

Efektivitas Penggunaan Media *Flash Flipbook* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 11 Pontianak

Adinda Azzahra¹, Astrini Eka Putri², Andang Firmansyah³, Edwin Mirzachaerulsyah⁴,
Ika Rahmatika Chalimi⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Tanjungpura

Email: adinda.zahra2604@gmail.com¹, astriniekap@fkip.untan.ac.id²,
andang.firmansyah@fkip.untan.ac.id³, edwin.mirzachaerulsyah@fkip.untan.ac.id⁴,
ika.rahmatika.chalimi@fkip.untan.ac.id⁵

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran *Flash Flipbook* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI Ilmu-Ilmu Sosial (IIS) di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 11 Pontianak. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis *Pre-experimental (one-grup pretest-posttest)*. Sampel yang digunakan yaitu kelas XI IIS 2 pada SMA Negeri 11 Pontianak. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket. Adapun angket yang dimaksud terdiri dari angket *pretest* dan *posttest*. Efektivitas media pembelajaran *Flash Flipbook* diukur dengan menggunakan uji *t* berpasangan (*paired sample t-test*). Temuan awal pada hasil *pretest* atau sebelum menggunakan media *Flash Flipbook* diperoleh persentase sebesar 68,27%, artinya metode ceramah tersebut dapat kategorikan cukup digunakan. Sedangkan pada hasil *posttest* atau setelah menggunakan media *Flash Flipbooks* diperoleh persentase sebesar 79%, artinya media tersebut dikategorikan baik untuk digunakan. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Flash Flipbook* efektif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 11 Pontianak.

Keywords: *Flash Flipbook, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar*

Abstract

This study aims to determine and describe the effectiveness of *Flash Flipbook* on the learning motivation of students in class XI Social Sciences (IIS) at SMA Negeri 11 Pontianak. The form of research used is quantitative research with the type of *pre-experimental (one-group pretest-posttest)*. The sample used was class XI IIS 2 at SMA Negeri 11 Pontianak. The research instrument used was a questionnaire. The questionnaire in question consists of a *pretest* and *posttest*. Learning media *Flash Flipbook* was measured using a *paired sample t-test*. Preliminary findings on the results of the *pretest* or before using *Flash Flipbook* obtained a percentage of 68.27%, meaning that the lecture method can be categorized as sufficiently used. While the results of the *posttest* or after using *Flash Flipbooks* obtained a percentage of 79%, meaning that the media is categorized as good for use. Based on this, it can be concluded that *Flash Flipbook* is effective on the learning motivation of students in class XI IIS 2 SMA Negeri 11 Pontianak.

Keywords: *Flash Flipbook, Learning Media, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah dapat diartikan sebagai suatu proses aktivitas belajar dimana proses tersebut mendorong individu dan merangsang individu untuk memperoleh pengetahuan tentang sejarah dan menghargai nilai-nilai sejarah, sehingga terjadi perubahan tingkah laku untuk menumbuhkan kesadaran akan nilai-nilai dalam ilmu sejarah. (Permana, 2020). Menurut Widja dalam (Zahro et al., 2017) Pembelajaran sejarah mempunyai tujuan agar setiap peserta didik dapat membangun kesadaran akan nilai sejarah dan

membuat peserta didik memiliki rasa nasionalisme sehingga bisa diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan. Pelajaran sejarah di SMA/MA adalah pembelajaran yang mempelajari permasalahan sekaligus perkembangan masyarakat dari masa lampau hingga masa kini, baik di seluruh wilayah Indonesia maupun di luar wilayah Indonesia (Agung & Wahyuni, 2013). Pada jenjang SMA, media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar pada mata pelajaran Sejarah harus mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Motivasi dalam belajar sangat diperlukan sebagai daya penggerak dalam diri peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan pendidikan.

Motivasi belajar memiliki peran dalam menimbulkan perasaan, gairah dan semangat pada kegiatan belajar. Menurut (Febrita & Ulfah, 2019) Salah satu cara untuk menumbuhkan ketertarikan atau minat dan meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat peserta didik. Guru harus bisa memilih mana media yang digunakan untuk mata pelajaran tertentu dan harus disesuaikan dengan tingkat pendidikannya. Media sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dapat mempengaruhi berhasil atau tidaknya kegiatan belajar. Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyalurkan suatu pesan dari pengirim ke penerimanya sehingga pesan tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga terjadi proses atau kegiatan belajar (Eldarni & Purnamawati, 2001). Media pembelajaran dapat membawa dampak psikologis terhadap peserta didik sehingga fungsi media itu sendiri dapat membangkitkan keinginan belajar dan memunculkan ketertarikan-ketertarikan baru sehingga dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Buku digital (*e-book*) adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang menggabungkan beberapa unsur seperti teks, grafik, animasi, audio dan video. Kemunculan *e-book* merupakan salah satu bentuk nyata dari adanya transformasi media konvensional ke media interaktif. Penggunaan *e-book* dalam proses kegiatan belajar mampu meningkatkan minat dan mempengaruhi motivasi peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *E-book* yang interaktif sangat memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar dikelas maupun belajar secara mandiri.

Penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran berdampak pada respon, perhatian, minat, dan motivasi peserta didik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar. Efektivitas pembelajaran merupakan faktor penting dalam pembelajaran karena dapat menentukan sejauh mana keberhasilan dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan *e-book* interaktif berbasis *Flipbook* sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. *Flip PDF Corporation* salah satu contoh aplikasi yang dapat dipakai untuk membuat buku digital yang atraktif dan interaktif. Media *Flash Flipbook* menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dalam pembelajaran dan diharapkan mampu memberikan sebuah pembaharuan dalam proses belajar dikelas. Media *Flash Flipbook* termasuk jenis media visual karena media tersebut dilihat melalui indera penglihatan. Edgar Dale dalam (Yani, 2009) mengatakan bahwa media visual dapat mendorong pencapaian pembelajaran yang lebih baik untuk berbagai tugas seperti mengenali, mengingat, serta menghubungkan berbagai fakta dan konsep.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti berinisiatif menawarkan media *Flash Flipbook* sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah dengan tujuan untuk melihat seberapa besar efektivitas media *Flash Flipbook* terhadap motivasi belajar peserta didik.

METODE

Dalam melaksanakan penelitian tentang efektivitas *Flash Flipbook* pada motivasi belajar peserta didik kelas XI di SMAN 11 Pontianak, peneliti menggunakan bentuk penelitian kuantitatif jenis *Pre-experimental (One-Group Pretest-Posttest)*. Menurut (Sugiyono, 2017) Metode penelitian didefinisikan sebagai suatu cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan tertentu. Metode penelitian kuantitatif dipilih karena dianggap sesuai dengan permasalahan yang dialami oleh peneliti selama melakukan survey lapangan. Dalam hal ini peneliti mencoba memberikan treatment tertentu untuk melihat efektivitas penggunaan media dalam kondisi yang diharapkan oleh peneliti. Pada *One-Group Pretest-Posttest Design* variabel terikat di pilih satu kelas untuk diukur nilai sebelum penggunaan media (*pretest*) dan sesudah penggunaan media (*posttest*) diberikan. Setelah perlakuan diberikan, nilai sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan dibandingkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IIS SMA Negeri 11 Pontianak. Peneliti menentukan kelas XI IIS 2 sebagai

sampel untuk diteliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi langsung, penyebaran angket posttest dan pretest, dan dokumentasi. Peneliti menguji efektivitas media Flipbook dengan menggunakan uji Paired Sample t test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dikelas eksperimen dengan alokasi waktu masing-masing pertemuan adalah 2x35 menit. Kegiatan pembelajaran pertemuan pertama materi pelajaran sejarah di sampaikan langsung oleh guru mata pelajaran sejarah bapak Agus Winarto, S.Pd. dengan menggunakan metode ceramah. Setelah selesai menyampaikan materi peneliti langsung membagikan angket motivasi belajar untuk melihat seberapa besar motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media *Flash Flipbook*. Pertemuan kedua, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan media *Flash Flipbook*. Angket respon siswa setelah penerapan *flipbook* diberikan setelah penerapan media *flipbook* dengan tujuan untuk melihat seberapa besar efektivitas media *Flash Flipbook* terhadap motivasi belajar peserta didik setelah media *flipbook* digunakan peneliti langsung membagikan angket respon siswa setelah penerapan media *Flash Flipbook*.

Hasil penelitian yang didapat peneliti dari pengumpulan data dengan menyebar angket kepada responden. Sampel dalam penelitian ini hanya terdiri 1 kelas yang diisi oleh 34 siswa. Angket motivasi dan angket respon siswa setelah penerapan media *flipbook* masing-masing diberikan satu kali.

1. Motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 11 Pontianak sebelum menggunakan Media *Flash Flipbook*.

Berdasarkan hasil penelitian, pretest dilakukan dengan tujuan mengukur motivasi belajar sebelum menggunakan media *Flash Flipbook*.

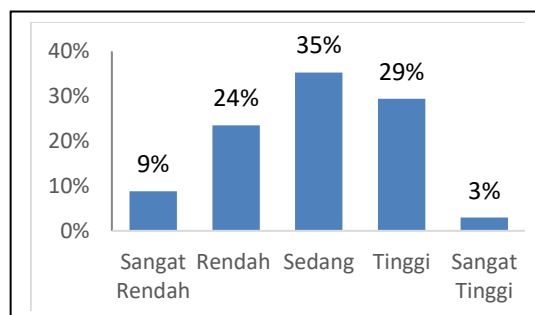
Tabel 1. Hasil Pretest

No	Statistik	Nilai Statistik
1	Sampel	34
2	Jumlah	1857
3	Skor ideal	80
4	Skor max	71
5	Skor min	35
6	Mean	55
7	Median	56
8	Modus	68
9	Persentase	68,27%

Berdasarkan tabel tersebut, perhitungan data variable motivasi belajar dengan bantuan excel diperoleh nilai maksimum 71, skor minimum 35, nilai mean 55, nilai median 56, nilai modus 68 dan persentase sebesar 68,27%.

Tabel 2. Frekuensi Pretest

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	< 39	3	9%
Rendah	39 – 49	8	24%
Sedang	39 – 60	12	35%
Tinggi	60 – 70	10	29%
Sangat Tinggi	> 70	1	3%
Total		34	100%



Gambar 1. Frekuensi Pretest

Berdasarkan tabel dan diagram frekuensi diatas, menunjukkan bahwa nilai variable motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran dari skor terbanyak (modus) terletak pada interval 39-60 sebanyak 12 siswa atau 35% yang dapat diinterpretasikan kedalam kategori sedang.

Kurangnya motivasi peserta didik dapat dilihat dari angket pretest, dimana hasil tersebut menunjukkan frekuensi motivasi peserta didik masuk dalam kategori sedang. Kurangnya motivasi belajar pada peserta didik hal ini bukan karena kurangnya kemampuan, tetapi kurangnya motivasi. dalam diri peserta didik sehingga membuat individu tersebut tidak berusaha mengarahkan kemampuannya. Motivasi belajar timbul karena suatu keadaan yang dimana individu tersebut terdorong melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Anggraini & Sukartono, 2022) hasil penelitian menyebutkan penyebab rendahnya motivasi belajar adalah kondisi individu peserta didik (instrinsik) yaitu kondisi fisik, mental dan emosional peserta didik sedangkan faktor dari lingkungan (ekstrinsik) dapat berupa kondisi lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan keluarga. Menurut (Kurnia Sari, 2020) peserta didik dengan motivasi belajar yang rendah cenderung tidak merasakan manfaat ataupun minat terhadap pelajaran. Hal ini diperkuat dengan penelitian dari (Sururuddin & Prihatini, 2018) menyatakan kurangnya interaksi yang aktif antar peserta didik dan guru dapat menurunkan minat dan motivasi peserta didik. Peserta didik terkesan bosan pada pelajaran yang menggunakan metode belajar konvensional dan tidak menggunakan media belajar yang menunjang pemahaman peserta didik sehingga pada proses pembelajaran berlangsung banyak siswa tidak memiliki keinginan dan minat dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hal tersebut, disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional saat ini dirasa kurang menarik perhatian dan minat peserta didik. Suasana belajar yang kurang kondusif membuat antusiasme peserta didik berkurang. Metode ceramah dalam menjelaskan materi pelajaran pada saat ini juga dirasa kurang efektif sehingga guru harus mampu memilih dan menrapkan metode pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar agar tujuan pembelajaran itu sendiri segera tercapai. Penggunaan media pembelajaran seperti *flipbook* sebagai solusi alternatif untuk mendukung pembelajaran peserta didik pada saat ini. Pembelajaran yang bervariasi dan menarik dapat menyajikan suasana kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang lebih atraktif, interaktif,

komunikatif dan dapat membuat peserta didik mengerti akan materi yang telah diberikan oleh guru. (Amanullah, 2020).

- Motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 11 Pontianak setelah menggunakan Media *Flash Flipbook*.

Posttest dilakukan dengan tujuan mengukur seberapa besar efektivitas media *Flash Flipbook* terhadap motivasi belajar siswa setelah penerapan media *flipbook*.

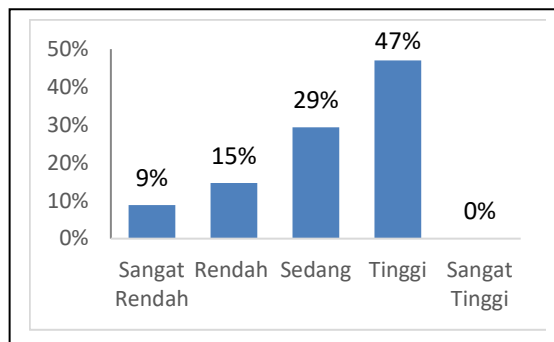
Tabel 3. Hasil Posttest

No	Statistik	Nilai Staistik
1	Sampel	34
2	Jumlah	1611
3	Skor ideal	60
4	Skor max	56
5	Skor min	28
6	Mean	47
7	Median	50
8	Modus	51
9	Persentase	79%

Dari hasil perhitungan data variable respon siswa setelah penerapan media *Flash Flipbook* dengan bantuan excel diperoleh data skor maximum 56, skor minimum 28, nilai mean 47, nilai median 50, nilai modus 51 dan persentase variable respon siswa setelah penerapan media *Flash Flipbook* sebesar 79%.

Tabel 4. Frekuensi Posttest

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	< 37	3	9%
Rendah	37 - 44	5	15%
Sedang	44-51	10	29%
Tinggi	51-58	16	47%
Sangat Tinggi	> 58	0	0%
Total		34	100%



Gambar 2. Frekuensi Posttest

Berdasarkan tabel dan diagram frekuensi diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai variable respon siswa setelah penerapan media *Flash Flipbook* dari skor terbanyak (modus) terletak pada interval 51-58 sebanyak 16 siswa atau 47% yang dapat diinterpretasikan kedalam kategori tinggi. Manfaat media pembelajaran yaitu penerapan media pembelajaran secara tepat dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan menambah daya tarik tampilan media pembelajaran sehingga mempengaruhi motivasi serta memusatkan perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan. Sejalan dengan pendapat (Indiyani, 2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa dalam proses belajar media pembelajaran, peserta didik, pendidik, lingkungan/kondisi dan semua yang berhubungan dengan pendidikan memiliki korelasi dan saling bergantung dan saling memanfaatkan satu sama lain dengan tujuan membentuk karakter dalam kemampuan berpikir kognitif peserta didik.

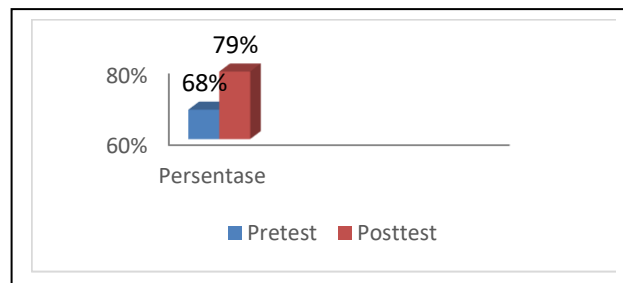
Berdasarkan hasil penelitian, motivasi peserta didik lebih tinggi ketika menggunakan media *Flipbook*. Media *Flipbook* adalah media visual yang berisi teks dan gambar yang menarik sebagai daya tarik perhatian peserta didik dalam belajar. Media *flipbook* dapat diakses mandiri oleh peserta didik karena media tersebut dapat dibuka dengan menggunakan *smartphone*. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan menambah kemenarikan tampilan media pembelajaran sehingga mempengaruhi motivasi serta memusatkan perhatian peserta didik untuk focus dan memperhatikan materi yang akan disampaikan. Media *Flash Flipbook* dalam membangkitkan motivasi peserta didik di dukung dengan teori dari Levie & Lentz dalam (Hasan et al., 2021) yang menyatakan fungsi media visual adalah sebagai media yang menarik perhatian peserta didik. Peserta didik dapat melihat, menganalisa dan menyimpulkan hasil penelitian sehingga peserta didik lebih mengingat dan memahami informasi tersebut. Hal ini selaras dengan penelitian dari (Zulhelmi, 2021) dengan hasil yang menyatakan terdapat perbedaan antar hasil belajar peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran *Flipbook* dan tidak menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Selama pembelajaran daring, kelompok yang menggunakan media lebih cepat mengerti materi dan dapat membuat peserta didik untuk belajar mandiri dan juga bertanggung jawab terhadap penyelesaian tugas yang telah ditugaskan.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Flash Flipbook* adalah media yang menarik untuk pembelajaran sejarah. Hal ini selaras dengan pendapat (Hamid & Alberida, 2021) yang menyatakan kemampuan *flipbook* yang memberikan dan membuat peserta didik merasakan pengalaman seperti sedang membuka buku secara langsung dikarenakan adanya fitur animasi, video, dan musik Berbeda dengan buku yang dicetak, *flipbook* dapat mengintegrasikan tampilan, grafik, suara, animasi, gambar, dan film presentasi sehingga membantu dalam meningkatkan keterampilan dasar peserta didik

3. Efektivitas yang dirasakan peserta didik kelas XI setelah penggunaan Media *Flash Flipbook* pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 11 Pontianak.

Peneliti menggunakan uji-t paired sample untuk menguji data tersebut dan hasil uji t sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,042 yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 5%, yang artinya terdapat perbedaan motivasi siswa XI IIS SMAN 11 sebelum dan setelah menggunakan media belajar

flipbook. Motivasi siswa XI IIS SMAN 11 lebih tinggi setelah menggunakan media belajar *flipbook* dibanding sebelum menggunakan *flipbook*.



Gambar 3. Perbandingan Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran

Berdasarkan diagram diatas, menunjukkan perbedaan pretest dan posttest angket motivasi belajar dimana adanya peningkatan motivasi belajar setelah penggunaan media *Flash Flipbook*. Sehingga dapat disimpulkan media *Flash Flipbook* efektif meningkatkan motivasi belajar dibanding sebelum menggunakan *flipbook*. Efektivitas yang dirasakan peserta didik setelah menggunakan Media *Flash Flipbook* menurut peneliti, sebelum penerapan media *Flash Flipbook* motivasi belajar peserta didik sebesar 68,27% dapat dikategorikan sedang. Sedangkan setelah menggunakan media *Flash Flipbook* efektivitas penggunaan media *Flash Flipbook* dapat dikategorikan tinggi dilihat dari hasil angket setelah penerapan media *Flash Flipbook* dengan persentase sebesar 79%.

Efektivitas merupakan factor penting pada proses pembelajaran karena efektivitas media dapat menentukan keberhasilan penggunaan suatu media pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas. Efektivitas dikatakan sebagai salah satu cara agar tujuan pendidikan yang telah direncanakan dengan memanfaatkan waktu, data, dan sarana yang tepat agar mendapatkan hasil yang maksimal. Efektivitas pembelajaran artinya mengukur nilai keberhasilan suatu proses hubungan antara peserta didik dengan guru dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rohmawati, 2015, p. 17). Sejalan dengan teori (Miarso, 2004, p. 454) yang menyatakan efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan diukur untuk melihat tercapainya sebuah tujuan dan juga dapat diartikan memiliki kemampuan mengelola situasi di dalam kelas. Menurut (Oktaviana et al., 2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa *Flipbook* efektif dan memudahkan para siswa dalam memahami materi.

Penelitian ini turut didukung oleh hasil penelitian yang relevan yang dilaksanakan oleh (Kumalasani & Eilmelda, 2022) yang mengatakan penggunaan *E-modul* berbasis aplikasi *flipbook* efektif untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar dan dapat digunakan secara mandiri karena dalam penggunaannya bisa digunakan setiap waktu. Efektivitas media pembelajaran yang dirasakan peserta didik sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lestari, 2021, p. 77) Yang menyebutkan bahwa pemakaian media pembelajaran berbasis youtube efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik terbukti dari hasil skor rata-rata dari kriteria efektivitasnya $\geq 50\%$. Menurut Kempt & Dayton dalam (Basri, 2018) beberapa dampak positif penggunaan media pembelajaran di dalam kelas secara langsung sebagai berikut (1) Penyampaian materi lebih berkualitas. (2) Atraktif. (3) interaktif. (4) mempersingkat waktu belajar. (6) Kualitas pembelajaran dapat terorganisasikan dengan baik. (7) Pembelajaran dilaksanakan secara fleksibel. (8) sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dapat ditingkatkan. (9) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media flash *flipbook* pada mata pelajaran sejarah dengan hasil pretest sebesar 68,27%, sehingga dapat diinterpretasikan kedalam kategori sedang. Sedangkan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media flash *flipbook* pada mata pelajaran sejarah dengan hasil posttest sebesar 79% , sehingga dapat diinterpretasikan kedalam kategori tinggi. Media flash *flipbook* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di mata pelajaran sejarah dilihat dari hasil uji t berpasangan yang menyatakan motivasi

siswa XI IIS SMAN 11 lebih tinggi setelah menggunakan media belajar *flipbook* dibanding sebelum menggunakan *flipbook*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, & Wahyuni. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Ombak.
- 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). <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Anggraini, S., & Sukartono. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6, 4. <https://media.neliti.com/media/publications/451000-none-6386c103.pdf>
- Basri, M. dan S. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah*. Graha Ilmu.
- Eldarni, & Purnamawati. (2001). *Media Pembelajaran*. CV Rajawali.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571/160>
- Hamid, A., & Alberida, H. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook* di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. khairani, Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Tahta Media Group.
- Indiyani, L. (2019). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOGNITIF SISWA. *Jurnal Untirta*, 2, No 1. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5682/4078>
- Kumalasani, M. P., & Eilmelda, Y. (2022). Analisis Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi *Flipbook* Pada Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 10, No 1. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/20175>
- Kurnia Sari, R. (2020). ANALISIS FAKTOR RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN IPA DI SD NEGERI 80/I RENGAS CONDONG KECAMATAN MUARA BULIAN. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1 No 2. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz/article/view/3146>
- Lestari, P. (2021). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS YOUTUBE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI UPT SMA NEGERI 12 BANYUASIN*. Universitas Sriwijaya.
- Miarso, Y. H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Prenamedia Group.
- Oktaviana, N. V., Nayazik, A., & Rani, H. A. D. (2019). Efektifitas Efektivitas Penerapan E-Modul Berbasis Kvisoft *Flipbook* Maker Materi Satuan Panjang Kelas 3 SD. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 2(1). <https://doi.org/10.31331/joined.v2i1.839>
- Permana, R. (2020). *Pembelajaran Sejarah Lokal Di Sekolah* (Syaharuddin (ed.)). Media Edukasi Indonesia.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9 Edisi 1.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. ALFABETA.
- Sururuddin, M., & Prihatini, N. (2018). ANALISIS BERBAGAI FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 3 TEBABAN. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV, No 1, 5. https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/view/1198/pdf_48
- Yani, A. (2009). MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP. *Jurnal Pendidikan Geografi*. http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._GEOGRAFI/197106041999031-IWAN_SETIAWAN/MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_PLH.pdf
- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1 no. 1. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095>
- Zulhelmi, Z. (2021). Pemanfaatan Kvisoft *Flipbook* Maker dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.31209>