belajar menarik yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik ketika mereka menerapkan proses belajarnya. Menurut Sa'diyah, *flipbook* digital tampak bergerak saat pengguna menggulir halaman. *Flipbook* merupakan salah satu kekurangan media pembelajaran yang dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Damayanti *flipbook* dapat menarik perhatian peserta didik pada diri mereka sendiri dan menghentikan mereka dari kebosanan dengan membuat lingkungan belajar di kelas lebih menarik, komunikatif, dan interaktif sekaligus membantu peserta didik dalam belajar akademik mereka. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar adalah media digital, yaitu *flipbook*.

⁶ Adelweiss Saralee, "Pengembangan Media *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Santifik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD" 08 (2022): 8, hlm 56.

Media *flipbook* menurut Warista, lebih unggul dari alat peraga lainnya karena bertujuan untuk memasukkan tidak hanya teks tetapi juga animasi, video, suara, dan elemen lainnya. *Flipbook* dianggap sebagai jenis media audiovisual, yang merupakan media yang cocok digunakan untuk pembelajaran.⁷ Meskipun termasuk teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga fisik atau manusia, teknologi digital merupakan pendekatan yang lebih kompleks dan adaptif yang menjadikan sesuatu yang esensial bagi kehidupan manusia. Apa yang terjadi dengan digital adalah evolusi waktu dari segala sesuatu yang manual menjadi segala sesuatu yang otomatis dan dari segala sesuatu yang rumit menjadi segala sesuatu yang sederhana.⁸

Sehingga dapat dikatakan bahwa *flipbook* digital adalah media yang terorganisir secara sistematis yang memuat konten berupa teks, objek, dan suara. Media ini kemudian ditampilkan dalam format digital yang menyertakan fitur multimedia untuk meningkatkan interaksi pengguna. PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat diajarkan melalui *flipbook*.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran wajib untuk kelas IV PPKn bertujuan untuk membina perkembangan moral peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila agar dapat mencapai pertumbuhan yang optimal dan mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Fokus kurikulum sekunder pada kewarganegaraan adalah untuk membantu peserta didik dalam mewujudkan potensi penuh mereka dalam

⁷ Widya Nindia Sari dan Mubarak Ahmad, "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar" 3, no. 5 (2021): 8, hlm. 2821.

⁸ *Ibid.*

semua aspek kewarganegaraan, termasuk partisipasi, sikap, kewajiban, dan tugas. Akibatnya, tujuan pendidikan kewarganegaraan yang diamanatkan negara adalah menyiapkan peserta didik untuk menjalani kehidupan yang bertanggung jawab, cerdas, dan siap bermain.⁹

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 17 Muara Padang pada tanggal 22 Agustus 2022 melalui observasi memperoleh data mengenai media pembelajaran yang ada di sekolah, pelaksanaan pembelajaran guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran.¹⁰ Hal ini menyebabkan minat peserta didik sangat kurang dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran di kelas dan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.¹¹ Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.¹²

Dari kondisi dan situasi yang ada di tempat penelitian sekolah, belum ada media yang interaktif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, dalam proses kegiatan hanya menggunakan buku cetak yang ada.¹³ Dalam pembelajaran hanya digunakan buku guru sehingga menyebabkan materi pelajaran kurang dipahami oleh peserta didik.¹⁴

⁹ Dra Sumarni, "Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* untuk Meningkatkan Pembelajaran PPKn Materi Mewujudkan Semangat dan Komitmen Kebangsaan dalam Kehidupan Kelas VIII-A SMPN 1 Kokop Bangkalan," *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran.*, 12, hlm. 93.

¹⁰ Observasi Pembelajaran PPKn di Kelas IV SDN 17 Muara Padang, Agustus 2022.

¹¹ *Ibid.*

¹² *Ibid.*

¹³ *Ibid.*

¹⁴ *Ibid.*

Kemudian hasil wawancara peneliti dengan Ibu Warni selaku kepala sekolah beliau mengungkapkan bahwa:¹⁵

“Penggunaan media pembelajaran di sekolah belum maksimal, karena banyak guru yang belum mengenal aplikasi untuk membuat media yang interaktif atau berbasis digital”

Selaras dengan pendapat di atas, bapak Maksun selaku wali kelas IV, beliau menyampaikan bahwa:¹⁶

“Penggunaan media pembelajaran yang digunakan dikelas biasanya berupa buku cetak yang tersedia, belum menggunakan media digital. Buku cetak yang digunakan di kelas IV terutama mata pelajaran PPKn hanya tersedia buku untuk guru saja. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media dalam menunjang pembelajaran”

Dari beberapa permasalahan di atas, dengan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk peserta didik kelas IV mata pelajaran PPKn khususnya materi Negaraku Indonesia. Kemudian dengan dikembangkannya media pembelajaran *flipbook* berbasis digital diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian terdahulu mengenai pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Rama Putra Mahendri, Mita Amanda, dan Ulfi Latifa mengenai “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook* sebagai Media Pembelajaran *Distance Learning*”.¹⁷ Penelitian yang dilakukan

¹⁵ Warni, Pembelajaran yang diterapkan masih berpedoman pada buku yang ada, Februari 02, 2023

¹⁶ Maksun, Media pembelajaran masih berpedoman pada buku yang ada, Februari 04, 2023

¹⁷ Rama Putra Mahendri, Mita Amanda, dan Ulfi Latifah, “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook* sebagai Media Pembelajaran *Distance Learning*” 1, no. 1 (2023), hlm. 3.

oleh Aris Aryanto, Yuli Widiyono, dan Murhadi mengenai “*Training on making flipbook-based digital module for junior high school Javanese language teachers in Purworejo District*”.¹⁸ Penelitian yang dilakukan Ribca Rahel Purba, Afnaria, dan Dhia Octariani mengenai “Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan *Flipbook* Maker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA”.¹⁹ Penelitian yang dilakukan Hansiear Arun Septiani dan Muhammad Nawir mengenai “Pengaruh Penggunaan E-Modul Berbasis Flip Pdf *Profesional* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Sungguminasa”.²⁰ Kemudian penelitian Nunung Qomaroyanti, Ida Ermiana, dan Husniati mengenai “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa”.²¹ Berdasarkan ketiga penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya tentunya terdapat perbedaan dengan penelitian yaitu terletak di materi, patokan pengembangan, dan subjek penelitian. Penelitian ini terfokus pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital mata pelajaran PPKn materi Negaraku Indonesia kelas IV.

Dari pemaparan di atas penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik di kelas. Salah satu

¹⁸ Aris Aryanto dan Yuli Widiyono, “*Training on making flipbook-based digital module for junior high school Javanese language teachers in Purworejo District*,” *Community Empowerment* 8, no. 1 (2023), hlm. 33.

¹⁹ Ribca Rahel Purba dan Dhia Octariani, “Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan *Flipbook* Maker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA” 8, no. 1 (2023), hlm. 43.

²⁰ Hasniar Arun Septiani dan Muhammad Nawir, “Pengaruh Penggunaan *E-Modul* Berbasis Flip Pdf *Profesional* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Sungguminasa” 2, no. 1 (2023), hlm, 5.

²¹ Nunung Qomariyanti dan Ida Ermiana, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa” 5 (2023), hlm. 182.

materi yang dapat digunakan dalam menggunakan media *flipbook* adalah mata pelajaran PPKn materi Negaraku Indonesia. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV. Salah satunya adalah **“Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran PPKn SDN 17 Muara Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran PPKn SDN 17 Muara Padang?
2. Bagaimana kelayakan media *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran PPKn SDN 17 Muara Padang?
3. Bagaimana efektifitas media *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran PPKn SDN 17 Muara Padang?
4. Bagaimana kemenarikan media *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran PPKn SDN 17 Muara Padang?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian yang hendak dicapai, yaitu:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran PPKn SDN 17 Muara Padang.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran PPKn SDN 17 Muara Padang.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran PPKn SDN 17 Muara Padang.
4. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran PPKn SDN 17 Muara Padang.

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teori
 - a. Dapat menambah wawasan keilmuan bagi para pendidik mengenai media pembelajaran *flipbook* berbasis digital.
 - b. Dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan pertimbangan dalam mengembangkan media *flipbook* berbasis digital.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan pembelajaran PPKn materi Negaraku Indonesia dengan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital, serta untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.
- b. Dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai tambahan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain guna meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di sekolah dasar.
- c. Dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

E. Kajian Penelitian yang Relevan

Untuk mendukung penyusunan tesis ini, peneliti berusaha melakukan pengamatan kepustakaan. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Agung Priyatna dengan judul tesis “Pengembangan Media *Flipbook* Digital Situs Purbakala Pugung Raharjo Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Lokal Siswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : Media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran sejarah yaitu media *power point*, sementara itu belum ada media pembelajaran khusus yang dapat menunjang pembelajaran sejarah lokal di sekolah, pengembangan produk dilakukan dalam lima tahapan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Pengembangan produk menghasilkan sebuah media pembelajaran digital (*flipbook*) berbasis sejarah lokal situ purbakalan Pugung Raharjo, dan hasil analisis data menggunakan uji independent sample *t test* menunjukkan

nilai signifikan yang diperoleh yaitu sebesar $0,004 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* digital situ purbakala Pugung Raharjo efektif untuk meningkatkan pemahaman sejarah lokal siswa.²²

Berdasarkan judul penelitian tersebut dapat ditemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah membahas mengenai media *flipbook* digital. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi pembelajaran serta subjek yang akan diteliti.

2. Margereta dengan judul tesis “Pengembangan E-Modul Biologi Berbasis Studi Kasus Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* untuk Siswa SMA Kelas X”. Hasil penelitian ini menunjukkan berupa e-modul Biologi berbasis studi kasus dengan katagori valid dan persentase penilaian 80% oleh ahli materi. Katagori sangat valid dengan persentase nilai 84% oleh ahli media. Uji respon guru dengan nilai 91% pada katagori sangat baik pada dan uji lapangan dengan hasil terdapat perbedaan nilai rata-rata posttest yang signifikan antara kelas eksperimen dengan rata-rata 77,6 dan kelas kontrol dengan nilai 67.²³

Berdasarkan judul penelitian tersebut dapat ditemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah menggunakan *flipbook*. Sedangkan perbedaannya terletak pada bentuk yang ingin di kembangkan serta subjek yang akan diteliti.

²²Agung Priyatna, “Pengembangan Media *Flipbook Digital Situs Purbakala Pugung Raharjo untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Lokal Siswa* ” 2020. 17, hlm. 7.

²³ Margereta. Pengembangan E-Modul Biologi Berbasis Studi Kasus Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* untuk Siswa SMA Kelas X. (2020), hlm 6.

3. Rahmi Oktarina, Ambiyar, M. Giatman, Fadhilah, Mukhidi Muskhir, dan Hansi Effendi, Univeritas Negeri Padang dengan judul “*The Effect of The Use of Multimedia Flip Book With the Flipped Classroom Approach in Vovational School*”. Hasil Penelitian ini penggunaan Multimedia *Flipbook* dengan pendekatan *Flipped Classroom* dapat meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa jurusan teknik jaringan komputer pada mata kuliah sistem operasi. Sehingga nantinya pada penelitian selanjutnya dapat diterapkan pada mata pelajaran lain untuk membantu proses pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa SMK.²⁴

Berdasarkan judul penelitian tersebut dapat ditemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah menggunakan *flipbook*. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi dan subjek yang akan diteliti.

4. Agusti Mardikaningsih, dan Praharisti Kurniasari, judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Konten *Flipbook* untuk Mendukung Proses *Blended Learning* di IKIP Budi Utomo Malang”. Hasil Penelitian ini secara keseluruhan interaksi yang terjadi pada proses *blended learning* menggunakan bahan ajar *flipbook* cukup memuaskan. Artinya ada proses interaksi yang signifikan antara guru dan siswa. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan terhadap ahli materi, ahli media dan siswa, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *flipbook* mendukung *blended learning* dengan

²⁴ Rahmi Oktarina, “*The Effect of The Use of Multimedia Flip Book With the Flipped Classroom Approach in Vocational School*” 5 (2021): 8, hlm.1.

persentase masing-masing (1) ahli materi (96,2%) dengan kriteria valid/layak,(2) ahli media (95,2%) dengan kriteria layak, (3) siswa Individu (97,5%) dengan kriteria valid/layak, (4) Siswa kelompok kecil (94,5%) dengan kriteria valid/layak, (5) Siswa kelompok besar (93%) dengan kriteria valid/layak. Hasil belajar siswa juga sudah menunjukkan ketuntasan belajar (80,9%). Hal ini menunjukkan bahan ajar *flipbook* sebagai penunjang *blended learning* berhasil memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.²⁵

Berdasarkan judul penelitian tersebut dapat ditemukan persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang akan dilakukan, persamaannya adalah menggunakan media *flipbook*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini mengembangkan bahan ajar berbasis konten dalam mendukung proses *blended learning* serta subjek penelitiannya berbeda.

5. Masyinta Maghfirah, Mohammad Afifulloh, dan Lia Nur Atiqoh Bela Dina dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 Kelas V”. Hasil pengembangan menunjukkan (1) validitas ahli media, ahli materi dan guru di kelas “sangat dapat dicapai” dengan skor rata-rata keseluruhan 93,3%, (2) respon siswa terhadap *flipbook* 78% dari 76%-100% rentang dengan kategori “sangat layak”. Hasil penelitian ini adalah pengembangan ini menyediakan media pembelajaran

²⁵ Agusti Mardikaningsih dan Praharisti Kurniasari, “*Development of Learning Materials Based on FlipBook Contents to Support Blended Learning Learning Process at IKIP Budi Utomo Malang*,” Jurnal Taman Vokasi, vol, 6 (2018): 3, hlm. 1.

yang sesuai, membawa variasi dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.²⁶

Berdasarkan judul penelitian tersebut dapat ditemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah sama-sama mengembangkan media *flipbook*. Sedangkan perbedaannya adalah, media yang dikembangkan tidak berbentuk digital, pembelajaran yang ingin diteliti tematik, dan subjek penelitian kelas V.

6. Rizky Solikhatun, dan Florentina Widihastrini dengan judul “*The Development of Interactive Flipbook-Formed Teaching Material to Improve the of Grade 4 Students’ Social Science Learning Outcomes*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* sangat layak digunakan dengan persentase penilaian ahli materi 87,5%, ahli media 87,5%, dan hasil bahasa 75%. Berdasarkan hasil belajar terdapat perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 7,113 dengan peningkatan rata-rata sebesar 0,349 dengan kriteria sedang. Sebagai kesimpulan, bahan ajar *flipbook* sangat layak dan efektif untuk membantu belajar IPS.²⁷

Berdasarkan judul penelitian tersebut dapat ditemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah mengembangkan *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar dengan subjek penelitian sama yaitu kelas IV. Sedangkan perbedaannya adalah

²⁶ Masyinta Maghfirah dan Mohammad Afifulloh, “Pengembangan Media *Flipbook* Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 Kelas V” 4 (2022): 9, hlm 1.

²⁷ Rizky Solikhatun dan Florentina Widihastrini, “*The Development of Interactive Flipbook-Formed Teaching Material to Improve the of Grade 4 Students’ Social Science Learning Outcomes*,”. Universitas Negeri Semarang: 7, hlm 1.

pengembangan *flipbook* ini bersifat interaktif dan berbentuk bahan ajar dan pembelajaran yang akan di bahas yaitu ilmu sosial.

7. Dwi Ratnasari, dan Fitria Nurhasanah dengan judul “ Prestasi Belajar Siswa melalui Pengembangan Buku Ajar Elektronik berbasis *Flipbook*”. Hasil penelitian ini adalah terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dengan penggunaan buku pelajaran elektronik berbasis *flipbook* sebesar 66,7%.²⁸

Berdasarkan judul penelitian terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaanya adalah mengembangkan *flipbook*. Sedangkan perbedaannya adalah bentuk pengembangan ini yaitu buku ajar elektronik berbasis *flipbook*, dengan subjek yang dibahas.

8. Dharmayanti, Putra, dan Paramartha dengan judul “*Developing Displayed Flipbook as Teaching Material for Assiting Teacher to Teach English Online Learning gor the Fourth Grade Elementary School Students*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas *flipbook* yang dinilai oleh ahli pertama mendapatkan skor 56. Kualitas penilaian diberikan oleh juri ahli kedua adalah 61, dengan kategori baik. Nilai kualitas yang diberikan oleh pengguna adalah 62, dengan kategori baik. Dengan demikian, *flipbook* dikategorikan sebagai bahan ajar yang sesuai. Sehingga dapat dikatakan bahwa bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menyiratkan bahwa *flipbook* yang dikembangkan dapat digunakan oleh siswa dalam belajar mandiri.²⁹

²⁸ Dwi Ratnasari dan Fitria Nur Hasanah, “Prestasi Belajar Siswa Melalui Pengembangan Buku Ajar Elektronik Berbasis *Flipbook*”: *Preceding of the ICECRS*, Vol 8 (2020): 9, hlm. 1.

²⁹ Dharmayanti, Utra, dan Paramartha, “*Developing Displayed Flipbook as Teaching Materian for Assisting Teacher to Teach English in Online Learning for the Fourth Grade*

Berdasarkan judul penelitian terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah mengembangkan *flipbook* dengan subjek yang sama yaitu kelas 4. Sedangkan perbedaannya adalah *flipbook* ini berbentuk bahan ajar dengan materi bahasa Inggris dalam pembelajaran daring.

9. Diah Utami Purnamadewi, dan I Komang Ngurah Wiyasa dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Discovery Learning* Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini berdasarkan hasil uji coba produk, diperoleh hasil uji ahli materi pembelajaran sebesar 93,33% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli desain pembelajaran sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli media pembelajaran sebesar 96,66% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan sebesar 91,66% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil sebesar 91,38% dengan kualifikasi sangat baik. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* digital berbasis *discovery learning* materi sistem pencernaan manusia layak digunakan dalam proses pembelajaran kelas V sekolah dasar.³⁰

Berdasarkan judul penelitian terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah mengembangkan media *flipbook* digital untuk sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya adalah

Elementary School Student": Indonesian Journal Of Educational Research and Review, Vol. 4, No. 1 (2021): 9, hlm 1.

³⁰ Diah Utami Purnamadewi a I Komang Ngurah Wiyasa, " Pengembangan Media *Flipbook* Digital Berbasis *Discovery Learning* Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar", JPDK: Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 *Research & Learning in Primary Education*" : 6, hlm. 1.

media *flipbook* yang dikembangkan berbasis *discovery learning* dengan materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar.

10. Asna Mariatul Kibtiyah dengan judul “Pengembangan Komik Digital Berbasis *Flipbook* untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar di kecamatan Pati Kabupaten Pati”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kebutuhan media IPS berupa komik digital berbasis *flipbook* cukup tinggi. dengan rata-rata skor validasi keseluruhan dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media adalah 3,31, 3, 48, dan 3,39 dimana ketiganya termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Kelayakan juga didukung oleh ahli angket respon siswa dan guru yang menunjukkan skor rata-rata 3, 31 dan 3, 25 dengan riteria “Sangat Baik” dan “Baik”. Penguunaan komik digital berbasis *flipbook* efektif dalam membantu siswa memahami konsep peran ekonomi dalam upaya meningkatkan taraf hidup masyarakat dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V sekolah dasar di Kecamatan Pati Kabupaten Pati berdasarkan hasil penenlitian. Paired Sample T-test $< 0,05$ yaitu 0,049 dan 0.048 yang diperkuat dengan hasil independent sample T-test $< 0,05$ yaitu 0,04 dan 0,011.³¹

Berdasarkan judul penelitian terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah mengembangkan *flipbook*. Sedangkan perbedaannya adalah *flipbook* ini berupa komik digital yang berbasis *flipbook* untuk siswa kelas V sekolah dasar.

³¹ Asna Mariatul Kibtiyah, “Pengembangan Komik Digital Berbasis *Flipbook* untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Pati Kabupaten Pati,” October 2, 2022, <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7133944>, hlm 1.

F. Sistematika Pembahasan

Tesis ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, utama, dan akhir. Bagian awal mencakup halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan abstrak. Bagian utama berisikan penjabaran penelitian atas bagian-bagian pedahuluan hingga bagian penutup yang dituangkan dalam bab. Bagian akhir berisikan lampiran-lampiran.

Dalam tesis ini dituangkan menjadi lima bab, setiap bab mencakup sub-bab yang menerangkan pokok pembahasan dari bab terkait.

Bab I, pada bab ini akan dipaparkan seputar latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian kemudian metode penelitian dan proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital serta sistematika pembahasan.

Bab II, menjelaskan teori-teori yang dapat memperkuat atau memperkokoh penelitian yang akan dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV Mata Pelajaran PPKn SDN 17 Muara Padang.

Bab III, berisikan tentang metode penelitian, gambaran umum mengenai lokasi penelitian baik dari segi deskripsi wilayah, serta memaparkan data lapangan terkait dengan lokasi penelitian.

Bab IV, menguraikan hasil penelitian dan pengembangan serta pembahasan mengenai media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk

meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV Mata Pelajaran PPKn SDN 17 Muara Padang.

Bab V, merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran.

Pada bagian akhir dalam tesis ini memuat daftar pustaka, dan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media pembelajaran *flipbook* berbasis digital, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *flipbook* berbasis digital yang dikembangkan dan didesain khusus dengan mempertimbangkan beberapa aspek, diantaranya capaian belajar, kegiatan awal, tujuan pembelajaran, dan kegiatan belajar. Tujuan pengembangan dari media ini agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran PPKn materi negaraku Indonesia SDN 17 Muara Padang.
2. Berdasarkan uji kelayakan media pembelajaran *flipbook* yang dilakukan oleh validator desain mendapatkan nilai 95%, validasi materi dengan nilai 98%, validasi ahli bahasa dengan nilai 96%, dan dari respon guru mendapatkan nilai 97%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan maka pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital dinyatakan sangat layak.
3. Efektifitas penggunaan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik diperoleh 22 peserta didik mendapatkan $(g) > 0,7$ kategori tinggi, sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai $0,3 \leq (g) \leq 0,7$ atau di kategorikan sedang sebanyak 6 peserta didik, dan peserta didik yang mendapatkan nilai $(g) < 0,3$ atau

kategori rendah yaitu 0 atau tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai rendah. Sedangkan perolehan dari hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil *pretest* dan *postes* yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang mendapatkan $(g) > 0,7$, atau kategori tinggi sebanyak 15 peserta didik, sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai $0,3 \leq (g) \leq 0,7$ atau di kategorikan sedang sebanyak 13 peserta didik, dan peserta didik yang mendapatkan nilai $(g) < 0,3$ atau kategori rendah yaitu 0 atau tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai rendah. Berdasarkan hasil perolehan minat dan hasil belajar dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis digital sangat efektif digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 17 Muara Padang.

4. Kemerarikan dari pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik yang memperoleh nilai 96%. Berdasarkan hasil perolehan kemerarikan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital dinyatakan sangat baik.

B. Saran

Mengacu pada simpulan yang telah dijabarkan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital, maka peneliti mengajukan sejumlah saran yakni sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta

didik dalam kegiatan proses pembelajaran khususnya di kelas IV SDN 17 Muara Padang.

2. Media pembelajaran *flipbook* berbasis digital ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja baik secara mandiri atau kelompok.
3. Bagi guru, media pembelajaran *flipbook* berbasis digital ini diharapkan dapat juga dikembangkan oleh guru secara kreatif dalam kegiatan proses pembelajaran.
4. Bagi penulis, media pembelajaran *flipbook* digital ini dapat dikembangkan lagi menjadi media pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adim, Moh, Endang Sri Budi Herawati, dan Naufalia Nuraya. “Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD,” 2020, 7.
- Ali, Ichsan, dan Muthiyah Salsabilah. “Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa SD” 6, no. 5 (2022): 6.
- Alwi, Said. “Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran” 8, no. 2 (2017): 23.
- Andira, Piska Ayu, Andriani Utami, Mirli Astriana, dan Ahmad Walid. “*Analisis Minat Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA*” 11, no. 1 (2022): 12.
- Aperta, Meljatu, dan Risda Amini. “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD” 5 (2021): 8.
- Aryanto, Aris, dan Yuli Widiyono. “*Training on making flipbook-based digital module for junior high school Javanese language teachers in Purworejo District,*” *Community Empowerment* 8, no. 1 (2023).
- Asdar, Muh, dan Clara Anugrah Barus. “Analisis Perbandingan Perkembangan Kognitif Siswa SD dan SMP Berdasarkan Teori Piaget selama Pandemi COVID-19” 8, no. 1 (2023).
- Asih, Dwi, Dwi Cahyadi Wibowo, dan Agusta Kurniati. “Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Metode Simon Berkata Pada Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sandung.” *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 2, no. 1 (March 31, 2019): 40–49. <https://doi.org/10.30605/jsgp.2.1.2019.1345>.
- Asna Mariatul Kibtiyah. “Pengembangan Komik Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Pati Kabupaten Pati,” October 2, 2022. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7133944>.
- Azizah, Rifa’Atul, and Syaad Patmanthara. “Pengembangan *E-Learning* Sebagai Sumber Belajar Komputer Terapan Jaringan Bermuatan *Problem Based Learning* untuk Menumbuhkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan dii SMKN 3 Malang,” 2018, 8.
- Azizah, Lathifatul, dan Alnashr, M Sofyan. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa” 2, no. 1 (2022).

- Baginda, Mardiah. "Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter pada Pendidikan Dasar dan Menengah." *Jurnal Ilmiah Iqra'* 10, no. 2 (February 26, 2018). <https://doi.org/10.30984/jii.v10i2.593>.
- Branch. Robert Maribe. *Intructiobal Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science Business Media. 2009.
- Departemen Agama RI "Al-Hikmah". *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: CV Diponegoro. 2015
- Dharmayanti, Utra, dan Paramartha, "Developing Displayed Flipbook as Teaching Materian for Assisting Teacher to Teach English in Online Learning for the Fourth Grade Elementary School Student": *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 4, no. 1 (2021): 9.
- Dianta, Yudi Jepri. "Peranan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 2 (2018): 6.
- Diarta, Pande Made Pradnya, I Komang Sudarma, dan Ign I Wayan Suwatra. "Pengembangan Multimedia Berorientasi Pembelajaran *Team Games Tournamenr* pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja" 7 (2019): 11.
- Ernita, Tiara, dan Rabiatul Adawiah. "Hubungan Cara Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pkn Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Banjarmasin" 6 (2016): 9.
- Falla, Dwi Noer. "Pengembangan Media Puzzle Berbasis *Make a Match* tentang Sistem Kerangka Manusia pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar" 07 (2019): 10.
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*. ISSN: 2654-8607, 5.
- Fitria, Ema, dan Bayu Pratama Nugroho. "Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Pada SDIT Tiara Az-Zahra Palangkaraya Berbasis Android." *Jurnal Sistem Informasi* 1, no. 1 (2023).
- Fitriyani, Lintang Ayu. "Pengembangan Media *Game Undercover* Berbasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar" 08 (2020): 12.
- Gunarti, Tri Tami. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Maharah Istima' pada Siswa-Siswi Madrasah Ibtidaiyah" 3 (2020): 8.

- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- Hamzah, Luqman, dan Muhammad Assegaf Baalwi. “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Materi Keragaman Budaya dengan Model ADDIE pada Kelas IV MI Asasul Muttaqin” 5, no. 1 (2022): 6.
- Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Hidayad, Arif Arif. “Kontribusi Minat Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar PDTO Peserta Didik Kelas X TKRO SMK Muhammadiyah.” *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif* 4, no. 1 (March 12, 2022): 93–107. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v4i1.45565>.
- Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar. “Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Hukman, Ali. “Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stand pada Siswa Kelas VIII.B SMPN 1 Aikmel Semester 1 Tahun 2021/2022” 1 (2021): 17.
- Husein, Samad. “Urgensi Media dalam Proses Pembelajaran.” *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3 (December 4, 2018): 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>.
- Indah, Ratna Puspita, dan Anisatul Farida. “Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika” 8 (2021): 7.
- Juliansyah, Noor. *Metode Penelitian, Cet. V*. Jakarta: Prenada Media Group, 2017
- Karo-Karo, Isran Rasyid, dan Rohani Rohani. “Manfaat Media dalam Pembelajaran.” *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (June 29, 2018). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Komariah, Ann dan Triatna, Cepi. *Visipnary Leadership Menuju Sekolah Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara. 2005.
- Khairunnisa, Ratu, dan Trian Pamungkas Alamsyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital,” *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7, no. 1, (2023).
- Langgar, Dorcas. “Pembinaan Nilai Karakter Mandiri dalam Pembelajaran PPKN oleh Guru Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Alor Barat Daya” 18, no. 1 (2020): 9.

- Lestari, Indah. "Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3, no. 2 (August 11, 2015). <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>.
- Lestari, Wahyu Indri, Chairiyah, dan Indarwati. "Penerapan Metode Pembelajaran Survey, Question, Read, Recite, Review (Sq3r) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman." *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 2, no. 2 (August 1, 2021): 68–72. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11303>.
- Listiawati, Elis, dan Farida Nurul Lathifah. "Pengembangan Media *Flipbook* Digital 'Get to Know About Ecosystem' untuk Mata Pelajaran IPA Ekosistem Kelas V SDN Cinangka 3" 3, no. 2 (2022): 8.
- Lubis, Yusnawan, dan Dwi Nanta Priharto. "Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan," Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2021)., 320.
- Maghfirah, Masyinta, dan Mohammad Afifulloh. "Pengembangan Media *Flipbook* pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 Kelas V" 4 (2022): 9.
- Mahendri, Rama Putra, Mita Amanda, dan Ulfi Latifah. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook* sebagai Media Pembelajaran Distance Learning" 1, no. 1 (2023)
- Mardikaningsih, Agusti, dan Praharisti Kurniasari. "*Development of Learning Materials Based on FlipBook Contents to Support Blended Learning Learning Process at IKIP Budi Utomo Malang*," *Jurnal Taman Vokasi*, 6 (2018)., 3.
- Margereta. "Pengembangan *E-Modul* Biologi Berbasis Studi Kasus Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* untuk Siswa SMA Kelas X, (2021).
- Misbahudin, Misbahudin. "Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn pada Materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika." *Jurnal Citizenship Virtues* 1, no. 1 (March 18, 2021): 7–14. <https://doi.org/10.37640/jcv.v1i1.909>.
- Mulyadi, Dendik Udi, dan Sri Wahyuni. "Pengembangan Media *Flash Flipbook* untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP," *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4, no 4, 2026.
- Muna, Khofifah Naila, dan Surya Wardhana. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2021, 9.
- Nugraha, Muhammad Adika. "Model *Cooperative Learning* Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Ditinjau dari Minat Belajar," 2017, 8.

- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, 17.
- Oktarina, Rahmi. “*The Effect of The Use of Multimedia Flip Book With the Flipped Classroom Approach in Vocational School*” 5 (2021): 8.
- Pratama, Devangga Putra Adhitya, dan Norida Canda Sakti. “Pengembangan Media Pembelajaran *Handout* Digital Berbasis Android.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12, no. 1 (June 30, 2020): 15. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25327>.
- Pratiwi, Erlia Dwi, Sri Latifah, dan Mukarramah Mustari. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Sparkol Videoscribe*.” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 3 (June 23, 2019): 303–9. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4355>.
- Priyatna, Agung. “*Pengembangan Media Flipbook Digital Situs Purbakala Pugung Raharjo untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Lokal Siswa*” Surakarta: Unoversitas Sebekas Maret, 2020, 17.
- Purba, Ribca Rahel, dan Dhia Octariani. “Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flipbook Maker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA” 8, no. 1 (2023).
- Purnamadewi, Diah Utami, dan I Komang Ngurah Wiyasa. Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pensernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar“*JPDK: Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education*, 6.
- Qomah, Isti, dan Banun Havifah Cahyo Khosiyono. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui *Flipbook* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik” 1, no. 1 (2022): 12.
- Qomariyanti, Nunung dan Ida Ermiana, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa” 5 (2023).
- Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar,” 2021, 14.
- Rahmawati, Ida Sari. “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel dengan Menggunakan Macromedia Flash Bagi Siswa SMP,” *Jurnal Pendidikan*, 1, no 7 (2016).
- Rahmawati, Tania Ike Nur, Khusnul Fajriyah, dan A Y Soegeng Ysh. “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jepara Tema 8 Subtema 3 Kelas IV di Sekolah Dasar” 08 (2022): 11.

- Ratnani, Dewa Ayu Sri, dan Ida Bagus Ari Arjaya. "Implementasi Model Pembelajaran *Kooperatif Jigsaw Aronson* Berbasis *Mind Mapping* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik" 08, no. 01 (2019): 9.
- Ratnasari, Dwi, dan Fitria Nur Hasanah. "Prestasi Belajar Siswa Melalui Pengembangan Buku Ajar Elektronik Berbasis Flipbook," *UMSIDA: Peoceedings of The ICECRS, 8 (2020): Educational and Psychological Conference in the 4.0 era., 1.*
- Routledge. *Menggabungkan Proses Desain Instruksional dengan Teori berpusat pada Peserta Didik*. New York: Deanta Global. 2021.
- Rizqia, Maulida, Wahyu Iskandar, dan Nurzakiah Simangunsong. "Analisis Psikomotorik Halus Siswa Ditinjau dari Keterampilan Menggambar Anak Usia Dasar SD," *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2 (2), 2019..
- Rochmania, Desty Dwi, dan Arina Restian. "Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (March 24, 2022): 3435–44. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>.
- Rosnaningsih, Asih, Elsa Ardelia, dan Tia Anggestin. "Pengembangan E-LKS Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Model ADDIE di Sekolah Dasar Negeri Karawaci Baru 4 Kota Tangerang" 5, no. 3 (2021): 10.
- Rozi, Fahrur, dan Khalimatul Khomsatun. "Rancangan Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Warna untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan *Adobe Flash* Berbasis *Android*." *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 4, no. 1 (June 17, 2019): 12. <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i1.781>.
- Rusli, Mulyadi, dan Louis Antonius. "Meningkatkan Kognitif Siswa SMAN I Jambi Melalui Modul Berbasis E-Book Kvisoft Flipbook Maker" 1, no. 1 (2019): 10.
- Samiha, Yulia Tri." Desain Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Kearifan Lokal". *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 6, no. 1, Juni 2020.
- Sampurna, Dea Arya."Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Membaca Teks Cerita Rakyat Kelas VII-A SMP Tamansiswa" (2020).
- Sanjaya, Wina. *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: Kencana. 2017.
- Saralee, Adelweiss. "Pengembangan Media *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Sainifik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD" 08 (2022): 8.

- Sari, Widya Nindia, dan Mubarak Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar" 3, no. 5 (2021): 8.
- Septiani, Hansiar Arun, dan Nawir Muhammad. "Pengaruh Penggunaan *E-Modul* Berbasis Flip Pdf *Professional* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Sungguminasa" 2, no. 1 (2023).
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Solihah, Siti Ani Situ, Suherman Suherman, dan Fadlullah Fadlullah. "Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 4 (June 10, 2022): 5186–95. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>.
- Solikhatus, Rizky, dan Florentina Widihastri. "*The Development of Interactive Flipbook-Formed Teaching Material to Improve the of Grade 4 Students' Social Science Learning Outcomes,*", 7.
- Sugihartono, dkk. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pres. 2007.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2017.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sumardjoko, Bambang. "Revitalisasi Nilai-Nilai Pancasila Melalui Pembelajaran PKN Berbasis Kearifan Lokal untuk Penguatan Karakter dan Jati Diri Bangsa." *Jurnal VARIDIKA* 25, no. 2 (July 14, 2015). <https://doi.org/10.23917/varidika.v25i2.726>.
- Sumarni. "Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning untuk Meningkatkan Pembelajaran PPKn Materi Mewujudkan Semangat dan Komitmen Kebangsaan dalam Kehidupan Kelas VII-A SMPN 1 Kokop Bangkalan," *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran*. ISSN 2477-3077, 12.
- Suryani, Erma, dan Jhon Kenedy. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar Tahun 2019," 2020, 8.
- Susilowati, Endang, dan Sholeh Hidayat. "Pengaruh Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 SDN Taktakan I" 8 (2021): 15.

- Suyasa, P W A, D G H Divayana, dan M R Kristiantari. "The Effect of Digital Books Based on Kvisoft Flipbook Maker on Student Learning Outcomes." *Journal of Physics*, 2020, 6.
- Syabrina, Jihan, dan Halim Simatupang. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video dengan Aplikasi Instagram pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII SMP," 2022, 10.
- Talitha, Stella, Rina Rosdiana, dan Ruyatul Hilal Mukhtar. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook dalam Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor." *SWARNA: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2023).
- Trisnawardani, Shelly Jayanti. "Pengembangan Media Digital Question Candrs pada Materi Teks Drama Kelas VIII SMP PGRI 01 Batu," FKIP: Universitas Negeri Malang., 12.
- Wahyuliani, Yuli, Udin Supriadi, dan Saepul Anwar. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung." *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (May 5, 2016): 22. <https://doi.org/10.17509/t.v3i1.3457>.
- Wahyusanti, Lita Yudanti. "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital pada Materi Teks Drama Kelas XI MAN Kota Batu Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi," 11.
- Widodo, Arif, Dyah Indraswati, dan Aisa Nikmah Rahmatih. "Prestasi Belajar Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Pengantar Pendidikan Ditinjau dari Segi Minat Baca" *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 4, no. 1: 9.
- Zahwa, Feriska Achlikul, dan Imam Syafi'i. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi" 19, no. 01 (2022): 18.
- Zendler, Andreas, dan Hanna Greiner. "The Effect of Two Instructional Methods on Learning Outcome in Chemistry Education: The Experiment Method and Computer Simulation." *Education for Chemical Engineers* 30 (January 2020): 9–19. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2019.09.001>.