

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
FLIPBOOK PADA MATERI PRINSIP DAN TEKNIK KERJA
LABORATORIUM PENGUJIAN MUTU HASIL PERTANIAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri



Oleh:

RYANDIKA TRAHNA FADILLA

1908192

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
FLIPBOOK PADA MATERI PRINSIP DAN TEKNIK KERJA
LABORATORIUM PENGUJIAN MUTU HASIL PERTANIAN**

Oleh

Ryandika Trahna Fadilla

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1
Pendidikan Teknologi Agroindustri

© Ryandika Trahna Fadilla
Universitas Pendidikan
Indonesia

Hak Cipta dilindungi Undang - Undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, di-*fotocopy*, atau cara lain tanpa izin dari penulis.

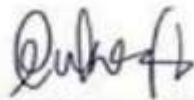
LEMBAR PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN SKRIPSI

RYANDIKA TRAHNA FADILLA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
FLIPBOOK PADA MATERI PRINSIP DAN TEKNIK KERJA
LABORATORIUM PENGUJIAN MUTU HASIL PERTANIAN**

Disetujui dan disahkan:

Pembimbing I



Dewi Cakrawati, Ph.D.

NIP. 198308242010122003

Pembimbing II



Dr. Mustika Nuramalia Handayani, S.T.P., M.Pd.

NIP. 198401252012122002

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri



Dr. Mustika Nuramalia Handayani, S.T.P., M.Pd.

NIP. 198401252012122002

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Materi Prinsip dan Teknik Kerja Laboratorium Pengujian Mutu Hasil Pertanian"** ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya, saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai etika. Atas pernyataan ini, saya siap mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi apabila ditemukan pelanggaran atau terdapat klaim dari pihak lain terhadap skripsi saya sesuai bukti yang jelas.

Bandung, 31 Agustus 2023



Ryandika Trahna F
NIM 1908192

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah puja dan puji syukur mari kita panjatkan kehadirat Allah Swt. atas karunia dan segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Materi Prinsip dan Teknik Kerja Laboratorium Pengujian Mutu Hasil Pertanian. Penyusunan skripsi ini ditujukan sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri.

Dalam penyusunan Skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan dorongan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dewi Cakrawati, Ph.D. sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan serta meluangkan waktu dan ilmunya dengan penuh keikhlasan dan kesabaran guna memberikan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Dr. Mustika Nuramalia Handayani, S.TP., M.Pd. sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan serta meluangkan waktu dan ilmunya dengan penuh keikhlasan dan kesabaran guna memberikan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Dr. Yatti Sugiarti, MP, sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri masa bakti 2013 s/d 2023 yang telah memberikan kesempatan, izin serta dukungannya kepada penulis.
4. Dr. Mustika Nuramalia Handayani, S.TP., M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri yang telah mendukung dan selalu memberikan kesempatan kepada penulis.
5. Gilang Garnadi, S.Si., M.T. sebagai dosen wali yang senantiasa menemani, membimbing, mendukung penulis semasa duduk di bangku kuliah.
6. Asep Rudini S.Pd. sebagai ahli materi dan guru mata pelajaran Dasar-dasar

Agriteknologi Pengolahan Hasil Pertanian yang telah memberikan informasi dan mengarahkan penulis selama melaksanakan pengambilan data Di SMKN 2 SUBANG.

7. Elis Komaryanah, S.Pd. M.M.Pd. sebagai validator ahli bahasa yang telah membantu penulis.
8. Nina Aryani, S.An. sebagai validator ahli media yang telah membantu penulis.
9. Ibu, Bapak, Aduk, Kakek, Nenek, dan seluruh keluarga penulis yang selalu mendoakan dan memberikan semangat serta dukungan baik secara moril maupun materil kepada penulis.
10. Putri Aulia Fitrah R. selaku rekan diskusi yang telah membantu dan selalu bersedia memberikan dukungan serta doanya kepada penulis.
11. Mahasiswa Pendidikan Teknologi Agroindustri angkatan 2019 sebagai rekan seperjuangan dan rekan diskusi yang selalu memberi dukungan dan semangat.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah berusaha sebaik mungkin dan beranggapan Skripsi ini merupakan hasil terbaik yang bisa penulis ciptakan. Penulis menyadari pula bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bandung, 31 Agustus 2023



Ryandika Trahna F
NIM 1908192

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
FLIPBOOK PADA MATERI PRINSIP DAN TEKNIK KERJA
LABORATORIUM PENGUJIAN MUTU HASIL PERTANIAN**

Ryandika Trahna Fadilla (1901905)
Pendidikan Teknologi Agroindustri, Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudi No. 299 Bandung, Indonesia
Ryandikaf@upi.edu

ABSTRAK

Revolusi industri 4.0 mendorong munculnya istilah pendidikan 4.0 yang menerapkan teknologi pada proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*; (2) Mengetahui hasil belajar dan aktivitas peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan metode *Research and Development* dengan model ADDIE (*analyze, design, develop, implementation, evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* berada pada kategori "sangat layak" berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Respon peserta didik kelas XI menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* memperoleh nilai sebesar 81% dan peserta didik berpendapat bahwa membuat pembelajaran lebih menarik. Media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* yang dinyatakan sangat layak selanjutnya diterapkan kepada kelas X menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model pembelajaran *discovery learning*. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model *discovery learning* terlaksana dengan baik. Hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan berdasarkan nilai *N-gain* dari 0,35 pada siklus 1 menjadi 0,61 pada siklus 2. Aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* sebesar 58% pada siklus 1 dan 81% pada siklus 2. Sementara minat belajar peserta didik pada aspek ketertarikan sebesar 83% dan aspek perhatian dalam belajar sebesar 85% saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*. Media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* mendukung proses pembelajaran saat penerapan pembelajaran model *discovery learning* sehingga peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran.

Kata kunci: ADDIE, Aktivitas belajar, Hasil belajar kognitif, Minat belajar, Media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*, Model Pembelajaran *discovery learning*

**DEVELOPMENT OF FLIPBOOK-BASED INTERACTIVE LEARNING
MEDIA IN PRINCIPLES AND TECHNIQUES OF AGRICULTURAL
PRODUCT QUALITY TESTING LABORATORIES**

Ryandika Trahna Fadilla (1901905)
Pendidikan Teknologi Agroindustri, Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudi No. 299 Bandung, Indonesia
Ryandikaf@upi.edu

ABSTRACT

The industrial revolution 4.0 lead to the term education 4.0 which applied technology to the learning process. Learning media plays an important role in supporting the learning process. The aims of this study were (1) to investigate the feasibility of flipbook-based interactive learning media; (2) to investigate the learning outcomes and students' activities after using flipbook-based interactive learning media. The development of learning media was carried out using the Research and Development method with the ADDIE model (analyze, design, develop, implement, evaluate). The results showed that flipbook-based interactive learning media was categorized as "very feasible" based on content, media and language validation. Students' responses of class XI showed that flipbook-based interactive learning media obtained a value of 81% and students thought that it made learning more interesting. Flipbook-based interactive learning media was then use as learning media to class X using the Classroom Action Research (PTK) method using discovery learning model. Students' cognitive learning outcomes increased based on the N-gain value from 0.35 in cycle 1 to 0.61 in cycle 2. Students' learning activities using flipbook-based interactive learning media were 58% in cycle 1 and increase in cycle 2 to 81%. While the learning motivation of students in the aspect of interest was 83% and the aspect of attention in learning was 85% when using flipbook-based interactive learning media. Flipbook-based interactive learning media supports the learning process when applying discovery learning models so that students are more involved in learning.

Keywords: *ADDIE, learning activities, cognitive learning outcomes, interest in learning, flipbook-based interactive learning media, discovery learning learning model*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Pembelajaran	6
2.2 Media Pembelajaran.....	7
2.3 Flipbook	8
2.4 Hasil Belajar Kognitif	10
2.5 Prinsip dan Teknik Kerja Laboratorium Pengujian Mutu Hasil Pertanian	11
2.6 Aktivitas belajar	12
2.7 Minat Belajar.....	13
2.8 Penelitian Terdahulu	13
2.9 Posisi Penelitian	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Pengembangan Media Pembelajaran	18
3.1.1 Desain Penelitian.....	18
3.1.2 Partisipan dan Lokasi	19
3.1.3 Populasi dan Sampel	19
3.1.4 Prosedur Penelitian.....	20
3.1.5 Instrumen Penelitian.....	22

3.1.6 Analisis Data	26
3.2 Penerapan Media Pembelajaran.....	27
3.2.1 Desain Penelitian.....	27
3.2.3 Populasi dan Sampel	28
3.2.2 Prosedur Penelitian.....	29
3.2.4 Instrumen penelitian.....	32
3.2.5 Analisis Data	40
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i>	43
4.1.1 Temuan.....	43
4.1.2 Pembahasan.....	53
4.2 Penerapan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i>	56
4.2.1 Temuan.....	56
4.2.2 Pembahasan.....	64
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	68
5.1 Simpulan	68
5.2 Implikasi	68
5.3 Rekomendasi.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Validasi Ahli Media.....	22
Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Materi	23
Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Bahasa.....	24
Tabel 3. 4 Angket Validasi Soal	25
Tabel 3. 5 Instrumen Validasi Peserta didik	25
Tabel 3. 6 Instrumen Validasi Para Ahli dan Validasi soal	26
Tabel 3. 7 Interpretasi Instrumen Peserta didik	27
Tabel 3. 8 Tahapan Perencanaan Pembelajaran Siklus 1.....	33
Tabel 3. 9 Tahapan Perencanaan Pembelajaran Siklus 2.....	35
Tabel 3. 10 Kisi-kisi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	38
Tabel 3. 11 Instrumen Aktivitas Belajar	38
Tabel 3. 12 Instrumen Minat Belajar	39
Tabel 3. 13 Presentase Interpretasi Ketercapaian PTK.....	40
Tabel 3. 14 Presentase Interpretase Hasil Belajar	40
Tabel 3. 15 Presentase Interpretasi Nilai <i>N-Gain</i>	41
Tabel 3. 16 Presentase Interpretasi Aktivitas Belajar	41
Tabel 3. 17 Presentase Interpretasi Minat Belajar	42
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Flipbook</i> ...45	
Tabel 4. 2 Perbaikan Validasi Para Ahli	51
Tabel 4. 3 Keterlaksanaan Penelitian Tindakan kelas (PTK)	56
Tabel 4. 4 Ketercapaian Sintak Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	59
Tabel 4. 5 Hasil belajar kognitif peserta didik dan nilai <i>N-Gain</i>	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Interaksi Metode Pembelajaran	7
Gambar 2. 2 Hubungan Guru, Media, dan Peserta didik	8
Gambar 2. 3 Alur Pembuatan Media Pembelajarn <i>Flipbook</i>	9
Gambar 2. 4 Enam jenjang kognitif menurut taksonomi Bloom	11
Gambar 3. 1 Alur Pengembangan ADDIE.....	19
Gambar 3. 2 Alur Prosedur Penelitian	21
Gambar 3. 3 Alur Pelaksanaan PTK	28
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Pembuatan Media.....	44
Gambar 4. 2 Hasil validasi media pembelajaran berbasis Flipbook oleh ahli bahasa	48
Gambar 4. 3 Hasil validasi media pembelajaran berbasis Flipbook oleh ahli materi.....	49
Gambar 4. 4 Hasil validasi soal.	49
Gambar 4. 5 Hasil validasi media pembelajaran berbasis Flipbook oleh ahli media.....	50
Gambar 4. 6 Respon peserta didik kelas XI.....	52
Gambar 4. 7 Hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif.....	61
Gambar 4. 8 Hasil penilaian minat belajar peserta didik. Error.....	62
Gambar 4. 9 Aktivitas belajar. Error bar menunjukan standar deviasi (n=16)	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket ahli bahasa.....	77
Lampiran 2 Angket ahli media.....	79
Lampiran 3 Angket ahli materi	81
Lampiran 4 Angket validasi soal.....	83
Lampiran 5 Keterlaksanaan sintak model pembelajaran <i>discovery learning</i> siklus 1.....	84
Lampiran 6 Keterlaksanaan sintak model pembelajaran <i>discovery learning</i> siklus 2.....	87
Lampiran 7 Aktivitas belajar siklus satu	90
Lampiran 8 Aktivitas belajar siklus dua	91
Lampiran 9 Angket minat belajar	92
Lampiran 10 Soal pretest dan posttest	93
Lampiran 11 Dokumentasi penelitian	96
Lampiran 12 Modul ajar.....	98

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas . *Lantanida Journal*,4(1), 36-49.
- Ana, N. Y. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 56.
- Andika S.A, Setyawati H, & Purwono E.P. (2013). Pembelajaran Lompat Dengan Alat Bantu Bola Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Peserta didik Kelas V SD Negeri Kalierang 02 Bumiayu Kab.Berebes Tahun Pelajaran 2012/2013. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(2),387-389.
- Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Utami, R. K. S. (2015). Penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap aktivitas dan hasil belajar geografi. *Jurnal Penelitian Geografi (JPG)*, 3(6),1-9.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. (2004). Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Praktisi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi.(2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.225-227.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh kemampuan awal dan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1).
- Benitha, A., & Novaliyosi, N. (2022). Pengembangan e-modul berbasis realistic mathematics education (rme) pada materi aljabar untuk peserta didik kelas VII SMP/MTS. *Jurnal Lebesgue: Jurnal*.
- Dismarianti, I., Riswanda, J., Anggun, D. P., Maretha, D. E., & Ulfa, K. (2020, November). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Modul Elektronik (E-Modul) pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas VIII SMP/MTS. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 3, No. 1, pp. 110-119).

- Emda A. (2014). Laboratorium Sebagai Sarana Pembelajaran Kimia Dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Kerja Ilmiah. *Lantanida Journal*,2(2),219-229.
- Fauziah.M (2022). Pengembangan Ebook Berbasis *Flipbook* Maker Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik Pada Konteks Penggunaan Energi Biomassa. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. *Skripsi*,1-109.
- Fitria, N. (2015). Penerapan Metode Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media PhET Sebagai Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika pada Peserta didik Kelas X di SMA Negeri 2 Samarinda Tahun Ajaran 2014/2015 (Materi Listrik Dinamis). *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Mulawarman.
- Hardiansyah D. (2016). Pengembangan Media Flash *Flipbook* Dalam Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*,1(2), 5-1.
- Hayati S, Budi A.S & Handoko E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)* 4, 49-54.
- Hasliyah S. (2021). Analisis Kompetensi Literasi Digital Peserta Didik pada Mata Pelajaran Biologi. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Hayati S , Budi A.S. , & Handoko E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jakarta: Jurusan Fisika, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Jakarta Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*,4,49-54.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ilmi A.R. (2014). Prilaku pencarian informasi dengan menggunakan media internet pada remaja awal (Studi Deskriptif Prilaku Pencarian Informasi Dengan

- Menggunakan Media Internet Pada SMPN 32 Surabaya). *Surabaya: Universitas Airlangga, FISIP*, 1-6.
- Istiana, G. A., Saputro, A. N. C., & Sukardjo, D. J. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi belajar pokok bahasan larutan penyangga pada peserta didik kelas xi ipa Semester II sma negeri 1 ngemplak Tahun pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(2), 65-73.
- Kholifah, S., Hartanto, P. & Koerniawan, I. 2017. Pengembangan e-book dengan Software Flipbookmaker Untuk Pembelajaran Matakuliah Akuntansi Keuangan di STEKOM Semarang. *Maksimum*,1(1),24-32.
- Maasrukhin A.R. & Ratnasari K. (2019). Proses Pembelajaran Inquiri Peserta didik MI Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika. *Jurnal Auladuna*,1(2),100-109.
- Mahananingtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahapeserta didik Pgsd. *Prosiding Seminar Nasional Hdpgsdi Wilayah Iv*, 192–200.
- Mulyasa, E. (2005). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugraha T.S. (2022). *Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran*. Bandung: Universitas pendidikan Indonesia. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- Nurseto T. (2011). Membuat Media Yang Menarik. *Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Ekonomi & Pendidikan*,8(1),19-35.
- Permatasari, B. A. D., & Kristiana, A. I. (2015). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal materi aljabar siswa kelas viii smp negeri 2 bangil. *Kadikma*, 6(2).
- Pratama F. R. (2023). Hubungan antara kemampuan literasi digital dengan pencegahan berita hoaks di kalangan mahapeserta didik. *Journal of Library and Information Science*,2(3),165-184.
- Prihartini, Y., Buska, W., Hasnah, N., & Ds, M. R. (2019). Peran dan Tugas Guru dalam Melaksanakan 4 Fungsi Manajemen EMASLIM dalam Pembelajaran di Workshop. *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(02), 79-88.

- Purnama, S. (2010). Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 113-129.
- Purnomo P, M. S. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak Dan Kecepatan Untuk Peserta didik Kelas V. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)*.20(2),151-157.
- Puspita E.I, Rustini T, Dewi D.A. (2021). Rancang Bangun Media E-book Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*,1(2), 65-84.
- Rahmawati D, Wahyuni S, & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP . *Jurnal Pembelajaran Fisika*,6(4),326-332.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Safitri I, Marsidin S , & Subandi A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*,2(2)177-180.
- Sari T.K.A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro,1-105.
- Saparina M, Suratman D, Nursangaji A. (2020). Kelayakan Flipbook Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP. *Pontianak: Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Untan Pontianak*,1-11.
- Savila D. (2022) melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Stem Berbantu Flipbook Maker Terhadap Literasi Sains dan Minat Belajar Peserta didik Kelas XI SMA" Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 1-92.

- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(4).
- Siregar, A., Sitorus, M. & Reflina. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286-289.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta:Jakarta.
- Soetarto, E.S., Suharni. T.T, Nastiti. S.Y & Sembiring, L. 2008. Petunjuk Praktikum Mikrobiologi Untuk Mahapeserta didik Fakultas Biologi. Laboratorium Mikrobiologi Fakultas Biologi Universitas Gadjah Mada. *Yogyakarta : Universtas Gadjah Mada*,135-170.
- Sugianto, D., Abdullah, A.G., Elviyanti, S., dan Mulyadi, Y. 2013. Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar teknik Digital. *Jurnal INVOTEC. Vol.9(2)*: 101-116.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: BumiAksara.
- Sumiati & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi COVID-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2),65-80.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulfayana. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Berdasarkan Teori Belajar EDGAR DALE Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fikih Di MTS Negri 2 Bulukumba. *Thesis*. Universitas Negri Islam Alauddin Makasar.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Wibowo M.H. & Purnamasari N.L. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Gaya Belajar Visual Peserta didik Kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu. *Joeict (Jurnal of*

Education and Information Communication Technology),3(1), 22-29.

- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat peserta didik belajar matematika di smp 1 bukit sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43-48.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
- Yayi F.P & Yuliana A. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*,4(2), 1-10.