



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 6960-6971

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Peningkatan Hasil Belajar BimTIK Dengan Menggunakan Media *Pocket book digital* Berbasis *Flipbook* Pada Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros

Ersyanda Yunarzat^{1✉}, Rahmat HR², Nurindah³, Nasir⁴, Sufrianti Kaune⁵

(1),(2),(3),(4) Universitas Muhammadiyah Makassar

(5) SMA Negeri 10 Maros

Email: eedho1508@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Flipbook merupakan media pembelajaran yang cukup inovatif, dan menarik untuk digunakan peserta didik. Dapat menyajikan materi dalam bentuk kata, gambar, yang beraneka warna sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar BimTIK dengan menggunakan media pembelajaran pocket book digital berbasis Flipbook pada siswa kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros. Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. PTK adalah bagaimana guru dapat mengorganisasi kondisi praktek pembelajaran dan belajar dari pengalamannya sendiri, dapat mencobakan gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. Peneliti melibatkan satu kelompok untuk menggunakan desain penelitian yang diberi Treatment lebih dahulu sebelum adanya treatment, kemudian diberi Treatment untuk mengetahui bahwa treatment ditentukan dengan membandingkan nilai Treatment dan nilai Treatment. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 10 Maros Kecamatan Simbang Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan kelas XI IIS 1 Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 24 siswa. Dengan menggunakan fitur Treatment pada siklus 1 dan Treatment pada siklus 2. Dari hasil penelitian yang dilakukan maka diketahui adanya Peningkatan Hasil Belajar BimTIK Dengan Menggunakan Media Pocket book digital Berbasis Flipbook Pada Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros. Pendapat tersebut dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Setelah menghitung rata-rata hasil Treatment, diketahui bahwa hasilnya adalah 63,33% dan rata-rata nilai posttest adalah 80,41%, dan nilai siswa meningkat sebesar 26,97%.

Kata Kunci: *Media pembelajaran Flipbook, BimTIK, hasil belajar, PTK*

Abstract

Flipbook is a learning media that is quite innovative, and interesting for students to use. It can present material in the form of words, images, which are colorful so that they can attract the attention of students. This study was conducted to determine the improvement of BimTIK learning outcomes by using Flipbook- based digital pocket book learning media for students in class XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros. The research design used is Classroom Action Research (PTK) which aims to improve learning outcomes. PTK is how teachers can organize the conditions of learning practice and learn from their own experiences, can try improvement ideas in their learning practices, and see the real effects of these efforts. Researchers involved one group to use a research design that was given a Treatment first before treatment, then given a Treatment to find out that the treatment was determined by comparing Treatment scores and Treatment scores. The subjects in this study were students of SMA Negeri 10 Maros, Simbang District, Maros Regency, South Sulawesi Province, class XI IIS 1 in the 2023/2024 academic year, totaling 24 students. By using the Treatment feature in cycle 1 and Treatment in cycle 2. From the results of the research conducted, it is known that there is an increase in BimTIK learning outcomes by using Flipbook-based digital pocket book media for students in class XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros. This opinion can be proven by the increase in student learning outcomes. After calculating the average Treatment results, it is known that the results are 63.33% and the average Treatment score is 80.41%, and student scores increased by 26.97%.

Keywords: Flipbook learning media, BimTIK, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, Pasal 1, ayat 1, bahwa "pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan agama, pengawasan diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Di antara bentuk Lembaga pendidikan adalah Sekolah Menengah Atas (SMA) dan terdapat di seluruh daerah di Indonesia.

Masitoh (2021) mengemukakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas cenderung kurang aktif karena hanya berfokus pada guru. Guru dalam proses belajar mengajar merupakan sentra utama sebagai pendidikan formal, sedangkan siswa merupakan inti dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Interaksi yang dilakukan dalam proses belajar mengajar menghubungkan tujuan pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan evaluasi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa dan dapat merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong pembelajaran. *Statment* ini didukung dengan penjeasan menurut Arsyad (2015), "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar, yang nantinya akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Bagi siswa (siswa), media digunakan sebagai alat pembelajaran agar mudah mencapai tujuan belajarnya. Sedangkan bagi guru sendiri, media merupakan alat yang dapat memudahkan penyampaian pesan dari siswa dan perencanaan pembelajaran (Sanjaya, 2012:47). Menurut Widodo dan Jasmadi (Puspitasarissa, 2018:18), mudah dipahami yaitu yang dijadikan alat pengajaran. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (Puspitasarissa, 2018:18), lingkungan belajar mempunyai dimensi yang sangat luas yaitu orang, bahan atau kajian yang dapat digunakan untuk membangun situasi atau ruang yang menjadikan siswa memperoleh pengetahuan (kognitif), keterampilan, dan sikap (afektif).

Ada banyak ragam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, namun disini peneliti menggunakan media *Flipbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Menggunakan media pembelajaran *Flipbook* memiliki faktor kesesuaian terhadap materi dan teori serta faktor kemiripan terhadap gaya belajar siswa. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukan fakta lapangan bahwa siswa lebih senang belajar jika menggunakan *gadget* karena, *gadget* berupa HP merupakan media yang mereka miliki dan multifungsi dalam pembelajaran. Namun yang di temukan dilapangan guru menerapkan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi pembelajaran. Sehingga diharapkan media pembelajaran *Flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk belajar dan memahami mata pelajaran BimTIK secara mandiri.

Menurut Nurseto (2011) *Flipbook* didefinisikan sebagai lembaran-lembaran kertas yang mirip seperti album atau kalender berukuran 21 x 28 cm. Dikatakan demikian, karena memang aktualnya *Flipbook* berbentuk seperti buku cetak yang dijilid. Sehingga tersusun dari beberapa lembar halaman buku yang disatukan dan diurutkan sesuai dengan urutan keilmuan. Mengenai ukuran, mayoritas *Flipbook* memang disuguhkan dengan ukuran kalender sesuai definisi dari Nurseto tersebut. Meskipun begitu, tidak tertutup kemungkinan bisa menggunakan ukuran lain yang dirasa paling sesuai dengan materi di dalamnya. *Flipbook* kemudian dapat digunakan sebagai media pembelajaran modern yang tentu saja memiliki banyak keunggulan dibandingkan buku cetak konvensional dan media *e-learning* biasa lainnya sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti

suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol. (Martina, 2019). Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar BimTIK Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Pocket book digital* Berbasis *Flipbook* Pada Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros".

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar BimTIK dengan menggunakan media pembelajaran *pocket book digital* berbasis *Flipbook* pada siswa kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros. PTK adalah bagaimana guru dapat mengorganisasi kondisi praktek pembelajaran dan belajar dari pengalamannya sendiri, dapat mencobakan gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. Peneliti melibatkan satu kelompok untuk menggunakan desain penelitian yang diberi *Treatment* lebih dahulu sebelum adanya *treatment*, kemudian diberi *Treatment* untuk mengetahui bahwa *treatment* ditentukan dengan membandingkan nilai *Treatment* dan nilai *Treatment*.

Tahap pertama yang dilakukan adalah menentukan sampel yang akan digunakan sebagai sampel penelitian dan mengelompokkannya menjadi satu kelompok penelitian. Tahap selanjutnya adalah memberikan *Treatment* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan *treatment* menggunakan media *Flipbook*. Tahap selanjutnya sampel diberikan *treatment* menggunakan media pembelajaran *Flipbook*. Kemudian, tahap terakhir sampel diberikan *Treatment* untuk mengukur hasil siswa setelah diberikan *treatment* media pembelajaran *Flipbook* hasil belajar mata pelajaran BimTIK.

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 10 Maros, Kecamatan Simbang Kabupaten Maros, Provinsi Sulawesi Selatan dengan Jumlah 305 siswa dan siswi, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 1 Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 24 siswa dengan rincian 11 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki sebagai subjek. Objek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan hasil yang diperoleh dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran *pocket book digital* berbasis *Flipbook* pada siswa kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros.

C. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Treatment* dan *Treatment* yang berupa butir-butir soal pilihan ganda. *Treatment* dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi bumi dan antariksa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Flipbook*, sedangkan *Treatment* dilakukan untuk tingkat hasil belajar siswa terkait materi bumi dan antariksa setelah diberikan perlakuan.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan bagaimana pengaruh peningkatan media *pocket book digital* berbasis *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa IX IIS 1 SMA Negeri 10 Maros dan menggunakan Teknik analisis inferensial dengan menggunakan Microsoft Exel.

Hasil Pelaksanaan Dan Pembelajaran

A. Hasil Pelaksanaan

Hasil *Treatment* dan *Treatment* penelitian ini dilakukan sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan sebagai hasil dari pembelajaran *Flipbook*. Hasil *Treatment* menunjukkan bahwa lingkungan belajar *Flipbook* efektif. Dengan menggunakan fitur *Treatment* pada siklus 1 dan *Treatment* pada siklus 2, siswa mengalami peningkatan 21,05% pada nilai tes pemahaman dan pengetahuan siswa. Hasil dari tes kemampuan pemahaman dan pengetahuan siswa melalui kegiatan *Treatment* dan *Treatment* dapat dilihat pada tabel dibawah ini. Standar nilai ketuntasan dari hasil nilai ulangan siklus 1 dan siklus 2 adalah 75

Tabel 1, Standar Nilai Ketuntasan Siswa

Nilai	Status
<75	Belum Tuntas
≥75	Tuntas

Tabel 2, Hasil Skor *Treatment* siklus 1

NO	NIS	NISN	NAMA PESERTA DIDIK	NILAI (S1)
1	0221377	0067991337	A. NURLISA TALIA	65
2	0221378	0065895846	ADILLA CITRA PERTIWI	65
3	0221379	0064716286	ADELLA DWI CAHYANI	90
4	0221380	0055141171	ADI	75

5	0221381	0073088164	ARJUNA	60
6	0221383	0077528659	DARWIS	60
7	0221386	0071246435	FERA AYUSRIJUNIANA RARA	60
8	0221387	0052965641	FIRMANSYAH	65
9	0221388	0061340150	HARUN	65
10	0221390	0061592586	IKRAM SAHIR	55
11	0221391	0074343807	JISIKA MANDA	40
12	0221393	0076252041	MUHAMMAD REZA	45
13	0221394	0063237613	NANI	65
14	0221395	0078455746	NURAISYAH	85
15	0221396	0061573990	PIRMAN	60
16	0221397	0074072941	RAHMA	70
17	0221398	0077115335	REYHAN SAPUTRA	65
18	0221399	0072003875	SAIPUL	65
19	0221400	0063018753	SAMSINAR	40
20	0221401	0065478186	SASKIA	85
21	0221402	0062100985	SELPI	45
22	0221404	0075700137	SUL JALALI AL IKRAM	70
23	0221405	0079261388	SYAHRUL	60
24			MUH. PURWANSYAH YUSUF	65
TOTAL NILAI				1.520
NILAI RATA-RATA				63,33

Tabel 3, Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Nilai	Status	Jumlah	Persentase (%)
<75	Belum Tuntas	20	83,33%
≥75	Tuntas	4	16,67%
Jumlah		24	100%

Dari tabel diatas, sebanyak 20 siswa dinyatakan belum tuntas dalam tes dengan persentase 83,33% dan sisanya sebanyak 4 siswa dinyatakan belum tuntas tes dengan persentase 16,67%.

Tabel 4, Hasil Skor Treatment siklus 2

NO	NIS	NISN	NAMA PESERTA DIDIK	NILAI (S2)
1	0221377	0067991337	A. NURLISA TALIA	85
2	0221378	0065895846	ADILLA CITRA PERTIWI	90
3	0221379	0064716286	ADELLA DWI CAHYANI	90
4	0221380	0055141171	ADI	90
5	0221381	0073088164	ARJUNA	75
6	0221383	0077528659	DARWIS	60
7	0221386	0071246435	FERA AYUSRIJUNIANA RARA	80
8	0221387	0052965641	FIRMANSYAH	75
9	0221388	0061340150	HARUN	90
10	0221390	0061592586	IKRAM SAHIR	90
11	0221391	0074343807	JISIKA MANDA	60
12	0221393	0076252041	MUHAMMAD REZA	70
13	0221394	0063237613	NANI	80
14	0221395	0078455746	NURAI SYAH	90
15	0221396	0061573990	PIRMAN	90
16	0221397	0074072941	RAHMA	90
17	0221398	0077115335	REYHAN SAPUTRA	70
18	0221399	0072003875	SAIPUL	80
19	0221400	0063018753	SAMSINAR	60
20	0221401	0065478186	SASKIA	70
21	0221402	0062100985	SELPI	80
22	0221404	0075700137	SUL JALALI AL IKRAM	90
23	0221405	0079261388	SYAHRUL	90
24			MUH. PURWANSYAH YUSUF	85
TOTAL NILAI				1.930
NILAI RATA-RATA				80,41

Tabel 5, Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Nilai	Status	Jumlah	Persentase (%)
<75	Belum Tuntas	6	25 %
≥75	Tuntas	18	75 %
Jumlah		24	100%

Dari tabel diatas, sebanyak 18 siswa dinyatakan tuntas dalam tes dengan persentase 75% dan sisanya sebanyak 6 siswa dinyatakan belum tuntas tes dengan persentase 25%. Berdasarkan tabel 2 dan 4 terlihat bahwa perbandingan antara nilai *Treatment* pada siklus 1 yaitu 63,33% dan *Treatment* pada siklus 2 yaitu 80,41%. Pengukuran awal *Treatment* sebelum subjek diberikan perlakuan berbantuan media pembelajaran *Flipbook* dan pengukuran akhir *Treatment* setelah diberikan perlakuan bantuan media pembelajaran *Flipbook* diperoleh data sebagai berikut.

Tabel Analisis

Rerata Pre-test	Rerata Post-test	Presentase	Kualifikasi
63,33 %	80,41%	26,97%	Meningkat

Dari Tabel terlihat bahwa perbandingan antara nilai rata-rata *Treatment* adalah 63,33% dan rata-rata *Treatment* adalah 80,41% meningkat 26,97% poin. Hasil tersebut masih jauh dari harapan peneliti dan akan dijadikan bahan evaluasi agar hasilnya bisa lebih baik lagi. Adapun data hasil penelitian pada *Treatment* adalah seperti pada tabel berikut.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran kelas XI IIS 1 setelah *Treatment* dan *Treatment* mengalami peningkatan dan tergolong dalam kualifikasi meningkat.

Pembahasan

Tujuan penelitian ini dilakukan agar bisa mengetahui Peningkatan Hasil Belajar BimTIK Dengan Menggunakan Media *Pocket book digital*/Berbasis *Flipbook* Pada Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros Dari hasil penelitian yang dilakukan, kami menemukan ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa pada saat menjawab soal-soal yang telah diberikan. Setelah menghitung rata-rata hasil *Treatment*, diketahui bahwa hasilnya adalah 63,33 % dan rata-rata nilai postest adalah 80,41%, dan nilai siswa meningkat sebesar 26,97%.

Fungsi dan peran media pembelajaran adalah sebagai penghubung informasi dari guru ke siswa (Wahyuliani, 2016). Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat membuat media pembelajaran harus mengikuti zaman yang terjadi. *Flipbook* adalah pembelajaran yang menggunakan alat dengan format elektronik yang mampu menampilkan simulasi interaktif yang menggabungkan beberapa fitur didalamnya sehingga dapat memungkinkan siswa lebih interaktif untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik (Diani & Hartati, 2018)

Hamalik (Arsyad, 2011), lingkungan belajar dapat merangsang keinginan dan minat baru dalam terjadinya kegiatan belajar mengajar, menimbulkan semangat dan dapat merangsang proses belajar, bahkan bisa mempengaruhi psikologis siswa. Salah satu perangkat pembelajaran yang bisa dipakai untuk pembelajaran BimTIK di kelas adalah pembelajaran *Flipbook*. Menurut Nurseto (2011), *Flipbook* adalah media yang berukuran 21 x 28 cm yang berbentuk album atau kalender.

Flipbook merupakan media yang penyajian materi pembelajarannya dapat tersedia bagi siswa, penggunaannya sama halnya dengan buku tapi dalam bentuk digital bisa dibuka dan di tutup (Apriliyani, 2021; Rusnilawati, 2017). *Flipbook* dapat memuat berbagai video dan gambar serta tampilannya sangat menarik (Amanullah & Puspitasari, 2020). *Flip book* yang dikembangkan akan dimasukkan ke dalam materi pembelajaran multimedia interaktif karena memuat lebih dari satu lingkungan dalam format HTML. *Flipbook* adalah salah satu media pembelajaran dengan harapan bisa meningkatkan hasil belajar siswa dengan lingkungan belajarnya diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif (Mulyadi, 2016).

Dengan adanya media pembelajaran *Flipbook* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru berupa soal pilihan ganda, LKS dan penilaian. *Flipbook* memiliki berbagai keunggulan diantaranya; bisa menyediakan materi pembelajaran dari berbagai gambaran serta dapat diwarnai agar lebih menawan bagi siswa, mudah dibuat dan murah serta mudah dibawa kemana saja, serta meningkatkan pembelajaran siswa (Susilana dan Riyana, 2008).

Adapun kelemahan *Flipbook* ialah hanya dapat dipergunakan secara individu atau kelompok kecil (Wahyuliyani et al, 2014). Keuntungan lain dari *Flipbook* adalah bisa membantu peningkatkan penguasaan topik abstrak atau kejadian yang tidak dapat diterapkan di dalam kelas (Andarini et al., 2013). Warista (Kodi et al., 2019) mengatakan, *Flipbook* merupakan media yang mempunyai keistimewaan yang berdeda dengan media pembelajaran yang lain sebab media *Flipbook* tidak hanya menyediakan kombinasi teks,

tetapi juga mencoba mengkombinasikan antara animasi, video, audio, dll. *Flipbook* dapat dikelompokkan ke dalam media audio, yaitu salah satu jenis media audio visual (Amanullah, 2020).

Flipbook juga mudah digunakan, bias dipakai kapan saja, dan di tempat mana saja berdasarkan keinginan siswa itu sendiri, dapat dibuka melalui berbagai alat teknologi lainya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dari hasil urgumen diatas dapat disimpulkan bahwa melalui pemanfaatan lingkungan pembelajaran yang bagus guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tercapai tujuan dari penerapan lingkungan belajar *Flipbook* ini. Mengenai masalah yang mendukung penelitian ini karena 24 siswa ditempatkan pada mata pelajaran tersebut.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka diketahui Peningkatan Hasil Belajar BimTIK Dengan Menggunakan Media *Pocket book digital* Berbasis *Flipbook* Pada Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros. Pendapat tersebut dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui kegiatan Setelah menghitung rata-rata hasil *Treatment*, diketahui bahwa hasilnya adalah 63,33% dan rata-rata nilai posttest adalah 80,41%, dan nilai siswa meningkat sebesar 26,97%.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarini, T., Masykuri, M., dan Sudarisman, S. 2013. Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Melalui Media Flipchart Dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal Dan Gaya Belajar. *Jurnal Bioedukasi*. 6(2): 102-119.
- Arsyad, A. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Azizah Rahmah, . M. ., Dede Fausan, M. ., Nasir, N., & Hawaida, H. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS XII DI SMA NEGERI 3 PANGKEP . *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 88–95. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.600>
- Azizah Rahmah, . M. ., Dede Fausan, M. ., Nasir, N., & Hawaida, H. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS XII DI SMA NEGERI 3 PANGKEP . *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 88–95. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.600>

- Diani, R., & Hartati, N. S. (2018). *Flipbook* berbasis literasi islam: pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, A (2), 234-442.
- Hadis. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching dan Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Muhammadiyah Kalosi Kab. Enrekang. *Jurnal Kependidikan Media*, 1 (1):39.
- Kodi, A. I., Hudha, M. N., & Ayu, H. D. (2019). Pengembangan Media *Flipbook* Fisika Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E- Jurnal) SNF2015*, 1–8.
- Masitoh, Afie. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 4 (1):22
- Mulyadi D.U., Wahyuni S., & Handayani, R. D. (2016). Pengembangan Media Flash *Flipbook* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296-301.
- Nasir, N., & Galung, E. A. H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Gnomio Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 130–138. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.20>
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8(1):19-35. Pratiwi, L. A., Nawir, M., & Nurindah. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SMP NEGERI 2 KABUPATEN PANGKEP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 56–61. Retrieved from <https://almeera.education/jpdip/article/view/280>
- Sman1geger.2016. BIMBINGAN TIK Upaya pemerintah dalam meningkatkan pendayagunaan TIK. <https://sman1geger.sch.id/2016/08/12/bimbingan-tik/>. Nasir, N., & Galung, E. A. H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Gnomio Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 130–138. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.20>
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, R dan Riyana,
- A. 2008. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Wahyuliani, Y., Supriadi, & Ariawan, R. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi

Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung, TARBAWY, 3(1), 22-23.

Wahyuliyani, Y., Supriadi U., Anwar S.2016. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Jurnal TARBAWY, 1(1): 69-79.

Yaumi, Muhammad. 2018. Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.