

Pengaruh Pengembangan Media *Flip Builder* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah

Wita Angraini

SMPN 15 Bengkulu Tengah
yuskacorp@gmail.com

Abstrak: Tuntutan guru untuk mampu menguasai perangkat teknologi penunjang pembelajaran merupakan peralihan pembelajaran abad ke-21 dimana berbagai media dapat digunakan salah satunya *flip builder*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meneliti persepsi siswa terhadap penggunaan pengembangan media belajar *flip builder* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sholat fardu. Sampel dipilih dengan teknik *purposive sampling*, sebanyak 20 orang siswa kelas 7 SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah. Instrumen penelitian berupa angket dengan 14 butir pertanyaan untuk 2 indikator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 85% peserta didik memberikan respon positif pada indikator kemenarikan pada *flip builder* yang membuat peserta didik semangat serta penasaran untuk menggunakannya. Pada indikator kedua, kelayakan, mutu dan kualitas penggunaan *flip builder* juga menunjukkan 85% peserta didik memberi respon yang baik. Sehingga dalam penggunaan media tersebut dapat membuat siswa menyukai, tertarik, bersemangat dan lebih aktif saat pembelajaran.

Kata Kunci: *Flip Builder*, Media Pembelajaran, Persepsi Peserta Didik, PAI

Pendahuluan

Kurikulum dikenal luas dalam dunia pendidikan dan pengajaran sebagai suatu perangkat komplit dalam perencanaan, perancangan dan implementasi pembelajaran yang memiliki capaian tujuan pembelajaran. Tujuan kurikulum itu sendiri yakni mendorong agar siswa maupun siswi mampu dalam melaksanakan observasi secara mandiri, bertanya, bernalar, dan mempresentasikan materi yang mereka telah dapati. seorang guru dituntut untuk dapat melakukan pengembangan kurikulum agar dapat melaksanakan pengajaran secara profesional.

Pengajaran adalah bagian dari pendidikan dimana menurut Ki Hajar Dewantara adalah suatu proses yang dilaksanakan guna memanusiaikan manusia, sehingga harus memerdekakan manusia baik itu dari aspek kehidupan secara fisik, mental, jasmani dan rohani. Sama dengan filosofis pemikiran Ki Hajar Dewantara, maka sebagai seorang guru dalam system pendidikan harus melakukan metode pengajaran dengan menjaga, membina, menuntun dan mendidik peserta didik dengan ikhlas dan penuh tanggung jawab.

Guru sebagai pendidik dituntut mampu merancang bahan ajar yang diharapkan dapat meningkatkan dan mendorong minat belajar. Dalam artian bahwa pendidik ataupun guru harus mampu menjawab dan memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang mempunyai karakteristik unik dan menarik. Menyediakan fasilitas ini harus sesuai dengan perkembangan zaman yang penuh dengan perangkat teknologi. Perangkat teknologi ini mampu memperkuat dan meningkatkan kompetensi seorang pendidik guna melengkapi banyaknya peran dan tanggung jawab yang terkait akan jati diri seorang pendidik. Perangkat teknologi salah satu alternatif guru agar lebih mudah untuk merencanakan dan memberikan alternative pengajaran interaktif menarik diselingi dengan turut serta dalam komunitas praktik global sesama pendidik.

Unsur dasar dari suatu pendidikan mengikuti perkembangan kebutuhan di dalam masyarakat guna mempersiapkan siswa maupun siswi memiliki kehidupan yang sesuai dengan penguasaan ilmu pengetahuan yang di dapat. Pengetahuan dan keterampilan pada zaman ini yang masif dalam penggunaan teknologi serta media secara efektif dan terarah dapat menumbuhkan kreativitas dan inovasi, kolaborasi, komunikasi, penelitian serta berpikir kritis yang diharapkan oleh guru. Berbagai lembaga dan komunitas pendidikan telah banyak

merekomendasikan strategi baru dengan harapan pembelajaran yang lebih luas dan merata bagi peserta didik.

Pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka saat ini lebih menekankan pada peserta didik itu sendiri sebagai pusat pembelajaran (*student centered*). Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru saat ini sebagian besar telah bergeser menjadi pembelajaran era digital. Pembelajaran era digital ini menjadikan peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan yang banyak serta cepat dan mudah diakses dimanapun berada. Meskipun pembelajaran sudah pada era digital, namun peserta didik harus mampu mencari berbagai materi yang dibutuhkan dan guru harus mampu merangsang anak agar aktif dalam pembelajaran di kelas.

Tuntutan guru untuk mampu menguasai perangkat teknologi penunjang pembelajaran merupakan peralihan pembelajaran abad ke-21 dimana kurikulum pada saat itu masih melakukan pendekatan *teacher learning centered* kemudian menjadi *student learning centered*, bahwa seharusnya pembelajaran itu berpusat pada siswa. Paradigm dari okus pembelajaran abad ke-21 inilah yang sesuai dengan kondisi masa depan yang harus dimiliki peserta didik dalam kecakapan hidup. Paradigma ini menekankan secara tepat kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, inovatif dan kritis, sehingga mampu mensinkronkan dengan dunia nyata, penggunaan teknologi, dan penguasaan ilmu pendidikan.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam mendukung dan mengikuti kuatnya arus teknologi dalam pembelajaran abad ke-21 salah satunya adalah penggunaan media belajar *Flip Builder*. *Flip builder* ini adalah sebuah software aplikasi yang dapat mengubah penampilan bentuk PDF, gambar, teks, chart maupun tabel menjadi lebih menarik. Selain itu, *flip builder* dapat melakukan *hyperlink* dengan video, music, gambar juga animasi.

Penelitian menggunakan media belajar flip builder sudah banyak dilakukan seperti oleh Nurfaida (2020), Yulianto, dkk (2022), Andri, dkk (2015) dan Wayuliani, dkk (2016) yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan pengembangan media belajar *flip builder* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sholat fardu kelas 7 SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian kuantitatif jenis deskriptif untuk menganalisis pengaruh pengembangan media belajar *flip builder* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sholat fardu kelas 7 SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah. Kegiatan perencanaan dan perancangan pada penelitian ini dilakukan pada bulan September, dan dilaksanakan pada bulan Oktober 2022. Populasi penelitian yakni seluruh peserta didik kelas 7 SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah. Sampel yang akan menjadi responden adalah kelas 7A yang terdiri dari 20 orang siswa. Partisipan atau sampel dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengambilan sampel dengan cara mengambil subjek bukan berdasarkan tingkat kesamaan, random, atau yang lainnya, melainkan karena adanya tujuan tertentu. Teknik ini dilakukan karena beberapa pertimbangan yakni dengan alasan keterbatasan waktu, tenaga dan dana. Selain itu kelas 7A mampu untuk diajak berkompromi dan mudah berkontribusi dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Instrument penelitian ini menggunakan angket yang berisikan tingkatan pengaruh penggunaan media pembelajaran flip builder pada materi sholat fardu. Peneliti menyebarkan angket kepada responden setelah pembelajaran usai. dengan model skala likert untuk melihat nilai yang diambil dari skor rata-rata (mean). Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup yang telah tersedia pertanyaan-pertanyaan dan pilihan jawaban berupa sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Crewell, 2012). Indikator butir pertanyaan

yang diberikan adalah yang berkaitan dengan rasa tertarik, senang dan bersemangat untuk belajar serta indikator dalam proses pembelajaran.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil dari kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan dengan memberikan angket yang berisikan 14 pertanyaan untuk 2 indikator pada peserta didik berjumlah 20 orang siswa di SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah. Distribusi frekuensi dan persentase persepsi siswa terhadap pengembangan media ajar *flip builder*. Kategori 1 mengenai persepsi siswa berkaitan dengan rasa tertarik, senang dan bersemangat terhadap penggunaan media belajar *flip builder* pada materi solat fardu dapat dilihat pada Tabel 1.

Table 1. Analisis Persepsi Siswa Terkait Indikator 1

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Setuju	4	20,00
Setuju	13	65,00
Ragu-ragu	0	0,00
Tidak Setuju	3	15,00
Sangat Tidak Setuju	0	0,00
Jumlah	20	100

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa 4 responden atau 20,00% yang memilih sangat setuju, 13 responden atau sebesar 65% memilih untuk setuju pada butir angket mengenai pengembangan media belajar menggunakan *flip builder*. Selain itu tidak satupun responden memilih ragu-ragu dan juga sangat tidak setuju. Namun untuk pilihan tidak setuju beberapa siswa memilih dan menyetujui afirmasi negative sebanyak 3 responden atau 15,00%.

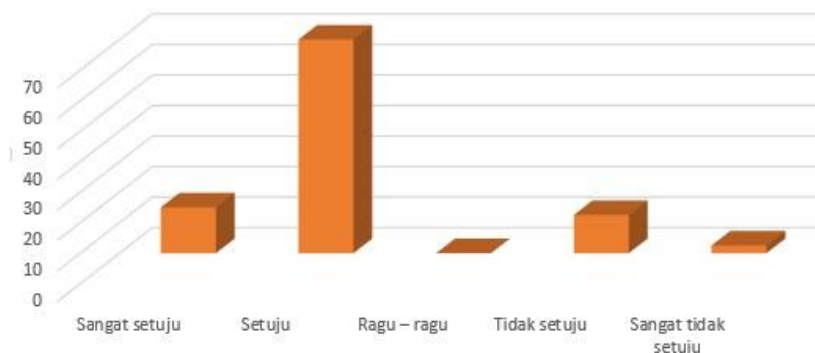
Adapun angket persepsi siswa yang berkaitan dengan indikator 2 yang menganalisis penggunaan media belajar pengembangan media ajar *flip builder* apakah meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran.

Table 2. Analisis Persepsi Siswa Terkait Indikator 2

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Setuju	2	10,00
Setuju	15	75,00
Ragu-ragu	0	0,00
Tidak Setuju	2	10,00
Sangat Tidak Setuju	1	5,00
Jumlah	20	100

Berdasarkan tabel diatas yang didapat dari hasil penelitian didapat bahwa 2 responden atau 10,00% yang memilih sangat setuju, 15 responden atau sebesar 75,00% memilih untuk setuju pada butir angket mengenai pengembangan media belajar menggunakan *flip builder*. Selain itu tidak satupun responden memilih ragu-ragu. Namun untuk pilihan tidak setuju beberapa siswa memilih dan menyetujui afirmasi negative sebanyak 2 responden atau 10,00% dan memutuskan untuk memilih sangat tidak setuju sebanyak 1 responden atau 5,00%.

Grafik analisis persepsi siswa terhadap penggunaan pengembangan media belajar *flip builder* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sholat fardu kelas 7 SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Respon Siswa Terhadap Media Belajar Flip Builder Materi Solat Fardu

Hasil analisis dari kegiatan penelitian yakni memberikan angket tertutup kepada responden dapat dilihat pada rata-rata persentase nilai yang didapat dari grafik diatas. Grafik diatas menunjukkan butir pertanyaan pada angket beserta skor yang didapat memberikan keterangan bahwa point rata-rata masuk ke dalam kategori sangat baik dengan total point seluruhnya adalah 70%. Dimana letak nilai dengan rentang nilai terendah adalah 0% dan tertinggi adalah 100% memiliki interval atau pautan nilai sebanyak 30 dari rumus interval yang tersedia. Sehingga interpretasi dari skor yang didapat berdasarkan interval yakni rentang nilai yang mencapai angka lebih dari 60% termasuk kategori sangat baik; dan apabila interval nilai dari 40% hingga 60% termasuk kategori cukup, namun dibawah 39% maka menandakan responden sangat kurang dan tidak sempurna.

Persepsi speserta didik terhadap angket dengan 14 butir pertanyaan yang telah dilakukan didapat bahwa sebanyak 15% peserta didik sangat setuju mengenai pembelajaran yang dilakukan, 70% setuju, 0% ragu-ragu, 12,5% tidak setuju dan sebanyak 2,5% memilih sangat tidak setuju. Apabila respon positif disatukan maka menunjukkan angka sebesar 85% lebih besar daripada respon negative yang apabila dijumlahkan hanya berkisar 15%. Selain itu dilakukan uji validitas pada 14 pernyataan maupun pertanyaan yang digunakan dalam angket tertutup untuk mengukur beberapa variable antara persepsi peserta didik yang memilih respon positif terhadap butir-butir pernyataan dimana didapat bahwa r hitung lebih besar dari r tabel maka nilai valid, yakni sebesar 0,288 untuk r tabel dan rerata r hitung adalah 0,622.

Tuntutan dalam menempuh capaian pembelajaran dimana memiliki keberhasilan pada sebuah pembelajaran di sekolah ditentukan pula oleh keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan pendidikan. sudah pasti itu merupakan keterpaduan antara keaktifan guru dan juga murid. Guru sebagai pendidik adalah salah satu factor penentu ketercapaian kesuksesan setiap kegiatan pendidikan. maka dari itu sebabnya, setiap permasalahan mengenai pengembangna kurikulum, pengadaan fasilitas sarana maupun prasarana belajar, rencana pembelajaran, asesmen dan berbagai usaha pendidikan menjadi muara pada satu sosok yakni guru. Hal ini terlihat jelas bahwa betapa pentingnya sosok guru dalam dunia pendidikan.

Dengan demikian dalam prakteknya usaha pendidikan merupakan salah satu usaha sadar untuk membimbing pertumbuhan dan perkembangan peserta didik baik itu harus dilakukan dengan sengaja dan terencana melalui proses bimbingan atau emong, pengajaran dan pelatihan atau pembiasaan yang dapat membangkitkan suasana belajar dan proses pembelajaran menjadi aktif dan semangat. Selain itu, memberikan motivasi guna mengembangkan potensi dalam diri dan kemampuan dirinya pada tingkat kedewasaan sesuai dengan tahap perkembangannya. Dalam artian bahwa peserta didik mampu dan memiliki jiwa spiritual keagamaan, kepribadian,

kecerdasan, pengendalian diri, pribadi yang Pancasilais, serta keterampilan yang diperlukan individu sebagai murid tersebut dalam masyarakat. Hal itu dapat dikerjakan maupun dilaksanakan di dalam ataupun di luar lingkungan sekolah dan akan terus bergulir selama hidup.

Sebagaimana kehidupan, dunia pendidikan tidak luput dari suatu permasalahan. Termasuk permasalahan yang terjadi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Wahyuliani, dkk. 2016). Dalam implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang begitu banyak teori maupun praktek bahkan hafalan menjadikan proses pembelajaran sangat membosankan, monoton, tidak fleksibel dan membuat ngantuk peserta didik. Hal ini dapat terjadi karena kurang baiknya strategi implementasi dalam pendidikan. seharusnya guru banyak menggunakan media – media berbantuan teknologi yang memudahkan pengajaran juga penggunaan yang kekinian menambahkan minat belajar siswa terkait materi-materi belajar dalam Pendidikan Agama Islam. Ketika pembelajaran kurang menarik ini menjadi salah satu permasalahan yang mengindikasikan bahwa siswa kurang menangkap materi pembelajaran.

Kegiatan berinovasi pada media pembelajaran haruslah interaktif bermanfaat agar kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi (Jalinus, dkk. 2017). Dengan diimplementasikannya inovasi dari media pembelajaran tadi, maka diharapkan proses belajar mengajar menarik sehingga menimbulkan motivasi belajar anak didik (Sagala, dkk. 2019).

Perkembangan teknologi pada zaman 4.0 menjadi bahan pembicaraan masyarakat di berbagai dunia, bahkan Indonesia. Menghadapi era melek teknologi, diperlukannya skill yang mumpuni yang harus dimiliki seorang guru (Rodiawati, dkk. 2018). Selain itu, media pembelajaran yang akan diterapkan dalam kelas haruslah memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik (Yazdi, 2012). Dari fakta-fakta tersebut, maka perlu adanya pembelajaran media pembelajaran berupa software yang baru dan interaktif serta mudah digunakan baik itu melalui perangkat laptop apalagi seluler dan android (Fataturrohmah, dkk. 2017; Negara. 2015). Salah satu pengembangan media interaktif yang dapat digunakan dengan mudah dalam kelas adalah flip builder.

Flip builder atau lebih dikenal dengan flip PDF professional merupakan suatu perangkat lunak atau software pembuat E-book dalam bentuk *flip book* (Hidayatullah, 2016). *Flip builder* memiliki keunggulan dapat dengan mudah menginput berbagai jenis video di dalam PDF sehingga tidak perlu repot membuka ditempat lain atau tempat yang terpisah namun langsung terdapat hyperlink yang menghubungkan file-file berbeda jenis dalam satu file PDF (Hardiansyah, 2016).

Kegiatan penelitian dalam implementasi pengembangan media belajar yang dilakukan peneliti pertama kali adalah tahap pra-produksi. Kegiatan ini diawali dengan melakukan perencanaan dan design persiapan pembuatan *flip book*. Beberapa hal yang wajib ditinjau dalam pembuatan flip book untuk flip builder adalah memperhatikan tujuan pembelajaran untuk penyusunan isi *flip book*. Menyusun jabaran dari materi-materi sebagai isi, kemudian dirangkum.

Tahap produksi flip builder dapat dengan bantuan beberapa aplikasi lain yang ada di perangkat laptop atau computer, misalkan aplikasi Microsoft powerpoint, photoshop, wondershare filmora, waapcam, dan lain-lain. Lalu pengukuran kertas yang akan dijadikan *flip book*, pilih design grafis yang diinginkan. Masukkan materi-materi yang telah dipersiapkan. Menambahkan gambar-gambar yang menarik dan juga interaktif tanpa bermaksud berlebihan namun sesuai dengan konteks pembelajaran. Kemudian editing dan menambahkan beberapa fitur untuk kemudian kembali revisi jika ada yang tidak sesuai dengan konten materi ajar. *Flip builder* kemudian sudah bisa digunakan dan di implementasikan di kelas. setelah implementasi *flip builder* dilakukan di dalam kelas, maka guru sebagai peneliti memberi kertas angket untuk diisi para responden dalam menilai menarik tidaknya pembelajaran menggunakan *flip builder*.

Sesuai dengan tujuan dari dilakukannya penelitian untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran *flip builder*, maka hasil penelitian ini terdapat untuk indikator kemenarikan dan membuat semangat siswa memilih sangat setuju sebanyak 4 responden dengan 20,00%, setuju sebanyak 13 responden atau 65,00%. Apabila dijumlahkan kedua nilai frekuensi tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pembelajaran menggunakan *flip builder* merupakan pengalaman belajar baru bagi peserta didik, sehingga peserta didik sangat penasaran untuk melihat dan juga menggunakannya dengan respon positif sebesar 85,00%. Sisanya memilih tidak setuju sebesar 15,00% yakni tiga responden. Hal ini terjadi karena peserta didik tersebut tidak memiliki android atau handphone yang mendukung terbukanya software *flip builder*.

Analisis indikator pada butir angket pertanyaan kedua berupa kelayakan, mutu dan kualitas penggunaan media pembelajaran menggunakan *flip builder* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi sholat fardhu kelas 7A. Hasil analisis didapat frekuensi responden yang memilih sangat setuju sebanyak dua orang dengan persentase 10,00%. Responden yang memilih setuju sangat besar melebihi 50% yakni sebanyak 15 responden atau sebesar 75%. Apabila kedua respon positif tersebut dijumlahkan maka didapat sebesar 85,00% menyetujui bahwa penggunaan media *flip builder* pada materi ajar solat fardu pembelajaran pendidikan Agama Islam layak dan bermutu untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Adapun respon negative yang diberikan 3 responden dari angket yang diberikan saat di observasi, ternyata ketiga peserta didik datang ke sekolah dalam keadaan sakit. Sehingga tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan penyajian hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan secara rinci tentang minat belajar peserta didik indikator perasaan senang, memperoleh jawaban tertinggi yakni sebanyak 17 peserta didik yang menyukai pembelajaran, tertarik dan bersemangat dengan menggunakan media *flip builder* hal ini disebabkan karena media *flip builder* membuat peserta didik lebih aktif dan memahami materi. Kemudian indikator perhatian, kelayakan dan mutu penggunaan media *flip builder* memperoleh jawaban 17 peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media belajar *flip builder* pada materi sholat fardhu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 7A.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penerapan media *flip builder* pada materi sholat fardu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 7A, peserta didik memberikan respon positif. 85% peserta didik memberikan respon positif pada indikator kemenarikan pada *flip builder* yang membuat peserta didik semangat serta penasaran untuk menggunakannya. Pada indikator kedua, kelayakan, mutu dan kualitas penggunaan *flip builder* juga menunjukkan 85% peserta didik memberi respon yang baik. Sehingga penggunaan media *flip builder* layak dan memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi ketika diterapkan pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media *flip builder* dapat mempengaruhi setiap peserta didik dalam hal keaktifan, pemahaman, dan semangat selama mengikuti proses pembelajaran.

Saran yang diberikan dengan adanya penelitian ini yaitu, 1) tenaga pengajar atau lainnya yang ingin memanfaatkan *flip builder* diharapkan lebih menguasai aplikasi ini dan dapat membuat materi secara sederhana dan menarik, 2) *flip builder* yang berupa *software* atau aplikasi dapat digunakan ketika memiliki teknologi *smartphone* untuk itu, bagi tenaga pendidik yang ingin memanfaatkan media ini harus memastikan bahwa peserta didik memiliki teknologi *smartphone*.

Bibliografi

Andri., Syafrudin, D. (2015). Pengaruh Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 1(1), 19-26

- Fataturrohmah, A., Masykur, R., & Suherman, S. (2017). Pengaruh Model Cinta Berbantu Media Tangram Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1, 21–27.
- Hardiansyah, D. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook dalam Pembelajaran Perakitan Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya. *IT-EDU*, 1(02).
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1).
- Jalinus, N., Nabawi, R. A., & Mardin, A. (2017). *The Seven Steps of Project Based Learning Model to Enhance Productive Competences of Vocational Students. International Conference on Technology and Vocational Teachers (ICTVT 2017)*. Atlantis Press
- Negara, H. S. (2015). Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *Jurnal Terampil*, 3(3), 66–76.
- Nurfaida. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Flip Book Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 82 Dante Koa Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Rodiawati, H., & Komarudin, K. (2018). Pengembangan ELearning Melalui Modul Interaktif Berbasis Learning Content Development System. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 172–185.
- Sagala, R., Umam, R., Thahir, A., Saregar, A., & Wardani, I. (2019). The Effectiveness of STEM-Based on Gender Differences: The Impact of Physics Concept Understanding. *European Journal of Educational Research*, 8(3), 753–761.
- Wahyuliani, Y., Supriadi., Anwar, S. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flip Book* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di SMA Negeri 4 Bandung. *TARBAWY*, 3(1), 22-36
- Yazdi, M. (2012). E-learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *FORISTEK: Forum Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 2.
- Yulianto, A., Sufiati, N., Rokhima, N. (2022). Penggunaan Media Flip Chart terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong. *Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 41-46.

