

Implementasi game edukasi dalam media *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar tematik kelas 5 SD

Deananda Fadilla Putri ✉, Universitas PGRI Madiun

Sri Lestari, Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun

✉ deananda427@gmail.com

Abstract: Researchers found the problem from the student aspect is that students are often busy during learning, have different concentrations, and often have difficulty understanding material or new terms. So the researcher chose the middle way by being able to focus students' attention on the material. Combined with electronic elements in Flipbooks and fun educational games so that students' learning flexibility can be maximized. This study aims to determine the use and results of using educational game media on thematic Flipbook media in improving learning and student learning outcomes on the material. This study uses a class action research approach (CAR). The subjects used were grade 5 teachers and students in grades A and B of SDN 02 Pangongangan Madiun City, with a total of 55 students. The method used to collect data is from observation, interviews, and tests. From the data obtained, it can be concluded that the implementation of the use of educational game media on thematic Flipbooks was declared successful. The result of the application of this media is that students like and enjoy and pay more attention to learning, so that the class is more conducive, students more easily understand the material, memorize the terms in the material so as to improve student learning outcomes.

Keywords: Games, flipbooks, media, thematic, learning outcomes

Abstrak: Peneliti menemukan permasalahan dari aspek siswa adalah siswa sering ramai selama pembelajaran, memiliki konsentrasi yang berbeda-beda, dan sering kesulitan memahami materi atau istilah-istilah baru. Sehingga peneliti memilih jalan tengah dengan yang dapat memusatkan perhatian siswa terhadap materi. Dipadukan dengan unsur elektronik didalam Flipbook serta game edukasi yang menyenangkan sehingga fleksibilitas belajar peserta didik dapat dimaksimalkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan dan hasil dari penggunaan media permainan edukasi pada media Flipbook tematik dalam meningkatkan pembelajaran dan hasil belajar siswa terhadap materi. Penelitian ini memakai pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek yang digunakan guru kelas 5, dan siswa kelas A dan B SDN 02 Pangongangan Kota Madiun, dengan total siswa 55 anak. Metode yang digunakan untuk mengambil data adalah dari observasi, wawancara, dan tes. Dari data yang diperoleh dapat diambil kesimpulan bahwasanya pelaksanaan penggunaan media game edukasi pada Flipbook tematik dinyatakan berhasil terlaksana dengan baik. Hasil penerapan media ini adalah siswa suka dan senang serta lebih memperhatikan pembelajaran, sehingga kelas lebih kondusif, siswa lebih mudah memahami materi, menghafal istilah-istilah dalam materi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Game, flipbook, media, tematik, hasil belajar*



PENDAHULUAN

Pendidikan yang berbasis elektronik bisa meningkatkan fleksibilitas belajar peserta didik yang maksimal, di mana peserta didik bisa mengakses bahan-bahan belajar tiap saat serta berulang-ulang. Tidak hanya itu, peserta didik bisa berbicara dengan pendidik tiap saat. Hal ini menjadikan komunikasi di dalam kelas lebih baik sehingga pembelajaran lebih terasa lebih menyenangkan. Sutirman (2013) berpendapat bahwa perkembangan media pembelajaran juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran, sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Sejalan dengan hal tersebut Rusman, dkk (2013) menyatakan bahwa permainan dapat dianggap sebagai media pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat mengurangi kejenuhan terhadap informasi atau materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Penelitian media game sangat bermanfaat dalam menambahkan hasil belajar siswa dan mudah dibawa dimana saja. Hal ini sejalan dengan fokus utama kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka yang mengusung belajar dimana saja, siswa sangat terbantu dan terbiasa belajar dari beberapa sumber belajar lain.

Mulyaningsih & Saraswati (2017) mengemukakan kvisoft *Flipbook Maker* adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital atau digital book. Trianto (2012) kalau model pendidikan tematik merupakan pendidikan yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. *Game edukasi* merupakan game yang dibangun sebagai mengasah energi pikir dan terdapat tingkatan konsentrasi serta pemecahan sesuatu permasalahan. *Game edukasi* dirancang dengan tujuan supaya siswa bisa belajar sembari bermain, sehingga siswa diharapkan lebih gampang menguasai materi. Pemakaian permainan bimbingan dalam proses belajar mengajar hendak mempermudah siswa dalam menguasai materi pendidikan. Sebab game bisa meningkatkan kecerdasan serta hasil belajar siswa terhadap materi pendidikan. Dengan mempraktikkan permainan dalam aktivitas belajar bisa meningkatkan motivasi, keaktifan, perhatian belajar serta hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan dunia anak yang memang lebih mudah bosan dengan hal yang terlalu terus menerus terlalu lama seperti halnya belajar, siswa tidak berkonsentrasi sehingga kelas menjadi kurang kondusif untuk belajar dan mengurangi hasil belajar siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Peneliti belum menemukan adanya penelitian yang membahas kedua komponen tersebut dalam satu penelitian yang utuh sehingga membangkitkan rasa penarasan peneliti. Sehingga peneliti memilih jalan tengah dengan yang dapat memusatkan perhatian siswa terhadap materi dan pembelajaran dengan penyesuaian media. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rusman tentang media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi kebosanan. Dipadukan dengan unsur elektronik didalam *Flipbook* serta *game edukasi* yang menyenangkan sehingga fleksibilitas belajar peserta didik dapat dimaksimalkan. *Game edukasi* sendiri merupakan cabang game yang dapat memantu siswa untuk lebih memahami materi dan menggunakan permainan untuk memacu semangat juang anak dengan adanya persaingan antar individu. Dalam media *game edukasi* pada *Flipbook* tematik memadukan kedua hal tersebut, sehingga keunggulan diatas didapatkan secara bersamaan dan permasalahan dapat teratasi.

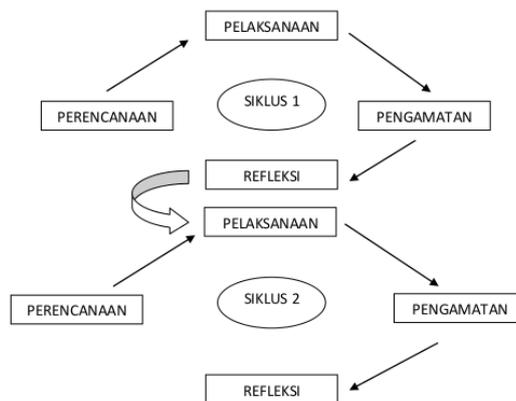
Penelitian ini fokus pada penggunaan atau implementasi dari *flipbook* tematik yang berfokus pada *game edukasi* di dalamnya. Peneliti ingin mengetahui penerapan dari sebuah rencana yang sudah disusun agar bisa berwujud secara nyata *game edukasi* dalam *Flipbook* tematik tersebut. Peneliti ingin melihat secara nyata apakah *game* edukatif dalam *Flipbook* tematik dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan membuat kelas lebih kondusif serta meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi menggunakan *game edukasi* sederhana. *Game* sederhana yang diacu pada penelitian ini adalah *game* mencocokkan, *game* pencari kata, serta teka-teki silang. Hasil penelitian ini dapat dilihat dari kondisi kelas dan hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran menggunakan *game edukasi* pada *Flipbook* tematik. Siswa yang menerima penerapan ini

adalah siswa kelas 5 A dan B di SDN 02 Pangongangan Madiun kota. Materi yang digunakan adalah materi kelas 5 tema 7 subtema 1 pembelajaran ke-2.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK mempunyai andil yang signifikan dan strategis dalam usaha meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar Mustafa et al., (2020). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Pangongangan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 55 orang dibagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas A berjumlah 27 siswa dan kelas B berjumlah 28 siswa. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama 2 hari terhitung mulai bulan 16 Juni 2023.

Jenis penelitian PTK ini dibagi menjadi 2 siklus. Siklus 1 terdiri dari perencanaan pelaksanaan pembelajaran dan evaluasinya. Sehingga mendapatkan data kekurangan dan melakukan refleksi berdasarkan data observasi dan wawancara dan dokumentasi. Siklus 2 terdiri dari perencanaan atau dapat dikatakan perbaikan dokumen dari hasil refleksi siklus 1, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasinya. Sehingga mendapatkan data hasil dan kendala berdasarkan data observasi dan wawancara dan dokumentasi.

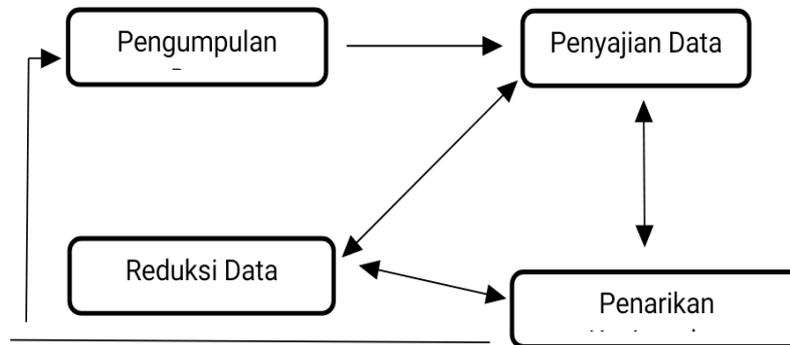


GAMBAR 1. Siklus penelitian kelas

Jenis data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan hasil wawancara. Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa. Data kemampuan siswa, yaitu sebagai hasil belajar diperoleh melalui tes evaluasi dan data observasi guru dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini berupa data kualitatif, yaitu data yang diperoleh dari hasil pekerjaan siswa dalam mengerjakan tugas dan tes yang mencakup pre awal dan tes akhir (setelah penggunaan media) dan teknik pengolahan data yang diperoleh dibuat dalam daftar skor mentah dan kemudian ditentukan skor standar.

Rancangan penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan kuantitatif melalui langkah-langkah 1) mereduksi data, 2) menyajikan data, 3) penarikan kesimpulan dan verifikasi dari perolehan hasil penelitian tersebut dengan tujuan utama untuk membuat penggambaran tentang suatu keadaan secara objektif dalam suatu deskripsi atau situasi melalui hasil pengumpulan data. Prosedur penelitian yang ditempuh dalam penelitian ini melalui langkah-langkah sebagai berikut 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan media yang digunakan; 2) Menyiapkan alat, lembar catatan; 3) Menyiapkan penilaian berupa lembar observasi untuk menilai pelaksanaan pembelajaran; 4) Menyiapkan teknis analisa data berdasarkan teknik penilaian proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar (tes); 5) Menyiapkan langkah-langkah untuk perbaikan pada tujuan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: 1) Observasi, yaitu pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru dalam proses belajar mengajar, 2) Evaluasi, yaitu memberikan tes atau latihan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran. Analisis data menggunakan analisis data Model Miles and Huberman. Pada penelitian ini dapat diambil kesimpulan berdasarkan hasil triangulasi data yang dideskripsikan sebagai berikut



GAMBAR 2. *Komponen dalam Analisis data Model Miles dan Huberman (Harahap (2021))*

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Perencanaan implementasi game edukasi pada flipbook tematik

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat untuk implementasi media *game edukasi* pada *Flipbook* tematik telah sesuai dengan contoh RPP yang disediakan pemerintah dengan beberapa penyesuaian dengan media yang digunakan. Pada media telah dilakukan cek dengan metode observasi terlihat bahwa media tersebut telah terlihat memenuhi syarat sebagai aspek *game edukasi* yang baik, hal tersebut sesuai dengan Amiyati, dkk (2010) yang mengemukakan bahwa melihat aspek *game edukasi* yang baik yaitu dengan : adanya tantangan, menfokuskan pada aspek kesesuaian atau relevansi, memunculkan rasa ingin tahu, adanya kontrol, adanya fantasi.

Pelaksanaan implementasi game edukasi pada flipbook tematik

Pada tahap pelaksanaan peneliti menggunakan hasil dari Observasi. Pembelajaran ini memuat materi pelajaran kelas 5 pelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran ke-2 dengan muatan yaitu Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP di kelas 5B. Pada kegiatan pendahuluan, inti, dan evaluasi pembelajaran bahwa guru terlihat melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP dan membimbing siswa dalam menggunakan media. Terlihat beberapa siswa yang duduk di bangku belakang mengeluh tidak bisa melihat media dengan jelas.

Pelaksanaan implementasi game edukasi pada Flipbook tematik

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada para siswa dan guru dapat dilihat bahwa *game edukasi* pada *flipbook* tematik membantu dalam menerangkan materi atau istilah baru kepada siswa. *game edukasi* pada *flipbook* tematik dinilai mudah digunakan dan dapat membantu dalam memahami materi atau istilah baru. Para siswa juga menyatakan kesukaan dan kesenangannya memainkan *game edukasi* pada *flipbook*. Penggunaan media *game edukasi* pada *flipbook* dapat membuat siswa dapat bermain sambil belajar sehingga siswa tidak terlalu bosan dan membantu siswa yang kesulitan dalam pemahaman materi.

Perbandingan nilai tes yang siswa dapatkan dari sebelum penggunaan media serta nilai siswa setelah penggunaan media *game edukasi* dalam media *flipbook* tematik.

TABEL 1. *Hasil Angket Siklus 1*

Siklus I			
Kelas	Minimal	Maksimal	Jumlah
5A	60	90	2155
5B	60	90	2220

Hasil dan analisis evaluasi pembelajaran siklus I

Berdasarkan data tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa siswa dapat memahami dengan lebih baik dikarenakan siswa dapat belajar dan bermain yang mana hal ini lebih menyenangkan serta membuat mereka merasa lebih nyaman. Siswa dapat mendapatkan hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dari pembelajaran dengan menggunakan media *game edukasi* dalam media *Flipbook* tematik. Adapun hasil evaluasi siklus 1 yaitu :

1. Siswa yang berdiri di bagian belakang tidak terlalu melihat jelas media yang telah ditampilkan LCD.
2. Ada sebian siswa yang cukup sulit memahami permainan.

Adapun revisi siklus 1 yaitu:

1. Membuat tulisan media menjadi lebih besar atau dapat membuat siswa menggunakan pc atau handphone.
2. Memasukan intruksi untuk menjelaskan permainan terlebih dahulu.

Siklus II

Perencanaan implementasi game edukasi pada Flipbook tematik

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat untuk implementasi media *game edukasi* pada *flipbook* tematik telah sesuai dengan media dan rpp dilakukan perbaikan untuk beberapa tempat sebagai penyesuaian berdasarkan hasil revisi dari siklus 1.

Pelaksanaan implementasi game edukasi pada Flipbook tematik

Pada tahap pelaksanaan peneliti menggunakan hasil dari observasi. Pembelajaran ini memuat materi pelajaran kelas 5 tema 7 subtema 1 pembelajaran ke-2 dengan muatan yaitu Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP. Pada kegiatan pendahuluan, inti, dan evaluasi pembelajaran bahwa guru terlihat melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP.

Pelaksanaan implementasi game edukasi pada flipbook tematik

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada para siswa dan guru dapat dilihat bahwa *game edukasi* pada *flipbook* tematik membantu dalam menerangkan materi atau istilah baru kepada siswa. dapat dinilai juga bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi setelah menggunakan *game edukasi* dalam *flipbook* tematik hal ini disimpulkan dari perkataan siswa dan guru berdasarkan hasil wawancara. *game edukasi* pada *flipbook* tematik dinilai mudah digunakan dan dapat membantu dalam memahami materi atau istilah baru. Para siswa juga menyatakan kesukaan dan kesenangannya memainkan *game edukasi* pada *flipbook*. Penggunaan media *game edukasi* pada *Flipbook* dapat membuat siswa dapat bermain sambil belajar sehingga siswa tidak terlalu bosan dan membantu siswa yang kesulitan dalam pemahaman materi.

Perbandingan nilai tes yang siswa dapatkan dari sebelum penggunaan media serta nilai siswa setelah penggunaan media pada siklus 2. Dari tabel dibawah dapat dilihat

bahwa perbedaan nilai tes pada dua siklus meningkat setelah perbaikan beracuan data refleksi.

TABEL 2. Hasil Angket Siklus 1 dan 2

Kelas	Siklus I				Siklus II			
	Minimal	Maksimal	Jumlah	Rata-rata	Minimal	Maksimal	Jumlah	Rata-rata
5A	60	90	2155	79,8	80	95	2410	89,3
5B	60	90	2220	79,3	65	90	2435	87,0

Hasil dan analisis evaluasi pembelajaran siklus II

Dari data tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa siswa dapat memahami dengan lebih baik dikarenakan siswa dapat belajar dan bermain yang mana hal ini lebih menyenangkan serta membuat mereka merasa lebih nyaman. Siswa dapat mendapatkan hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dari pembelajaran dengan menggunakan media *game edukasi* dalam media *flipbook* tematik. adapun hasil evaluasi siklus 1 yaitu :

1. Siswa bisa melihat media dengan jelas
2. Siswa mudah memahami permainan.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Implementasi media *game edukasi* dalam media *flipbook* tematik

Perencanaan

Peneliti meyakini bahwasanya *game edukasi* pada *flipbook* tematik merupakan media elektronik yang bagus. media ini dipilih dikarenakan berdasarkan informasi dari penelitian yang relevan didapatkan yang telah membuat dan mengamati media, *flipbook*, dan *game edukasi* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran. berdasarkan penelitian yang relevan didapatkan informasi bahwa media elektronik yang di sajikan dengan materi serta *game* sederhana yang membantu siswa menghafal dan memahami dengan lebih menarik dan efisien.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan data dari data siklus 1 dan 2 dapat disimpulkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat untuk implementasi media *game edukasi* pada *flipbook* tematik telah sesuai dengan contoh RPP yang disediakan pemerintah dengan beberapa penyesuaian dengan media yang digunakan. Media ini dipilih dikarenakan berdasarkan informasi dari penelitian yang relevan didapatkan yang telah membuat dan mengamati media, *flipbook*, dan *game edukasi* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini juga dimaksudkan untuk menambah kenyamanan belajar siswa menyesuaikan tingkat kecepatan belajar siswa yang berbeda-beda. Pada observasi pada perencanaan terlihat bahwa media tersebut telah terlihat memenuhi syarat sebagai aspek *game edukasi* yang baik, hal tersebut sesuai dengan Amiyati, dkk (2010) yang mengemukakan bahwa melihat aspek *game edukasi* yang baik yaitu dengan : adanya tantangan, memfokuskan pada aspek kesesuaian atau relevansi, memunculkan rasa ingin tahu, adanya kontrol, adanya fantasi.

Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan semua hal yang dilakukan guru telah diatur dalam RPP yang disediakan. Hal ini termasuk dalam pelaksanaan inti pembelajaran yang dimana terdapat kegiatan penyampaian materi dan penguatnya. Bagi Hendra J.P. (2016). Pelaksanaan pendidikan tematik tidak lepas dari penerapan pendekatan saintifik. Pada Pelaksanaan ini

menggunakan pendekatan saintifik dengan media *game edukasi* pada *Flipbook*. Pada penggunaan media *game edukasi* pada *flipbook* tematik selama observasi dapat dilihat bahwa guru telah membuat persiapan *game* dengan menjelaskan permainan, membuat peraturan serta kesepakatan selama waktu bermain dan siswa mencoba permainan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan data dari data siklus 1 dan 2 dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penggunaan media *game edukasi* pada *flipbook* tematik dinyatakan sukses, lancar dan berhasil terlaksana sesuai yang telah dirancang oleh peneliti dan terlaksana dengan baik. RPP serta media digunakan dengan baik yang disediakan dapat digunakan dan guru menjalankan pembelajaran dengan baik dengan membimbing siswa sesuai dengan RPP dan mendampingiya menggunakan media *game edukasi* pada *flipbook*

Evaluasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan data dari data siklus 1 dan 2 dapat disimpulkan bahwa *game edukasi* pada *flipbook* tematik membuat kelas lebih kondusif, memiliki langkah-langkah penggunaan yang jelas dan mudah digunakan, dan membuat kelas lebih kondusif. Dinilai dari wawancara bahwasanya *game edukasi* pada *Flipbook* membuat pembelajaran lebih menarik, seru untuk dimainkan, mudah digunakan, langkah-langkahnya jelas ditambah dengan fasilitas sekolah yang memadai. sesuai dengan materi, menarik untuk digunakan. Sehingga siswa dapat menangkap pembelajaran lebih baik dari sebelumnya, menghafal istilah-istilah dalam materi, dan siswa memiliki peningkatan nilai dari tes. Hal ini membuktikan pernyataan Rusman (2013) tentang media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi kebosanan, itu terbukti benar sehingga siswa dapat lebih fokus dan merasa bahwa belajar itu merupakan hal yang menyenangkan. Serta pendapat Widyaningrum, Heny Kusuma. (2018) bahwa penyampaian materi akan lebih efektif apabila guru menggunakan media dalam pembelajaran.

Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan data dari data siklus 1 dan 2 dapat disimpulkan beberapa hal bahwa dengan adanya media *game* dalam media *Flipbook* tematik membantu guru dan siswa menjadikan kelas lebih kondusif, siswa lebih mudah memahami materi, menghafal istilah-istilah dalam materi. Hal ini membuktikan bahwa media *game* pada *Flipbook* tematik dapat mengatasi permasalahan yang telah ditemukan peneliti seperti yang telah dijelaskan diatas. Beberapa hal seperti siswa suka dan senang serta lebih memperhatikan kelas, kelas lebih kondusif, lebih mudah memahami materi, menghafal istilah-istilah dalam materi. Hal ini juga dapat dilihat dari penlingkatan nilai dari tes siswa sebelum dibandingkan dengan sebelum penggunaan media *game* pada *fipbook* tematik. Membenarkan teori dari Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017) yang menyatakan bahwa media *game* baik digunakan dalam peningkatan hasil belajar siswa karena dapat menunjang proses belajar-mengajar menjadi lebih menyenangkan, kreatif dan menarik sehingga dapat menambah pengetahuan penggunanya. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa dengan penggunaan media *game* pada *fipbook* tematik dapat siswa dapat menangkap pembelajaran lebih baik dari sebelumnya, menghafal istilah-istilah dalam materi, dan siswa memiliki peningkatan nilai dari tes, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu mengontrol kelas.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan dan hasil dari penggunaan media permainan edukasi pada media *game edukasi* pada *Flipbook* tematik dalam meningkatkan pembelajaran dan hasil belajar siswa terhadap materi.

1. Implementasi media *game edukasi* pada *flipbook* tematik dinyatakan sukses, lancar dan berhasil terlaksana sesuai yang telah dirancang oleh peneliti dan terlaksana dengan baik.
2. Hasil implementasi media *game edukasi* pada *flipbook* tematik membuat siswa suka dan senang serta lebih memperhatikan pembelajaran, sehingga kelas lebih kondusif, siswa lebih mudah memahami materi, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anda juanda. (2019). Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu. CV. CONFIDENT.
2. Asrial, A., dkk. (2020). Digitalization of Ethno Constructivism Based Module for Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(1), 33.
3. Candra Eka Setiawan, N., Dasna, I. W., & Muchson, M. (2020). Pengembangan Digital Flipbook untuk Memfasilitasi Kebutuhan Belajar Multiple Representation pada Materi Sel Volta. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 8(2), 107. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v8i2.3194>
4. Fauzani, A. R., Novrita S. Z., & Dewi, S. M. (2018). Pengembangan Modul E-Book Pada Mata Kuliah Perawatan Kulit Wajah Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 1(4), 173–180.
5. Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
6. Hendra J.P. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Kelas VB SD Negeri Tegalrejo 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 884-893
7. Islami, N. F., Mgdalena, I., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Analisis Implementasi Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 di SDN Cipondoh Makmur. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 77-86.
8. Kurniasih Imas & Berlin Sani, 2014 Penelitian Tindakan Kelas, jakarta: Kata Pena.
9. Lailia Mi"rotul Siti. 2013. Skripsi, Penggunaan Media Flip Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MIN Model Kamal Bangkalan (Online), doi: https://scholar.google.co.id/scholarhl=id&as_sdt=0%2C5&q=penggunaan+media+flip+book+untuk+meningkatkan+keterampilan+menulis+siswa+kelas+IV+pada+mata+pelajaran+bahasa+indo#d=gs_qasb&u=23p%3DHHqm-kT8gh8J. (Diakses 28 Juni 2023).
10. Lim, F. V. (2021). *Designing Learning with Embodied Teaching: Perspectives from Multimodality*. London, New York: Routledge.
11. Mita, R. (2015). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. In *Jurnal Ilmu Budaya* (Vol. 2, p. 9). <https://media.neliti.com/media/publications/100164-ID-wawancara-sebuah-interaksi-komunikasi-da.pdf>
12. Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *JPF Jurnal Pendidikan Fisika*, V(1), 25–32.
13. Mustafa, P. S. et al. (2020) *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang

14. Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2). 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
15. Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi, 6(1), 13-21. <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>
16. Rahim, F. (2016). Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional di Indonesia Berbasis Android. In Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
17. Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
18. Suci Arischa. (2019). Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup Dan Kebersihan Kota Pekanbaru. Jurnal Online Mahasiswa Universitas Riau, 6(Edisi 1 Januari-Juni 2019), 1-15. <http://weekly.cnbnews.com/news/article.html?no=124000>
19. Sutirman, (2013). Media & Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
20. Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103.
21. Wahyu, Pratama. 2014, Game Adventure Misteri Kotak Pandora, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer Amikom Purwokerto, Purwokerto.
22. Yahfenel., E. F. & E. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 (K13) SMP Negeri 2 Sarolangun. Jurnal Muara Pendidikan, 3(1), 45-55.
23. Yogiswara, Swaji Caraka. 2019. "Pengembangan Modul Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi Kvisoft FlipBook Maker untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA". Skripsi, Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta.
24. Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengelolaan Lkp Pada Masa Pandemi Covid-19. Journal Of Lifelong Learning, 4(1), 15-22. <https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>