

## Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Kontekstual

Inovasi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Bangun Datar Kelas IV

<sup>1</sup>Sigap Jati Kuncoro, <sup>1</sup>Meita Fitrianawati\*

Corresponding Author: \*[meita.fitrianawati@webmail.uad.ac.id](mailto:meita.fitrianawati@webmail.uad.ac.id)

<sup>1</sup> Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

### ARTICLE INFO

### ABSTRACT

#### Article history

Received 16 December 2022

Revised 13 August 2023

Accepted 17 August 2023

Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual dalam mengajar materi bangun datar kelas IV. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Tahapan pengembangan yang dijalankan meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi desain, revisi desain, serta uji coba dengan kelompok kecil. Instrumen penilaian yang digunakan meliputi lembar penilaian dari para ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, juga lembar respon yang diisi oleh peserta didik. Hasil penilaian dari para ahli materi menunjukkan skor sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Penilaian dari ahli media memperoleh skor 80% dengan kategori layak. Penilaian terhadap aspek pembelajaran mendapatkan skor sebesar 81,6% dengan kategori sangat layak. Sementara penilaian dari guru mencapai skor 94% dengan kategori sangat layak. Pada uji coba terbatas dengan melibatkan 19 peserta didik, media pembelajaran ini mendapatkan skor rata-rata sebesar 93,16% dengan kategori sangat layak. Ini menegaskan bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual ini adalah layak digunakan dalam mendukung pemahaman materi bangun datar pada tingkat kelas IV.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



#### Keywords

Bangun Datar

*Flipbook*

Media Pembelajaran

Sekolah Dasar

## Pendahuluan

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar seharusnya dirancang sedemikian rupa agar dapat menarik minat serta kegemaran peserta didik [1],[2]. Namun, dalam kenyataannya, metode pembelajaran matematika yang umumnya digunakan saat ini masih dominan menggunakan metode ceramah [3]. Pendekatan ini sering kali membuat pembelajaran matematika cenderung berpusat pada peran guru, yang mengakibatkan rasa bosan pada peserta didik [4] dan kurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan [5]. Metode ceramah ini juga dapat membatasi materi yang disampaikan hanya pada apa yang diingat oleh guru, hal ini berisiko merugikan peserta didik yang memiliki keterampilan pendengaran yang kurang, kesulitan dalam memahami konsep yang dijelaskan, serta menghasilkan interaksi pembelajaran yang hanya satu arah dari guru ke peserta didik.

Agar pembelajaran matematika lebih bermakna bagi peserta didik, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, seperti pendekatan kontekstual [6]. Pendekatan pembelajaran ini menekankan pada keterkaitan materi pembelajaran dengan dunia nyata peserta didik, sehingga mereka dapat mengaitkan dan menerapkan kompetensi pembelajaran dalam situasi kehidupan sehari-hari [6]-[8]. Namun, pelaksanaan pendekatan ini seringkali menemui hambatan karena guru kesulitan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan memiliki daya tarik bagi peserta didik.

Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran *flipbook* menjadi alternatif yang menarik. *Flipbook* ini dapat diisi dengan materi pembelajaran matematika, terutama dalam kasus ini adalah bangun datar kelas IV sekolah dasar (SD). Pendekatan pembelajaran kontekstual diintegrasikan dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini. Dengan menggunakan *flipbook*, peserta didik dapat belajar secara mandiri dan materi matematika dapat dihubungkan dengan situasi kehidupan sehari-hari, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan *flipbook* juga memungkinkan variasi tampilan media dengan menambahkan elemen seperti teks, gambar, video, dan audio, yang semuanya dapat meningkatkan minat dan interaksi dalam pembelajaran [9]-[11].

Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* yang berbasis kontekstual untuk materi bangun datar kelas IV. Hal ini diupayakan untuk memperbaiki kesulitan dalam pembelajaran matematika dan memberikan alternatif yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik. Karena itulah, pendekatan kontekstual dan pengembangan media pembelajaran yang kreatif menjadi langkah penting dalam memperbaiki kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

## Metode

Penelitian ini merupakan suatu penelitian dalam bidang Pengembangan dan Inovasi (*Research and Development/RnD*). Metode pengembangannya didasarkan pada struktur yang diuraikan oleh model Borgh and Gall. Namun, dalam implementasinya, hanya tahapan hingga tahap keenam yang dapat dilaksanakan karena adanya situasi pandemi Covid-19. Tahapan yang dimaksud meliputi mengidentifikasi potensi dan masalah, mengumpulkan data, merancang produk, memvalidasi desain, merevisi desain, dan melaksanakan uji coba terbatas dengan kelompok kecil peserta.

Dalam proses uji coba, subjek yang terlibat mencakup dosen yang melakukan validasi materi, dosen yang melakukan validasi media, dosen yang melakukan validasi pembelajaran, guru yang mengajar kelas IV, dan peserta didik yang berada di kelas IV. Agar dapat mengumpulkan informasi yang komprehensif, instrumen yang digunakan termasuk lembar penilaian yang diisi oleh para ahli dalam bidang materi, media, dan pembelajaran, serta lembar tanggapan yang diisi oleh peserta didik.

## Hasil

### A. Identifikasi Potensi dan Kendala

Pada tahapan ini, peneliti melaksanakan studi kasus terhadap guru kelas 4 mengenai pembelajaran matematika, khususnya materi bangun datar. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV di madrasah ibtidaiyah swasta (setara sekolah dasar) di Kenteng, Yogyakarta ditemukan bahwa pembelajaran matematika tidak dilaksanakan bersamaan dengan pembelajaran tematik. Meskipun guru kelas IV telah mengembangkan beberapa media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual belum pernah dicoba. Menurut wawancara dengan guru tersebut, peserta didik lebih tertarik terlibat dalam pembelajaran matematika yang menggunakan media pembelajaran. Guru kelas IV juga menyepakati konsep pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual dalam pembelajaran materi bangun datar.

### B. Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi untuk mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar, materi pelajaran, kurikulum, dan karakteristik peserta didik yang akan menjadi dasar pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual. Hasil pengumpulan informasi dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Kebutuhan Bahan Ajar: Guru dan siswa kelas IV di sekolah yang diteliti menggunakan buku matematika kurikulum 2013 dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2018 sebagai bahan ajar. Meskipun guru telah mengembangkan beberapa media pembelajaran, belum ada

pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam bentuk *flipbook*.

2. Pemilihan Materi: Setelah bahan ajar yang akan dikembangkan dipilih, langkah selanjutnya adalah memilih materi yang akan dimasukkan ke dalam *flipbook*. Proses ini melibatkan wawancara dan konsultasi dengan guru kelas IV di sekolah yang diteliti. Dari sana, materi bangun datar kelas IV dipilih dengan fokus pada aspek pengetahuan dan keterampilan pada KD 3.8 dan 4.8.
3. Kurikulum: Sekolah yang diteliti mengikuti kurikulum 2013 dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2018. Informasi tentang kurikulum ini digunakan sebagai panduan dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
4. Karakteristik Peserta Didik: Dalam pengembangan media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik kelas IV di sekolah yang diteliti termasuk dalam tahap operasional konkrit, yang menuntut pembelajaran yang konkret dan nyata. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan perlu sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa ada kesulitan dalam memahami mata pelajaran matematika. Banyak peserta didik yang kurang bersemangat terhadap pelajaran ini, dan hal ini dikarenakan materi yang dianggap terlalu umum dan kurang mendetail. Dalam rangka mengatasi hal tersebut, pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual menjadi solusi yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi bangun datar. Melalui penggunaan *flipbook*, konten pembelajaran akan lebih beragam, tidak hanya dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga video yang mengaitkan konsep matematika bangun datar dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

### **C. Tahap Perancangan Produk**

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan rancangan modul (storyboard) yang mencakup konsep modul, konten utama modul, desain isi modul, serta tampilan cover modul. Storyboard digunakan sebagai kerangka awal untuk merancang media yang akan diuji coba oleh ahli. Dalam tahap ini, dilakukan penyempurnaan dan penyuntingan terkait desain, video, audio, dan animasi yang akan diintegrasikan. Konsep modul juga mendapat masukan dari dosen pembimbing dan dosen ahli yang berfungsi sebagai sumber saran dan pendapat.

Perancangan media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual pada materi bangun datar kelas IV dilakukan melalui penggunaan aplikasi seperti Microsoft Word, Corel Draw, dan Kvisoft *Flipbook* Maker. Pendekatan kontekstual diadopsi dalam pengembangan media

pembelajaran matematika. Modul yang dihasilkan mencakup berbagai elemen, seperti halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi pembelajaran, soal evaluasi, daftar pustaka, serta identitas penulis. Modul ini membahas topik bangun datar, keliling bangun datar, dan luas bangun datar. Setiap bagian materi dilengkapi dengan contoh soal, video, gambar, dan layout yang menarik, serta latihan soal.

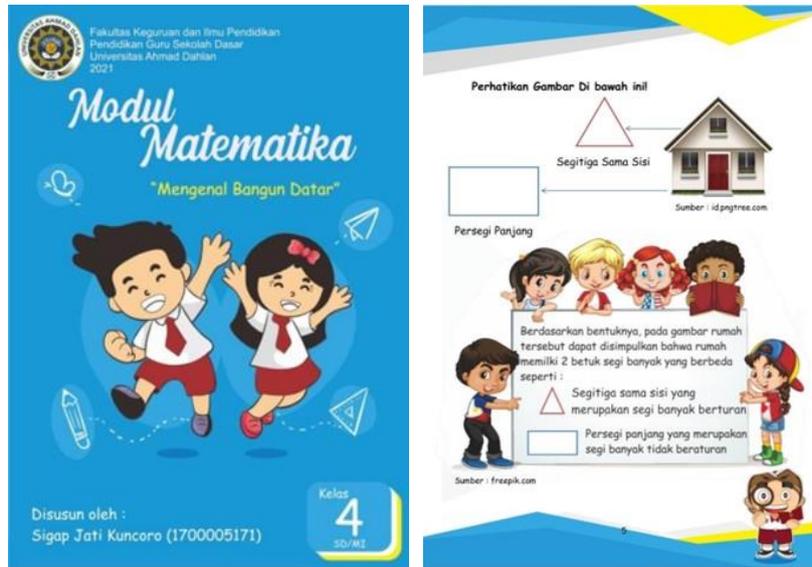


Fig. 1. Contoh Halaman pada *Flipbooks*

#### D. Validasi dan Revisi Desain

Setelah merancang produk, langkah selanjutnya adalah validasi instrumen. Proses ini bertujuan untuk memperoleh instrumen penilaian modul yang valid. Kemudian, validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk menilai kecocokan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil validasi ini menghasilkan masukan dan saran untuk memperbaiki media yang dikembangkan. Penilaian kualitas media pembelajaran dilakukan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, dengan menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif berupa model rating scale yang menggunakan skala penilaian 1 hingga 5 dengan kategori Sangat Baik (SB) skor 5, Baik (B) skor 4, Cukup Baik (CB) skor 3, Kurang Baik (KB) skor 2, dan Sangat Kurang Baik (SKB) skor 1. Skor tersebut kemudian dijadikan kriteria dengan rentang nilai tertentu, sesuai dengan tabel kriteria penilaian yang diberikan oleh (Desti, 2015:1-9). Hasil penilaian ahli materi mencapai nilai 88% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian ahli media mencapai nilai 80% dengan kategori "Layak", dan penilaian ahli pembelajaran mencapai nilai 81,6% dengan kategori "Sangat Layak".

**Table 1.** Hasil Penilaian Ahli

Penilaian	Skor	Nilai	Kategori
Ahli Materi	66	88%	Sangat Layak
Ahli Media	80	80%	Layak
Ahli Pembelajaran	102	81,6%	Sangat Layak
Rata-Rata	83,2 %		
Kategori	Sangat Layak		

Pada tahap ini, dilakukan revisi pada media pembelajaran *flipbook* berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Revisi ini bertujuan untuk memperbaiki kelemahan atau kekurangan yang diidentifikasi dari uji coba terhadap ahli sebelumnya. Revisi ini akan menjadi acuan dalam penyusunan media pembelajaran berbasis kontekstual pada materi bangun datar kelas IV. Setelah mendapat validasi "Sangat Layak" dari uji coba media pembelajaran *flipbook*, media ini akan diuji pada peserta didik dengan hasil nilai rata-rata 82,6%.

#### E. Uji Coba Produk

Tahap ini melibatkan eksperimen media pembelajaran *flipbook* sebagai alat bantu pembelajaran untuk siswa kelas IV SD. Pengumpulan informasi dan pengujian praktik dilakukan dalam rangkaian aktivitas pembelajaran di ruang kelas. Dalam tahap ini, terdiri dari dua tahapan: evaluasi oleh praktisi pendidikan yang dilakukan oleh guru kelas IV dan penerapan media pembelajaran *flipbook* dalam situasi nyata.

Penilaian praktisi pendidikan dilakukan oleh guru kelas IV terhadap media pembelajaran *flipbook* yang berbasis kontekstual untuk mata pelajaran bangun datar kelas IV. Penilaian mencakup dua aspek utama, yaitu materi dan metode pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala penilaian berbobot mulai dari "Sangat Baik" (SB) hingga "Sangat Kurang Baik" (SKB). Hasil penilaian menunjukkan bahwa dalam hal materi, media pembelajaran mendapatkan skor 96%, sementara dalam aspek pembelajaran mendapatkan skor 92%. Kedua aspek ini dinilai sebagai "Sangat Layak".

**Table 2.** Hasil Penilaian Praktisi/ Guru

Penilaian Guru	Skor	Nilai	Kategori
Aspek Materi	72	96%	Sangat Layak
Aspek Pembelajaran	115	92%	Sangat Layak
Rata-Rata	94%		
Kategori	Sangat Layak		

Uji coba dilaksanakan pada siswa kelas IV dengan tujuan mengukur kelayakan media pembelajaran *flipbook* yang berbasis kontekstual untuk mata pelajaran bangun datar kelas IV. Uji coba melibatkan semua siswa kelas IV yang berjumlah 19 orang. Hasil penilaian dari siswa

menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* mencapai nilai rata-rata 93,16% dan dianggap "Sangat Layak".

Selain itu, terdapat analisis dari berbagai ahli (ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran) terhadap media pembelajaran tersebut. Setiap ahli memberikan masukan dan saran terkait berbagai aspek, seperti isi konten, visualisasi, dan pendekatan pembelajaran. Selain itu, respons positif diterima dari siswa terhadap media pembelajaran *flipbook* yang berbasis kontekstual. Tanggapan ini mencakup kepuasan terhadap kemudahan pemahaman, peningkatan motivasi belajar, minat terhadap desain sampul, dan kombinasi warna media pembelajaran.

Hasil uji coba dievaluasi secara kuantitatif dengan menggunakan nilai rata-rata dari evaluasi oleh ahli, penilaian oleh guru, dan respon siswa. Media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual memperoleh nilai rata-rata sebesar 90,32% dan dikategorikan sebagai "Sangat Layak". Dengan menggabungkan masukan dari para ahli dan hasil uji coba, media pembelajaran *flipbook* mengalami perbaikan dalam berbagai aspek, termasuk perubahan konten, visual, dan tata letak.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi dan analisis menegaskan bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual untuk mata pelajaran bangun datar kelas IV memiliki kualitas yang sangat baik dan cocok digunakan sebagai alat pendukung dalam proses belajar mengajar.

## **Pembahasan**

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual pada materi bangun datar kelas IV dilakukan secara bertahap, dimulai dari mengidentifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data yang melibatkan kebutuhan bahan ajar, materi, kurikulum, dan peserta didik, serta perancangan produk. Setelah itu, langkah validasi dilakukan dengan melibatkan ahli dalam bidangnya, seperti ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Usulan dan masukan dari para ahli kemudian diintegrasikan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai. Setelah mendapatkan persetujuan dari para ahli, media pembelajaran ini kemudian diujicobakan kepada guru kelas IV serta 19 peserta didik.

Proses evaluasi oleh guru dilakukan berdasarkan lembar respon yang meliputi aspek pembelajaran dan materi pada media pembelajaran *flipbook*. Sementara itu, penilaian oleh peserta didik juga dilakukan melalui lembar respon yang mereka isi. Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual pada materi bangun datar kelas IV. Kelebihan media ini terletak pada kemampuannya untuk menyajikan informasi tidak hanya dalam bentuk teks, melainkan juga dengan gambar, grafik, suara, tautan, dan video. Menggunakan kvisoft *flipbook* maker, media ini memiliki template desain serta fitur seperti latar belakang, tombol kendali, bar navigasi, dan tautan. Dalam

penggunaannya, peserta didik dapat merasakan sensasi membuka buku fisik karena adanya efek animasi saat berpindah halaman, yang dijelaskan oleh Hidayatullah (2016) sebagai efek pengalaman nyata.

Media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual ini berisi materi bangun datar kelas IV SD, yang dipilih dengan mempertimbangkan lingkungan sekitar peserta didik. Konten tersebut dikemas menggunakan metode pembelajaran kontekstual, mengaitkan materi bangun datar dengan hal-hal yang relevan dalam kehidupan peserta didik. Pendekatan kontekstual ini mengikuti langkah-langkah pembelajaran, seperti pendekatan konstruktivisme, pendekatan tanya-jawab, pembelajaran berbasis komunitas, refleksi, dan penilaian otentik.

Dalam tahap validasi, para ahli memberikan penilaian terhadap media pembelajaran. Ahli materi memberikan nilai 88% dengan kategori "Sangat Layak", ahli media memberikan nilai 80% dengan kategori "Layak", dan ahli pembelajaran memberikan nilai 81,6% dengan kategori "Sangat Layak". Evaluasi oleh ketiga ahli ini menyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* ini pantas digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah mendapat persetujuan dari ahli, dilakukan penilaian oleh guru kelas IV. Hasilnya menunjukkan nilai 94% dengan kategori "Sangat Layak". Selanjutnya, uji coba dilakukan pada 19 peserta didik. Respon dari peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mudah dimengerti, memiliki tampilan menarik, dan mendorong semangat belajar. Penilaian dari peserta didik memberikan rata-rata nilai 93,16% dengan kategori "Sangat Layak". Secara keseluruhan, evaluasi yang melibatkan validasi ahli, penilaian guru, dan penilaian peserta didik menghasilkan nilai total 270,36 dengan rata-rata 90,12% dan kategori "Sangat Layak".

Pendekatan pembelajaran konstruktivisme, tanya-jawab, dan pembelajaran berbasis komunitas, merupakan pendekatan yang sangat relevan dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendekatan ini penting untuk menjelaskan bagaimana media pembelajaran *flipbook* dapat sesuai dengan karakteristik peserta didik. Konstruktivisme adalah teori pembelajaran yang menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik [12]-[14]. Peserta didik diberi kesempatan untuk membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan materi pembelajaran dan lingkungan. Media pembelajaran *flipbook* dengan fitur interaktif dapat memungkinkan peserta didik untuk menjelajahi konten secara mandiri, menghubungkan pengetahuan baru dengan yang sudah ada, dan membangun pemahaman mereka sendiri.

Pendekatan tanya-jawab adalah cara yang efektif untuk mendorong pemikiran kritis dan reflektif [15]. Dengan media *flipbook* dapat disisipkan pertanyaan-pertanyaan yang merangsang pemikiran peserta didik [16]. Mereka dapat merenungkan jawaban mereka

sendiri sebelum melanjutkan, yang memungkinkan mereka untuk benar-benar terlibat dalam proses belajar.

Fitur interaktif seperti animasi gerak, video, dan audio dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan [17]. Ini membantu memecah monotonitas pembelajaran konvensional dan memberikan variasi dalam metode penyajian materi. Peserta didik memiliki peluang berbeda untuk memahami dan menggali konsep-konsep yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat mengaktifkan motivasi belajar dan membantu memperjelas pemahaman materi [18]. Fitur-fitur interaktif pada media *flipbook* dapat memicu minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penting untuk menjadikan pembelajaran kontekstual, di mana materi diajarkan dalam konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dalam kasus ini, materi bangun datar dapat dihubungkan dengan situasi nyata atau contoh yang dapat memperkuat pemahaman peserta didik. Hal ini berpotensi meningkatkan pemahaman, motivasi, dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar.

## **Kesimpulan**

Dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual pada materi bangun datar kelas IV, berbagai tahap dijalani dengan seksama. Tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, hingga tahap validasi oleh para ahli serta uji coba di lapangan telah berhasil membuktikan efektivitas dan layaknya media ini sebagai alat bantu pembelajaran. Dalam analisis yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, media pembelajaran *flipbook* telah dinyatakan "Sangat Layak" dengan nilai rata-rata yang cukup tinggi. Validasi oleh guru kelas IV dan penilaian peserta didik yang mengikuti uji coba lebih lanjut menegaskan kelayakan media pembelajaran ini. Guru memberikan penilaian positif dengan nilai 94%, sementara peserta didik memberikan tanggapan sangat positif dan memberikan nilai rata-rata 93,16% dengan kategori "Sangat Layak". Selain itu, analisis kuantitatif juga mendukung kesesuaian dan efektivitas media pembelajaran *flipbook*, dengan total nilai 270,36 dan nilai rata-rata 90,12% yang mengindikasikan tingkat kelayakan yang tinggi. Media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual pada materi bangun datar kelas IV sebaiknya diimplementasikan secara lebih luas di berbagai sekolah. Pengalaman positif dari guru dan peserta didik dalam uji coba menunjukkan potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran. Guru yang akan menggunakan media ini sebaiknya mendapatkan pelatihan terkait penggunaan dan integrasi media pembelajaran dalam pembelajaran kelas. Ini akan memastikan bahwa media ini digunakan secara efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## **Conflict of Interest**

Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan pada artikel ini.

## Referensi

- [1] Yudha, C. B., Evayenny, E., & Herzamzam, D. A. (2021). Pengaruh Model Paikem Gembrot Terhadap Pembelajaran Kooperatif Type Jigsaw Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 66-76.
- [2] Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2), 1-13.
- [3] Firdaus, A. M. (2016). Efektivitas pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 9(1), 61-74.
- [4] Hidayat, D. F. (2022). Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 8(2), 356-371.
- [5] Hadi, S., & Kasum, M. U. (2015). Pemahaman konsep matematika siswa SMP melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe memeriksa berpasangan (Pair Checks). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 59-66.
- [6] Widyaputri, P. N. S., & Agustika, G. N. S. (2021). Media Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Pecahan dengan Pendekatan Kontekstual. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 45-52.
- [7] Gitriani, R., Aisah, S., Hendriana, H., & Herdiman, I. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Lingkaran Untuk Siswa SMP. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 3(1), 40-48.
- [8] Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 575-585.
- [9] Safitri, I. (2015). Pengembangan E-Module Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Flipbook Maker Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 1-10.
- [10] Susiliastini, N. K. T., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). Flipbook: Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Etnomatematika pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 105-118.
- [11] Wijayanti, W. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching And Learning) Dilengkapi Dengan AA (Authentic Assessment) Berbantuan Flipbook Maker Untuk SMA Kelas X. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 79-91.
- [12] May, R. A. (2022). Pengaruh Model Generative Multi Representation Learning (GMRL) Berbantuan Media Flipbook Terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis Ditinjau Dari Self Concept Siswa SMP. *Doctoral Dissertation*. UIN Raden Intan Lampung.
- [13] Ningtyas, A. S., Triwahyuningtyas, D., & Rahayu, S. (2020, November). Pengembangan E-Modul Bangun Datar Sederhana Berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Aplikasi Kvssoft Flipbook Maker Untuk Siswa Kelas III. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 4, No. 1, pp. 10-19).
- [14] Hasanah, U., Siswono, T. Y. E., & Ekawati, R. (2023). Rekayasa Didaktis untuk Mengembangkan Flipbook Bangun Ruang dalam Rangka Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 231-240.
- [15] Prijanto, J. H., & De Kock, F. (2021). Peran guru dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan metode tanya jawab pada pembelajaran online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238-251.
- [16] Wahyuni, E. T., Mayasari, T., & Kurniadi, E. (2023). Penerapan Inkuiri Terbimbing dan Penggunaan Media Flipbook untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 437-445.
- [17] Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- [18] 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), 37-44.

## **Penulis**



**Sigap Jati Kuncoro** adalah alumni Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia. Memiliki minat pada pengembangan kualitas guru dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Selain aktif di kampus, Sigap juga aktif di masyarakat untuk pengembangan pendidikan berbasis komunitas. (email: [sigap1700005171@webmail.uad.ac.id](mailto:sigap1700005171@webmail.uad.ac.id)).



**Meita Fitriawanawati** adalah dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia. Pendidikan Sarjana dan Magister diperoleh dari Universitas Negeri Yogyakarta di Jurusan Pendidikan Matematika. Minat penelitiannya adalah penggunaan teknologi dalam pendidikan. Dia memperoleh banyak hibah penelitian dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (email: [meita.fitriawanawati@pgsd.uad.ac.id](mailto:meita.fitriawanawati@pgsd.uad.ac.id)).