



**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS *FLIPBOOK* DENGAN
PENDEKATAN *SITUATION BASED
LEARNING* (SBL) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VIII DI
SMP NEGERI 1 WONOPRINGGO**



NUR FITA SEPTIYANI

NIM. 2621044

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *SITUATION BASED
LEARNING* (SBL) UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP
NEGERI 1 WONOPRINGGO**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



NUR FITA SEPTIYANI
NIM. 2621044

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *SITUATION BASED
LEARNING* (SBL) UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP
NEGERI 1 WONOPRINGGO**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



NUR FITA SEPTIYANI
NIM. 2621044

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : Nur Fita Septiyani

NIM : 2621044

Program Studi : Tadris Matematika

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Flipbook* dengan Pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonopringgo” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 17 Desember 2024

Yang membuat pernyataan,



Nur Fita Septiyani

Nim. 2621044

NOTA PEMBIMBING

epada

th. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

IN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

'q. Ketua Program Studi Tadris Matematika

i Pekalongan

lssalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi
audara :

Nama : Nur Fita Septiyani

NIM : 2621044

Program Studi : Tadris Matematika

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika
Berbasis *Flipbook* dengan Pendekatan *Situation Based
Learning (SBL)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonopringgo

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diajukan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Pekalongan, 17 Desember 2024

Pembimbing



Abdul Majid, M.Kom
NIP. 198311122019031002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H.ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Pahlawan KM.5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan
Website : fik.uingusdur.ac.id Email : fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara/i:

Nama : **Nur Fita Septiyani**

NIM : **2621044**

Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Flipbook* dengan Pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonopringgo**

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Jumat tanggal 27 Desember 2024 dan dinyatakan LULUS serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Penguji I

Dr. Mochamad Iskarim, S.Pd.I, M.S.I.
NIP. 19840122 201503 1 004

Penguji II

Imam Pravogo Pujiono, M.Kom.
NIP. 19940107 202203 1 001

Pekalongan, 30 Desember 2024

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

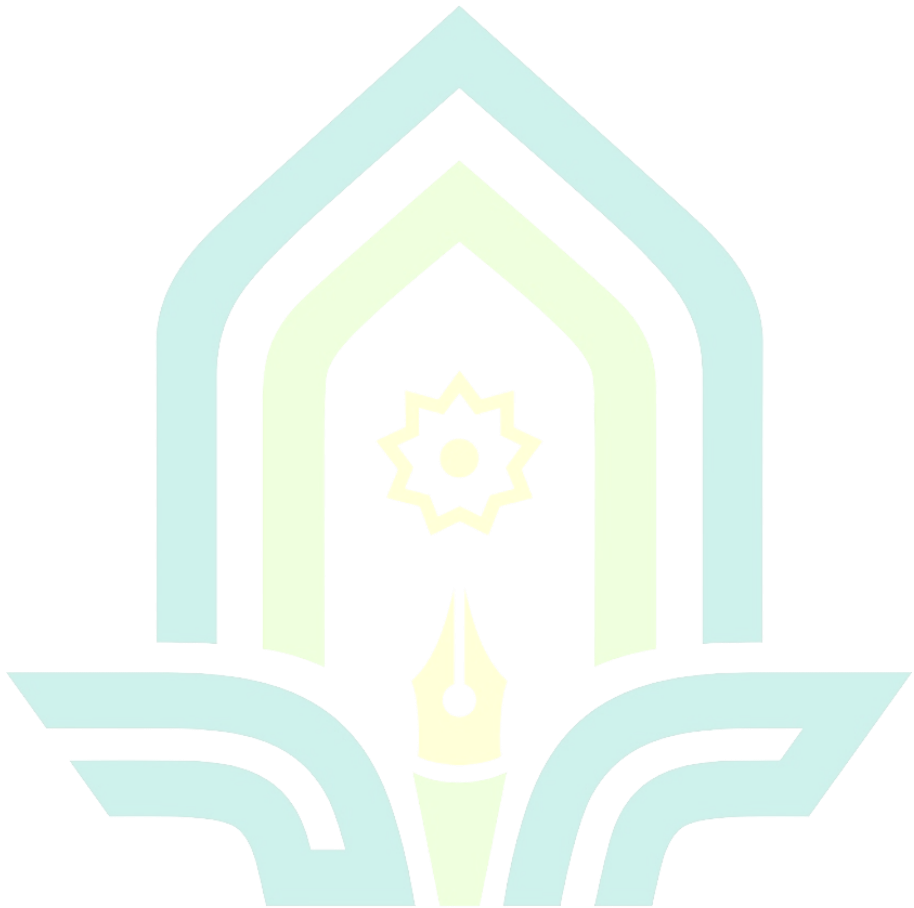
"Pendidikan bukan tentang mengenai mengisi wadah yang kosong, tapi pendidikan merupakan proses untuk menyalakan api pikiran." - B. Yeats

Persembahan

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Atas doa, dukungan, dan semangat yang luar biasa serta dengan ketulusan hati saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku, Bapak Sutono. Pintu surgaku, Ibu Kumaeni. Terimakasih sebesar-besarnya peneliti berikan atas segala bentuk bantuan, semangat, motivasi, dan doa yang tiada henti yang diberikan selama ini. Terimakasih atas nasihat, kesabaran dan kebesaran hati yang selalu diberikan kepada peneliti. Bapak dan Ibu menjadi penguat dan pengingat paling hebat.
2. Adikku, M. Rafi Ridho Insani. Terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini. Terimakasih atas semangat, doa, dan cinta yang selalu diberikan kepada peneliti.
3. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Nur Fita Septiyani. Terimakasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terimakasih kepada diri saya sendiri yang sudah kuat melewati lika-liku kehidupan hingga sekarang. Terimakasih pada hati yang masih tetap tegar menjalani semuanya. Terimakasih pada jiwa dan raga yang tetap kuat dan waras hingga sekarang. Tidak hanya itu disaat kendala "*people come and go*" selalu menghantui pikiran yang selama ini menghambat proses penyelesaian skripsi ini yang juga memotivasi peneliti untuk terus ambisi dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih sudah dapat bertahan dan mampu menyelesaikan studi ini dengan tepat waktu. Apapun pilihan yang telah dipegang

sekarang terimakasih sudah berjang sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dititik ini dan tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba.



ABSTRAK

Septiyani, Nur Fita. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika

Berbasis *Flipbook* dengan Pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonopringgo”. Skripsi. Program Studi Tadris Matematika. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Abdul Majid, M.Kom.

Kata Kunci : (Media Pembelajaran, *Flipbook*, *Situation Based Learning*, SPLDV)

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam perkembangan zaman. Adanya matematika yang diajarkan di sekolah sangat bermanfaat bagi siswa dalam mengembangkan sikap dan kebiasaan berpikir kritis, sistematis, logis, teliti, dan bertanggung jawab. Guru sebagai salah satu figur penting dalam proses pembelajaran, sudah seharusnya lebih kreatif dan inovatif dalam mengintegrasikan teknologi sehingga melahirkan media baru yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Namun kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditetapkan oleh sekolah. Salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan terletak pada media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi serta belum disajikan secara audio visual sehingga berakibat pada siswa yang mudah merasa bosan selama proses pembelajaran, serta penerapan pendekatan dalam pembelajaran yang tidak tepat dan hanya berfokus kepada guru. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) yang bisa mengubah permasalahan tersebut menjadi sebuah solusi atau kemajuan baru.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *flipbook*, kepraktisan media pembelajaran berbasis *flipbook*, dan keefektifan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) di SMP Negeri 1 Wonopringgo. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan tingkat kevalidan,

kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) di SMP Negeri 1 Wonopringgo.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil kevalidan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) yang dinilai berdasarkan angket validasi ahli media dan ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 88% dengan kategori “sangat valid” dari ahli media dan 83% dengan kategori “sangat valid” dari ahli materi, yang artinya media pembelajaran dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil kepraktisan media pembelajaran yang dinilai berdasarkan hasil validasi serta angket respon guru dan siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 90% dari respon guru dengan kategori “sangat praktis” dan 87% dari respon siswa dengan kategori “sangat praktis”, yang artinya media pembelajaran dapat dikatakan praktis untuk digunakan. Sedangkan hasil keefektifan media pembelajaran yang dinilai berdasarkan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 26,66% pada hasil *pre-test* dan 83,33% pada hasil *post-test*. Terdapat kenaikan nilai rata-rata yang cukup signifikan antara 26,66% menjadi 83,33%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) efektif untuk digunakan sebagai media belajar dalam pembelajaran SPLDV.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Flipbook* dengan Pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonopringgo”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Tadris Matematika FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumil akhir nanti, Amin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag. selaku Dekan FTIK K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika.
4. Ibu Heni Lilia Dewi, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Tadris Matematika.
5. Bapak Abdul Majid, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi bagi saya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Terimakasih atas ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan.
6. Ibu Juwita Rini, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik saya di Program Studi Tadris Matematika.
7. Segenap dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (khususnya jurusan Tadris Matematika) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

8. Bapak dan Ibu tim validator (Bapak Dicky Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom, Bapak Alyan Fatwa, M.Pd, Ibu Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd dan Ibu Alimatus Sholikhah, M.Pd) yang telah membimbing dan mengarahkan saya dalam mengembangkan media pembelajaran *flipbook* menjadi lebih baik lagi.
9. Ibu Nurhayati Kristianingsih, S.Pd., Mat selaku guru matematika Kelas VIII I di SMP Negeri 1 Wonopringgo yang senantiasa memberikan kemudahan, semangat, serta membimbing saya selama proses penelitian lapangan.
10. Himatun Sholikhah, Tarisa Shinta Ihsani, Isfani Rohmah bi Alfi, Anisatul Aeni, Riyan Sulistiyanti selaku teman baik selama masa perkuliahan. Terimakasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu, dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Seluruh dukungan dan dorongan yang telah diberikan akan selalu penulis kenang.
11. Teman-teman seperjuangan Program Studi Tadris Matematika Angkatan 2021 yang telah memberikan motivasi dan kerjasama selama proses perkuliahan.
12. Segenap UKM Teater Zenith yang telah mendukung dan memberikan ruang kreatifitas saya selama perkuliahan.
13. Sahabat-sahabat penulis: Anis, Tasa, Diva, Dina. Terimakasih telah mendengarkan, memberikan bantuan dan hiburan selama peneliti menyusun skripsi ini.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-persatu.

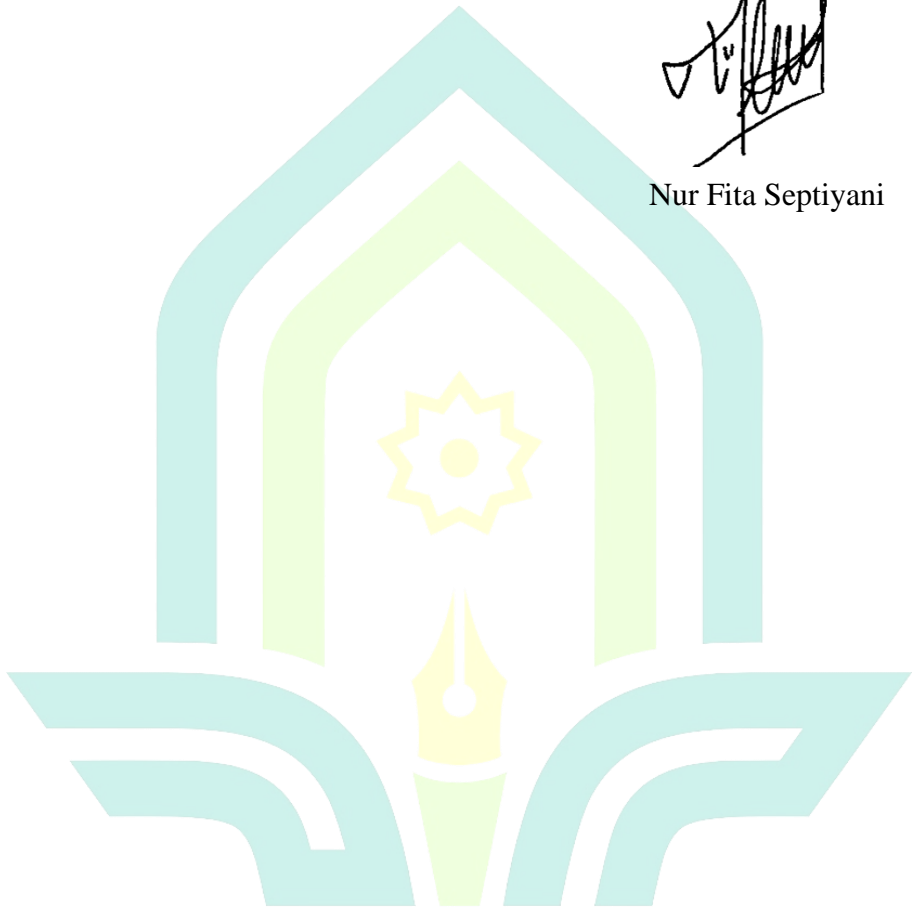
Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang

bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

Pekalongan, 17 Desember 2024



Nur Fita Septiyani



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Deskripsi Teoritik.....	11

2.2	Kajian Penelitian yang Relevan	30
2.3	Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN		35
3.1	Desain Penelitian	35
3.2	Prosedur Penelitian	36
3.3	Sumber Data dan Subjek Penelitian	38
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	39
3.5	Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Hasil Penelitian	46
4.2	Pembahasan	98
BAB V PENUTUP		102
5.1	Simpulan	102
5.2	Implikasi	103
5.3	Saran	103
DAFTAR PUSTAKA		105

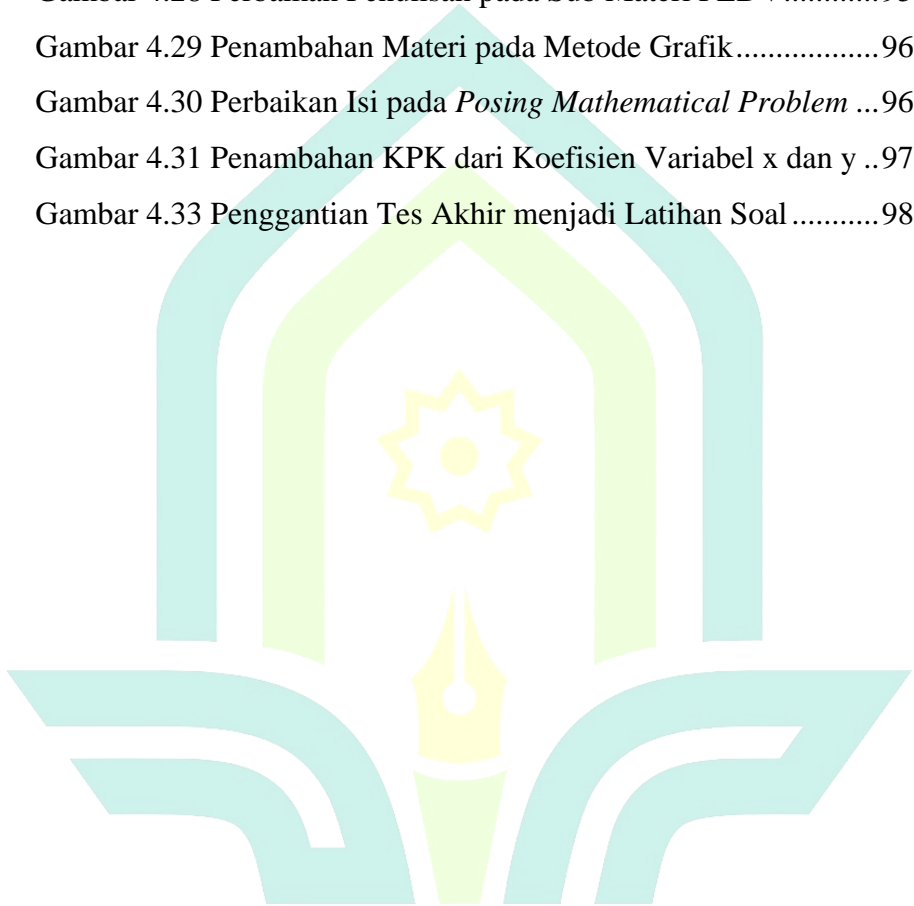
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar	23
Tabel 3.1 Skala Penilaian Validitas Produk	42
Tabel 3.2 Kategori Kevalidan Produk	43
Tabel 3.3 Skala Penilaian Kepraktisan Produk	43
Tabel 3.4 Kategori Kepraktisan Produk	44
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	49
Tabel 4.2 Tahapan SBL	56
Tabel 4.3 Kisi-Kisi Angket Uji Validitas Ahli Media	60
Tabel 4.4 Kisi-Kisi Angket Uji Validitas Ahli Materi	61
Tabel 4.5 Kisi-Kisi Angket Uji Kepraktisan Respon Guru	63
Tabel 4.6 Kisi-Kisi Angket Uji Kepraktisan Respon Siswa	64
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media	77
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi	79
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Guru	84
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Siswa	85
Tabel 4.11 Daftar Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siswa	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	35
Gambar 4.1 Perancangan pada Canva	54
Gambar 4.2 Perancangan pada Microsoft Power Point	54
Gambar 4.3 Perancangan pada <i>Heyzine Flipbook</i>	55
Gambar 4.4 Aset Gambar.....	66
Gambar 4.5 Aset Audio.....	66
Gambar 4.6 Aset Video	67
Gambar 4.7 Aset Kode QR dan <i>Hyperlink</i>	67
Gambar 4.8 Tampilan Cover Depan.....	68
Gambar 4.9 Tampilan Kata Pengantar dan Daftar Isi	69
Gambar 4.10 Tampilan Peta Konsep dan Tahapan SBL.....	69
Gambar 4.11 Tampilan Pendahuluan	70
Gambar 4.12 Tampilan Biografi Diophantus	70
Gambar 4.13 Tampilan Kegiatan Belajar I	71
Gambar 4.14 Tampilan Kegiatan Belajar II	71
Gambar 4.15 Tampilan Latihan/Optimasi	72
Gambar 4.16 Tampilan Rangkuman	73
Gambar 4.17 Tampilan Glosarium	73
Gambar 4.18 Tampilan Daftar Pustaka	74
Gambar 4.19 Tampilan Profil Penulis	75
Gambar 4.20 Tampilan Penutup.....	75
Gambar 4.21 Tampilan Cover Belakang	76
Gambar 4.22 Penambahan Icon Audio/Suara	91
Gambar 4.23 Perbaikan Penulisan pada Sub Materi	91

Gambar 4.24 Perbaikan Peta Konsep pada Penyelesaian SPLDV ..	92
Gambar 4.25 Perbaikan Warna pada Persamaan.....	93
Gambar 4.26 Penambahan Kata “harga”	93
Gambar 4.27 Perbaikan Nomor Soal dan Kalimat Pengertian PLSV	94
Gambar 4.28 Perbaikan Penulisan pada Sub Materi PLDV.....	95
Gambar 4.29 Penambahan Materi pada Metode Grafik.....	96
Gambar 4.30 Perbaikan Isi pada <i>Posing Mathematical Problem</i> ...	96
Gambar 4.31 Penambahan KPK dari Koefisien Variabel x dan y ..	97
Gambar 4.33 Penggantian Tes Akhir menjadi Latihan Soal	98



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Modul Ajar
- Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 4 Pedoman Wawancara dengan Guru Matematika
- Lampiran 5 Angket Validasi Aspek Media
- Lampiran 6 Pedoman Penilaian Produk Aspek Media
- Lampiran 7 Angket Validasi Aspek Materi
- Lampiran 8 Pedoman Penilaian Produk Aspek Materi
- Lampiran 9 Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Produk
- Lampiran 10 Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Produk
- Lampiran 11 Angket Validasi Instrumen *Pre-Test Post-Test*
- Lampiran 12 Kisi-Kisi Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*
- Lampiran 13 Instrumen Soal *Pre-Test*1
- Lampiran 14 Instrumen Soal *Post-Test*
- Lampiran 15 Kunci Jawaban dan Pedoman Penilaian *Pre-Test*
- Lampiran 16 Kunci Jawaban dan Pedoman Penilaian *Post-Test*
- Lampiran 17 Teks Transkrip Wawancara
- Lampiran 18 Hasil Validasi Produk Aspek Media
- Lampiran 19 Hasil Validasi produk Aspek Materi
- Lampiran 20 Hasil Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Produk
- Lampiran 21 Hasil Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Produk²²²
- Lampiran 22 Hasil Validasi Instrumen *Pre-Test Post-Test*
- Lampiran 23 Lembar Jawaban *Pre-Test* Siswa
- Lampiran 24 Lembar Jawaban *Post-Test* Siswa

Lampiran 25 Link Produk

Lampiran 26 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 27 Biodata Peneliti



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu dari sekian banyak bidang yang dilakukan untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia terutama siswa dengan cara memfasilitasi dan membimbing kegiatan belajarnya (Astalini et al., 2018:59). Dengan adanya pendidikan, setiap individu dapat mengembangkan dirinya agar mampu menghadapi dampak dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Seiring berjalannya waktu, orientasi pembelajaran pun berubah dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran digital. Diperlukan berbagai inovasi dalam pendidikan mulai dari pengembangan pembelajaran, kurikulum, serta penyediaan sarana dan prasarana pendidikan (Mulyani & Haliza, 2021).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam perkembangan zaman. Hal ini dikarenakan matematika sebagai penemu dan perkembangan dari ilmu lain (Simanjuntak et al., 2021). Matematika sangat penting untuk ilmu pengetahuan, teknologi informasi, dan industri. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa mata pelajaran matematika ada di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika merupakan bidang ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan keterampilan kognitif siswa sehingga lebih mudah untuk memecahkan masalah sehari-hari (Rezeki, 2020). Dalam menyelesaikan masalah, matematika berkaitan erat dengan barisan bilangan dan rumus.

Adanya matematika yang diajarkan di sekolah sangat bermanfaat bagi siswa dalam mengembangkan sikap dan kebiasaan berpikir kritis, sistematis, logis, teliti, dan bertanggung jawab. Namun, pada kenyataannya matematika seringkali dianggap sebagai pelajaran yang tidak disukai, sulit dipahami, membosankan, bahkan tidak menarik. Siswa yang tidak menyukai mata pelajaran

matematika menghadapi masalah seperti kebingungan dan kesulitan memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah (Utami et al., 2018:89).

Hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2022 menunjukkan penurunan hasil belajar secara Internasional akibat pandemi yang menyebabkan ketertinggalan pembelajaran atau *learning loss*. Jika melihat pencapaian skor PISA Indonesia sejak ikut pertama kali tahun 2000 hingga 2022, skor PISA 2022 termasuk terendah. Adapun skor matematika PISA 2022 turun 13 poin menjadi 366 dari yang sebelumnya 379 (State, 2023). Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan rendahnya hasil belajar matematika siswa SMP di Indonesia (Lestari Pratiwi & Akbar, 2022).

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Wonopringgo menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditetapkan oleh sekolah. Hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika yaitu Ibu Nurhayati Kristianingsih, S.Pd., Mat didapat sebuah informasi bahwa masih banyak siswa yang kurang berminat dalam pembelajaran matematika, sehingga mata pelajaran matematika mendapatkan nilai dalam kategori rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini dikarenakan pembelajaran matematika yang dianggap sulit dimengerti sehingga siswa merasa bosan dan cenderung kurang aktif ketika kegiatan pembelajaran. Hanya siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi yang memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Guru tersebut menyatakan bahwa “Untuk pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Wonopringgo ini masih banyak menggunakan LKS dan buku paket, serta sesekali memanfaatkan media elektronik seperti komputer untuk mengajar”. Guru belum memanfaatkan fasilitas teknologi di sekolah dengan maksimal, fasilitas dari sisi teknologi sekolah sudah cukup memadai dengan adanya perangkat komputer di laboratorium komputer serta

proyektor yang cukup memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual.

Dengan demikian berdasarkan pra penelitian yang dilakukan dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan di SMP Negeri 1 Wonopringgo terletak pada media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi karena hanya menggunakan LKS atau buku paket yang berbentuk cetak dan belum berbasis digital sehingga berakibat pada siswa yang mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Siswa menghendaki atau berkeinginan agar media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dikembangkan sehingga bervariasi dan memudahkan dalam pemahaman materi.

Hal ini juga selaras dengan penelitian dari (Wulandari et al., 2020:112) yang mengatakan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dikarenakan guru belum mampu menerapkan model, strategi, metode, bahan ajar, dan media pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik siswa. Selain itu, guru masih mendominasi dalam sistem pengajaran dan terus menekankan hasil belajar siswa tanpa memperhatikan proses belajar sehingga pembelajaran matematika menjadi bosan, monoton, dan tidak menarik.

Guru sebagai salah satu figur penting dalam proses pembelajaran, sudah seharusnya lebih kreatif dan inovatif dalam mengintegrasikan teknologi sehingga melahirkan media baru yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran (Harpeni Dewantara, 2020:16). Dalam kurikulum merdeka, guru dituntut harus bisa menguasai teknologi dengan cakap dan tepat guna. Guru juga dapat membuat strategi atau metode berbasis merdeka belajar (Samsinar et al., 2021). Merdeka belajar adalah program kebijakan dari Kemendikbud yang merupakan respon terhadap revolusi industri 4.0. Strategi dan implementasi yang tepat diperlukan saat mendesain pembelajaran untuk memfasilitasi dan membantu siswa memperoleh keterampilan baru (Anggraini et al., 2022:294).

Berdasarkan penjelasan diatas, pembelajaran kurikulum merdeka mengharapakan guru mampu mengajarkan atau setidaknya

menunjukkan bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk perencanaan pembelajaran karena berfungsi sebagai penghubung informasi antara guru dengan siswa. Media pembelajaran harus memberikan gambaran yang jelas sehingga dapat memudahkan dan menarik minat siswa dalam belajar (Munawar & Suryadi, 2019:176). Di dunia pendidikan, teknologi digunakan sebagai media belajar bagi siswa, seperti *smartphone*, komputer atau laptop, dan jaringan internet. Salah satu metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook*.

Flipbook merupakan media pembelajaran elektronik yang dapat menampilkan simulasi interaktif dengan mengkombinasikan animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi (Diani & Sri Hartati, 2018:235). Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook* suasana belajar di dalam kelas menjadi lebih menarik, komunikatif, interaktif dan juga dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Amanullah, 2020:40). Halaman pada *flipbook* dapat disisipkan *hyperlink*, gambar, video, dan audio menjadi satu bentuk seperti buku (Suryani, 2018:91). Dengan demikian diharapkan media pembelajaran *flipbook* ini dapat memuat berbagai informasi dan visualisasi yang berbeda-beda serta mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik, efektif, serta menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Pixyoriza, 2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book* Menggunakan Kvisoft *Flipbook* Berbasis *Problem Solving*”, disebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *flipbook* memberikan hasil yang berbeda dengan penggunaan media pembelajaran konvensional, yakni media pembelajaran berupa *flipbook* lebih unggul. Jika dilihat dari respon siswa terhadap keseluruhan aspek, siswa merespon dengan baik penggunaan media pembelajaran berbentuk *flipbook*. Diperoleh bahwa hasil validasi

media sebesar 85% dan memperoleh persentase hasil uji respon siswa sebesar 86%.

Permasalahan lain terkait pembelajaran matematika yaitu penerapan pendekatan dalam pembelajaran yang tidak tepat dan hanya berfokus kepada guru. Hal ini menyebabkan rendahnya tingkat kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran matematika siswa hanya menghafal pengetahuan yang diberikan oleh guru dan kurang mampu menggunakan pengetahuan tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata (Zulkarnain, 2015). Salah satu model pembelajaran yang dapat membina dan melatih peserta didik dalam menyajikan dan menyelesaikan masalah yang muncul yaitu model pembelajaran *Situation Based Learning* (SBL). Model pembelajaran SBL adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, hal ini dikarenakan ada banyak hal yang dapat peserta didik pelajari dari banyak situasi di tempat dimana mereka belajar. Atas dasar permasalahan tersebut maka peneliti memilih model pembelajaran *Situation Based Learning* untuk diterapkan dalam media pembelajaran yang akan dibuat, sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dipelajarinya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* yang bisa mengubah permasalahan tersebut menjadi sebuah solusi atau kemajuan baru. Media yang akan dikembangkan ini menerapkan pendekatan pembelajaran *Situation Based Learning* agar peserta didik lebih aktif saat pembelajaran. Sehingga hal tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melaksanakan sebuah penelitian yang diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Flipbook* dengan Pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonopringgo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa hal yang menjadi masalah dalam penelitian, yakni:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang memiliki variasi pada mata pelajaran matematika dan menyebabkan siswa mudah bosan.
2. Media pembelajaran yang digunakan belum bersifat interaktif sehingga kurang menarik perhatian siswa
3. Guru belum menggunakan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran.
4. Hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah, maka peneliti memberi batasan masalah-masalah dalam penelitian ini pada beberapa hal yakni:

1. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook*.
2. Materi dalam *flipbook* yang dikembangkan yakni Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) pada mata pelajaran matematika kelas VIII SMP/MTs.
3. Media pembelajaran ini dirancang disesuaikan dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL).
4. Penelitian ini meninjau adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika berbasis media *flipbook* dengan indikator hasil belajar siswa dalam kurikulum merdeka.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) di SMP Negeri 1 Wonopringgo?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) di SMP Negeri 1 Wonopringgo?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) di SMP Negeri 1 Wonopringgo?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) di SMP Negeri 1 Wonopringgo.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) di SMP Negeri 1 Wonopringgo.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) di SMP Negeri 1 Wonopringgo.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ataupun referensi bagi pengembangan media pembelajaran serta dapat

menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *flipbook*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan peningkatan pemahaman motivasi siswa agar lebih tertarik terhadap pembelajaran matematika sehingga hal ini dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan serta dapat menjadi sarana yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Pendidik

Media pembelajaran berbasis *flipbook* yang menjadi produk dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang berguna dalam membantu proses pembelajaran siswa serta dapat menjadi referensi dan inovasi bagi guru dalam pembelajaran kedepannya agar proses belajar lebih bervariasi.

c. Bagi Sekolah

Produk yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan oleh sekolah dalam proses pembelajaran sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas serta hasil dari pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL). Peneliti berharap agar penelitian ini dapat menghasilkan ide-ide baru yang dapat diterapkan untuk proses selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *flipbook* yang bersifat non cetak yang dapat diakses melalui *smartphone*, laptop, dan komputer.
2. *Flipbook* ini dibuat menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft Word untuk pembuatan desain yang diconvert ke dalam *Heyzine Flipbook* sehingga bisa dibuka lembar-lembarannya seperti layaknya buku asli serta dilengkapi dengan animasi, gambar, *hyperlink*, audio, ataupun video.
3. *Flipbook* yang dikembangkan memiliki variasi tulisan, *background*, dan warna yang menarik.
4. *Flipbook* yang dikembangkan memuat cover, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, tahapan *Situation Based Learning* (SBL), pendahuluan, kegiatan belajar, latihan/optimasi, rangkuman, glosarium, daftar pustaka, profil penulis, dan penutup.
5. *Flipbook* dibuat dengan menarik dari segi isi, tampilan, dan bahasa yang disesuaikan agar dapat meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa.
6. *Flipbook* yang dihasilkan berisi materi pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tahapan model pembelajaran *Situation Based Learning* (SBL).
7. Materi pada *flipbook* disusun sesuai kurikulum merdeka yang digunakan di kelas VIII SMP pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada asumsi pengembangan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *flipbook* dapat digunakan sebagai alternatif sarana pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa yang bisa diakses secara mandiri.
- b. Sebagian besar ruangan kelas terdapat fasilitas berupa *lcd/proyektor* dan komputer yang memadai serta didukung dengan adanya *Wifi/Hotspot area*.
- c. Sebagian besar siswa dan guru dapat mengakses internet dengan baik menggunakan *smartphone* atau komputer.

2. Keterbatasan

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- a. Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) hanya pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII.
- b. Kurikulum yang digunakan pada media pembelajaran berbasis *flipbook* ini adalah kurikulum merdeka.
- c. Media pembelajaran diuji cobakan terbatas pada siswa kelas VIII SMPN 1 Wonopringgo.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) sebagai media belajar SPLDV siswa kelas VIII menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) ini menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) yang dinilai berdasarkan angket validasi ahli media dan ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 88% dengan kategori “sangat valid” dari ahli media dan 83% dengan kategori “sangat valid” dari ahli materi, yang artinya media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) yang dinilai berdasarkan hasil validasi serta angket respons guru dan siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 90% dari respon guru dengan kategori “sangat praktis” dan 87% dari respon siswa dengan kategori “sangat praktis”, yang artinya media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) dapat dikatakan praktis untuk digunakan.
3. Tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) yang dinilai berdasarkan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 26,66% pada hasil *pre-test*

dan 83,33% pada hasil *post-test*. Terdapat kenaikan nilai rata-rata yang cukup signifikan dari 26,66% menjadi 83,33%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) efektif untuk digunakan sebagai media belajar dalam pembelajaran SPLDV.

5.2 Implikasi

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wonopringgo memiliki implikasi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Implikasi dari studi ini diantaranya yaitu penggunaan media pembelajaran *flipbook* berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Media pembelajaran *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) dapat memfasilitasi pemahaman konsep matematika yang lebih mendalam karena siswa diajak untuk menerapkan konsep dalam situasi nyata. Integrasi teknologi *flipbook* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Dengan adanya media pembelajaran ini, guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran matematika. Selain itu, sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika serta mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wonopringgo, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) yang merupakan produk hasil pengembangan dalam penelitian ini terbatas hanya

pada materi SPLDV siswa kelas VIII saja. Oleh karena itu, diharapkan terdapat lebih banyak pihak yang berminat untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook* pada materi yang lain.

2. Media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) masih memiliki banyak kekurangan baik dari segi tampilan media maupun penyajian materi. Oleh karena itu, pada pengembangan media pembelajaran selanjutnya diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan lebih berkualitas dalam berbagai aspek.
3. Uji coba media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) hanya dilakukan secara terbatas pada populasi berjumlah 30 siswa di SMP Negeri 1 Wonopringgo saja, sehingga kendala yang terjadi di lapangan kurang begitu terlihat pada saat penelitian. Oleh karena itu, diharapkan media pembelajaran ini dapat diuji cobakan secara lebih luas lagi untuk mengetahui tingkat kendala yang dialami pengguna demi perbaikan media pembelajaran menjadi lebih baik lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Anggraini, D. L., Yulianti, M., Nurfaizah, S., & Pandiangan, A. P. B. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial (JIPSI)*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, K. A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “TELAAH PERSPEKTIF PADA ERA SOCIETY 5.0” Penulis.*
- Astalini, A., Kurniawan, D. A., & Sumaryanti, S. (2018). Sikap Siswa Terhadap Pelajaran Fisika di SMAN Kabupaten Batanghari. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 3(2), 59. <https://doi.org/10.26737/jipf.v3i2.694>
- Damayanti, A. N., & Raharjo. (2020). Alvian Novita Damayanti dan Raharjo: Validitas Flipbook Interaktif 443 The Validity of Interactive Flipbook in Human Respiration System to Train Critical Thinking Skills of Class XI Senior High School Students. *Bioedu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(3), 443–450.
- Diani, R., & Sri Hartati, N. (2018). Flipbook berbasis literasi Islam: Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip

professional Flipbook based on Islamic literacy: The development of physics learning media using 3D pageflip professional. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(2), 234–243. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipidoi>:<https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.20819>

Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>

Gusman, F., Apriliya, S., & Mulyadiprana+, A. (2021). Indonesian Journal of Primary Education Digital Flipbook-Based Teaching Material for Writing Poetry in Elementary School. *Journal of Primary Education*, 5(1), 70-81. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/>

Harpeni Dewantara, A. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>

Isrok'atun dan Amelia Rosmala. (2019). Model Model Pembelajaran Matematika. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>

Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1776–1785. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3313>

Kurniasari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Dengan Model Discovery Learning Pada Materi Trigonometri SMA Negeri 1 Pangkalan Kerinci. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 5(1), 1–10. <https://repository.uir.ac.id/10455/%0Ahttps://repository.uir.ac.id/10455/1/166411231.pdf>

Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>

Lestari, A. B., & Afriansyah, E. A. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp Di Kampung Cibogo Pada Materi Spldv. *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 92–102. <https://doi.org/10.26618/sigma.v13i2.5812>

Lestari, I., Andinny, Y., & Mailizar, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Situation Based Learning dan Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(1), 95. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v3i1.1748>

Lestari Pratiwi, G., & Akbar, B. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Computational Thinking Matematis Siswa Kelas Iv Sdn Kebon Bawang 03 Jakarta. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 375–385. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.302>

Lestari, R. D., Disurya, R., & Tanzimah, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Matematika Kelas IV SD. *Innovative: Journal Of Social ...*, 3, 14254–14265. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2048%0A>

Mila, L. A. (2019). Pengembangan media berbasis android pada pembelajaran matematika realistik. *Skripsi*, 1–85. <http://digilib.uinsa.ac.id/35825/>

Mukarromah, J. Z., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 7(3), 1–10. <https://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat/article/view/59>

Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>

Munawar, A., & Suryadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 175.

Niken, N. A. (2023). Pengembangan E-Modul Berbentuk Flipbook dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) untuk Memfasilitasi Literasi Statistis. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/67046%0A>

Nurjannah, A., Marpaung, E., & Fazrin, S. L. (2023). Pengembangan Media Flifbook untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 421–428. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>

Pixyoriza. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving*. Tesis. Universitas Raden Intan Lampung.

Rezeki, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model SSCS pada Siswa Kelas VII C MTs N 4 Rokan Hulu. *Aksiomatik*, 8(1), 37–43.

Riezky Romadhona. (2017). Pengaruh Situation Based Learning terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa. *Skripsi Pendidikan Matematika UIN Syarif Hidayatullah*, 86.

Rosyid, . Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran* (M. P. Taufikurrahman (ed)). CV Literasi Nusantara Abadi.

Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Widina Bhakti Persada Bandung.

Samsinar, Tahir, A., & Cahayanti, E. R. (2021). Guru Penggerak. In *Journal information* (Vol. 10, Issue 3).

Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(4), 1067–1075. <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>

Simanjuntak, J., Isadora Simangunsong, M., Naibaho, T., & Tiofanny. (2021). Perkembangan Matematika Dan Pendidikan Matematika Di Indonesia Berdasarkan Filosofi. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 32–39.

State, T. (2023). Pisa 2022. In *Pisa 2022: Vol. I*. <https://doi.org/10.31244/9783830998488>

Sugandi, A. I., Sofyan, D., & Maesaroh, S. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Deduktif Induktif Berbantuan Geogebra dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir

Kreatif Siswa pada Masa Pandemi. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 149–160.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.149-160>

Sugiyono, D. (2016). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*

Suryani, N., Putra, A., & Setiawan, I. A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed)). PT Remaja Rosdakarya Offsetpixy

Syarifuddin., Utari, E. D., Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2022). Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital). *Hikmah*, 18(1), 64–80.

Utami, R. E., Nugroho, A. A., Dwijayanti, I., & Sukarno, A. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 268.
<https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.1458>

Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.

Wulandari, F. A., Kurniawati, U. M., & Rohimawan, M. A. (2020). Problematika Mata Pelajaran Matematika Dalam Pembelajaran

Tematik Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 109–115. <https://doi.org/10.24176/re.v11i1.4945>

Zulkarnain, I. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 42–54. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.164>

