

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK
BERBASIS APLIKASI FLIP BUILDER PADA MATA PELAJARAN
PPKN MATERI PENERAPAN PANCASILA DALAM KONTEKS
BERBANGSA TERHADAP MEMOTIVASI BELAJAR SISWA**

(Penelitian *Research And Development* Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 5 Kota Serang-Banten)

Lina Marlina

Universitas Banten Jaya

Serang, Indonesia

linamarlina@unbaja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to motivate student learning in class XI MIPA 2 SMA Negeri 5 Kota Serang with a total of 30 students, while the object of this research is student motivation. the research method used is the Research And Development research method. The use of Pop Up Book teaching materials based on the Flip Builder application is used so that students can be motivated in learning, especially in PPKn subjects in the material for applying Pancasila in the context of the nation, the Flip Builder application pop up book is used so that PPKn teaching materials are more interesting and students don't feel bored when learning In class, PPKn subjects are a subject that discusses a lot about images about the nation and state, therefore PPKn requires explanations in the form of pictures and videos or animations so that students better understand PPKn subjects during class learning, to increase student learning motivation in When it comes to PPKn subjects, students must be given feedback so that learning has two-way communication and so that students can develop abilities in the classroom so that student learning is more motivated.

Keywords: *Development of Teaching Materials, Pop Up Book Flip Builder Application, Civics subjects, student motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. (Hidayat et al.,

2019). Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai

dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan yang dilakukan oleh guru serta pembagian tugas dan latihan. (Siswanto, 2020: 199) menyatakan bahwa dampak dari pembelajaran konvensional ini antara lain siswa kurang aktif karena lebih cenderung menjadi pendengar, disamping itu pembelajaran yang dilakukannya juga kurang menarik karena pembelajaran kurang variatif.

Pengembangan media pembelajaran *pop up book* berbasis aplikasi *flip builder* harus memperhatikan adanya kebutuhan siswa pada saat proses pembelajaran di kelas sehingga guru mengetahui apa materi yang akan di bahas, pada saat membuat media pembelajaran harus tetap berdasarkan pada kurikulum agar media pembelajaran *pop up book* berbasis aplikasi *flip builder* seperti aplikasi yang didalamnya terdapat video dan gambar dapat memotivasi siswa agar suasana kelas menjadi menyenangkan. Sebagai seorang guru kita harus bisa memperhatikan adanya kesiapan dalam pembelajaran kepada siswanya agar mencapai kompetensi. Tujuan media pembelajaran *pop up book* berbasis aplikasi *flip builder* adalah agar siswa lebih termotivasi lagi apabila pembelajaran tersebut lebih menarik dari yang biasanya dikarenakan media

pembelajaran *pop up book* berbasis aplikasi *flip builder* sering memunculkan gambar dan suara yang membuat siswa jadi bisa membayangkan keadaan yang di jelaskan oleh gurunya. Tujuan dari dikembangkannya media pembelajaran *pop up book* berbasis aplikasi *flip builder* agar proses belajar lebih fleksibel. Media pembelajaran yang berbasis teknologi saat ini sudah cukup beragam dengan memunculkan visual, gambar, video, juga animasi yang dimaksudkan agar dapat menyampaikan pesan pembelajaran terhadap peserta didik seperti halnya yang dikemukakan oleh Munawar, dkk (dalam Nurholipah, dkk, 2022: 2).

Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. (Nurrita, 2018).

Peneliti menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *Flip Builder* yang dimana untuk membantu

proses pembelajaran. *Pop up Book* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. *Pop Up Book* dapat digunakan sebagai contoh untuk menjelaskan konsep-konsep yang sangat abstrak dan memerlukan objek yang konkret pada beberapa mata pelajaran. (Maharani et al., 2018). Pada penelitian ini peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis Aplikasi *Flip builder* yang berisi materi Penerapan Pancasila Dalam Konteks Berbangsa, sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan interaksi belajar siswa pada saat proses pembelajaran. Diatas peneliti sudah menjelaskan terkait media pembelajaran yang digunakan yaitu *Pop Up Book* berbasis aplikasi *Flip builder*. Maka dapat dijelaskan aplikasi *Flip builder* adalah sebuah software pembuat E-book dalam bentuk buku flip. Media yang digunakan dalam pembuatan buku flip dengan aplikasi ini adalah komputer dan laptop. Keunggulan dari aplikasi ini adalah bisa menginput video di dalam PDF, sehingga kita tidak harus membuka video tersebut di aplikasi lain atau di tempat yang terpisah, akan tetapi video ini dapat langsung terinput dalam file PDF. (Putra, 2022). Didalam *Flip builder* juga terdapat beberapa software yang bisa digunakan

untuk membuat tampilan buku, modul, brosur, majalah menjadi lebih menarik.

Dengan adanya proses pembelajaran maka akan membantu siswa agar dapat belajar dengan baik, didalam proses pembelajaran juga terdapat hubungan timbal balik atau interaksi siswa antar siswa maupun siswa antar guru. Interaksi belajar adalah suatu proses hubungan timbal balik yang memiliki tujuan tertentu, yakni untuk mendewasakan siswa agar nantinya berdiri sendiri, dapat menemukan jati dirinya secara utuh. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa interaksi pembelajaran merupakan suatu hubungan antara seseorang atau kelompok untuk menemukan jati diri atas dirinya menjadi kebutuhan hakiki dalam kehidupan. (Rahayuningsi, 2019)

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan adalah pelajaran yang memberikan pedoman kepada setiap insan untuk mengkaji, menganalisis, dan memecahkan masalah pembangunan bangsa dan negara dalam perspektif nilai-nilai dasar pancasila sebagai ideologi dan dasar, landasan negara indonesia, memiliki tujuan sebagai paradigma kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, dengan memperluas wawasan berpikir dalam mengaktualisasikan nilai-

nilai Pancasila ke dalam kehidupan sehari-hari agar memiliki kepribadian yang lebih baik lagi dalam menghadapi permasalahan. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih siswa agar berfikir kritis, dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 seperti halnya yang dikemukakan oleh Nu'man Somantri (dalam Dewi & Abdulkarim, 2018: 100). Motivasi adalah salah satu perubahan yang terjadi karena adanya niat dan usaha yang kuat dari diri sendiri maupun dari luar membuat seseorang menjadi lebih bersemangat dari kegiatan sebelumnya. Adanya dukungan yang di rasakan oleh seseorang dapat meningkatkan keinginannya agar mencapai tujuan. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Thoifuri dalam (Oktiani, 2017: 217). Motivasi memiliki dua jenis yaitu motivasi yang berasal dari luar lingkungan maupun dari dalam diri seseorang. Ada dua jenis motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah

motivasi yang berasal dari dalam diri individu dan motivasi ekstrinsik berasal dari luar seperti lingkungan dan keluarga. Keduanya berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar seperti halnya yang dikemukakan oleh Sardiman (dalam Rista, K., & Ariyanto., E. A, 2018: 139) motivasi yang terbentuk akibat adanya faktor dari dalam terbentuk karena adanya cita-cita yang ingin diraih maka dari itu timbul adanya motivasi yang terbentuk dari dalam diri manusia. Motivasi yang timbul akibat adanya faktor dari luar seperti misalkan adanya dukungan dari pihak keluarga yang membuat seseorang menjadi lebih bersemangat dalam mencapai tujuan. Ada beberapa bentuk motivasi seperti halnya yang dikemukakan oleh (Haq, 2018: 202-208) yang dapat dimanfaatkan dalam rangka mengarahkan belajar anak didik di kelas sebagai berikut :

- a) Memberi Angka adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Angka yang diberikan kepada setiap anak didik biasanya bervariasi, sesuai hasil evaluasi yang telah mereka peroleh dari hasil penilaian guru. Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada anak didik untuk mempertahankan

atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar mereka di masa mendatang.

b) Hadiah

Dalam dunia pendidikan hadiah diberikan kepada peserta didik kepada anak didik yang mendapatkan nilai tinggi

c) Kompetisi

Kompetisi atau persaingan dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar bergairah dalam belajar. Persaingan, baik dalam bentuk individu maupun kelompok diperlukan dalam pendidikan. Kondisi ini bisa dimanfaatkan untuk menjadikan proses interaksi belajar mengajar yang kondusif. Guru bisa membagi anak didik ke dalam beberapa kelompok belajar kecil di kelas.

d) Ego-Involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada anak didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan sehingga siswa dapat bekerja keras. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik.

e) Memberi Evaluasi

Evaluasi bisa dijadikan sebagai alat

motivasi. Anak didik biasanya mempersiapkan diri dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi permasalahan.

f) Pujian

Pujian yang diucapkan pada waktu yang tepat dapat dijadikan sebagai alat motivasi. Dia akan lebih bergairah mengerjakannya apabila dipuji dan diperhatikan.

g) Hukuman

Hukuman merupakan alat motivasi bila dilakukan dengan pendekatan edukatif, yaitu hukuman yang mendidik dan bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan anak didik yang dianggap salah. Sehingga tidak mengulangi kesalahan atau pelanggaran. Sanksi berupa hukuman yang mendidik seperti memberikan hukuman berupa membersihkan kelas, membuat ringkasan atau apa saja dengan tujuan mendidik.

h) Minat

Minat adalah perasaan yang didapat karena berhubungan dengan sesuatu.

Dari hasil pengamatan awal peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi khususnya pada kelas XI MIPA 2

SMA Negeri 5 Kota Serang-Banten, bahwasannya seorang guru harus selalu mengasah kemampuannya untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik terhadap siswanya agar siswa bisa lebih termotivasi lagi dalam belajar. Kurangnya kemampuan guru dalam menyiapkan media pembelajaran membuat siswa menjadi jenuh dalam proses pembelajaran, oleh karena itu media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *Flip Builder* ini menjadi salah satu solusi agar siswa lebih bersemangat dalam belajar. Adanya perkembangan zaman yang memunculkan teknologi yang semakin canggih membuat guru dituntut harus bisa mengikuti media pembelajaran digital berbasis aplikasi yang didalamnya terdapat video penjelasan materi media pembelajaran agar siswa bisa mengulang penjelasan tersebut dan memahami isi materi yang dijelaskan secara mandiri. Faktor lain yang ditemukan dalam permasalahan yaitu adanya faktor ekonomi yang dirasakan oleh guru dan siswa hal tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang efektif karena keterbatasan alat pembelajaran seperti handphone dan laptop.

METODE PENELITIAN

Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling* yaitu teknik yang digunakan karena pengambilan

anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Dalam penelitian ini sampel yang dipilih adalah siswa/i kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 5 Kota Serang-Banten karena telah mempelajari materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dalam uji coba ini data yang digunakan adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Setelah mengetahui teknik pengumpulan data melalui angket selanjutnya tahap analisis data untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk yang dihasilkan.

Angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan cara memberikan tanda centang (\surd) (Sugiyono, 2017: 94) siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan skor 5 untuk kategori sangat setuju, angka 4 untuk kategori setuju, angka 3 untuk kategori ragu-ragu, angka 2 untuk kategori tidak setuju dan angka 1 untuk kategori sangat tidak setuju.

Untuk mendeskripsikan hasil angket siswa terhadap pembelajaran PPKn setelah mencoba menggunakan bahan ajar ini maka hasilnya dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

Kriteria Interpretasi Skor Skala Angket

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor tertinggi/Ideal}} \times 100 \%$$

100 %

(Islamia, 2019: 56)

Kriteria	Kategori
Angka 0% - 19.99%	Sangat Tidak Baik
Angka 20% - 39.99%	Tidak Baik
Angka 40% - 59.99%	Cukup
Angka 60% - 79.99%	Baik
Angka 80% - 100%	Sangat Baik

(Febtriko & Puspitasari, 2018: 8)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Aplikasi *Flip Builder* Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Penerapan Pancasila Dalam Konteks Berbangsa Terhadap Memotivasi Belajar Siswa (Penelitian *Research And Development* Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 5 Kota Serang-Banten)

Dalam proses pembelajaran, peran media pembelajaran diperlukan oleh para guru untuk membantu menyampaikan materi untuk dipelajari bersama. Dengan adanya metode pembelajaran yang baru dan tidak hanya mengandalkan seorang guru siswa diharapkan dapat belajar secara mandiri untuk melatih dan melatih kemampuan dalam pembelajaran untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

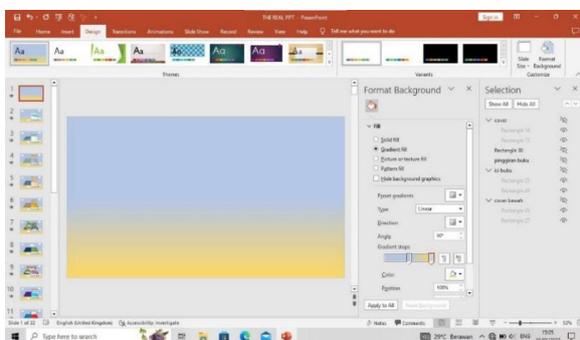
Desain produk media pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Aplikasi *Flip Builder* Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Penerapan Pancasila Dalam Konteks Berbangsa, berikut adalah gambaran umum dari media pembelajaran tersebut yaitu Media penyimpanan adalah Harddisk, Ukuran aplikasi adalah 245 Mb, Jenis huruf yaitu Times New Roman Dengan dilengkapi gambar-gambar yang menarik.

- a) Langkah 1: Buka PowerPoint dan klik "Insert." Klik "Shapes"



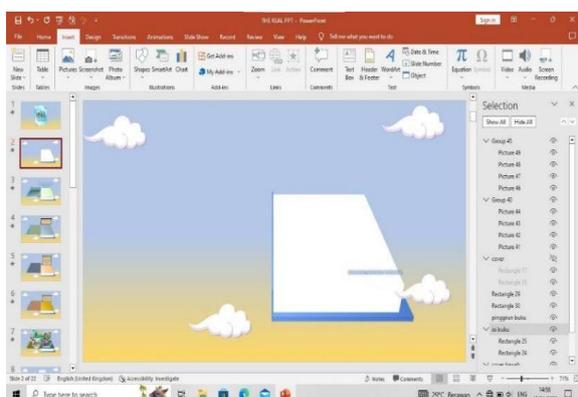
Gambar 1.1 : Awal pembuatan *Pop Up Book*

- b) Langkah 2: Klik dua kali "Rectangle" bentuk untuk menambahkan persegi panjang diisi dengan slide.



Gambar 1.2: Pemilihan Latar

- c) Langkah 3: Klik salah satu pegangan, tahan tombol kiri mouse dan tarik pegangan untuk mengubah ukuran persegi panjang. Klik setiap lokasi di tepi persegi panjang yang tidak memiliki pegangan, tahan tombol kiri mouse Anda dan tarik persegi panjang ke lokasi pada slide di mana Anda ingin untuk memunculkan *Pop Up Book*.



Gambar 1.3: Pemilihan buku

- d) Langkah 4: Klik di dalam persegi panjang dan jenis teks yang ingin tampil di dalamnya. Misalnya, jika *Pop Up Book* akan menjelaskan sebuah objek pada slide, Anda mungkin ketik deskripsi item dalam persegi Panjang.

- e) Langkah 5: Klik "Shapes" lagi dan double-klik bentuk "Plus". Ini menempatkan tanda plus kecil pada slide. Anda akan menggunakan ini untuk membuat persegi panjang *Pop Up Book* yang muncul.



Gambar 1.4: Pemilihan dan Penetapan kalimat pada slide

- a) Tambahkan Animasi *Effect* lalu Klik persegi panjang untuk memilihnya, kemudian klik "*Animation*" untuk melihat daftar efek animasi.



Gambar 1.5: pemilihan latar pada kalimat

- b) Klik tombol "*Appear*" efek untuk memilihnya. Klik tombol "*Trigger*" dan pilih tombol "*OnClick of*" PowerPoint menampilkan daftar bentuk yang berada pada slide.



Gambar 1.6: Pemilihan gambar

- a) Klik tombol bentuk "*Plus*". Lakukan hal ini menambahkan pemicu untuk bentuk itu.
- b) Tekan F5 untuk melihat presentasi. Anda akan melihat bentuk ditambah dalam slide. Klik bentuk yang membuat persegi panjang yang berisi teks Anda muncul.

Media Pembelajaran *Pop Up Book* yang dikembangkan untuk melengkapi dengan metode diskusi, tugas serta soal evaluasi yang bertujuan untuk memberikan penguasaan siswa pada materi yang diberikan guru dan memberikan interaksi dalam proses pembelajaran. Dalam melakukan rancangan media pembelajaran ini adalah menentukan pokok yang akan di bahas dalam pembelajaran yaitu tentang Penerapan Pancasila Dalam Konteks Berbangsa disertai dengan ilustrasi gambar dan video penjelasan untuk menyampaikan materi.

2. Dalam Pembuatan Media pembelajaran Diperlukan Standar Kriteria Penilaian Bahan Ajar

Penilaian media pembelajaran harus mengacu kepada standar tersebut antara lain :

- a. Kelayakan Isi yaitu Kesesuaian uraian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, Mendorong keingintahuan siswa.
- b. Kelayakan Penyajian yaitu Teknik penyajian yaitu Sistematis penyajian pada materi Pendukung penyajian (terdapat pembangkit semangat untuk termotivasi).
- c. penyajian pembelajaran yaitu Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif dan sesuai dengan contoh kehidupan sehari-hari.
- d. Kelayakan bahasa menggunakan bahasa yang efektif

3. Kesulitan Dalam Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Aplikasi *Flip Builder* Pada Mata Pelajaran PPKn

Adapun kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran ini yaitu :

- a. sulitnya mengoperasikan aplikasi dalam menginput materi beserta gambar dan video penjelasan.
- b. Sulitnya membuat video animasi dalam jangka waktu yang cepat dikarenakan membutuhkan waktu untuk mengedit video yang di dalamnya terdapat gambar dan suara.
- c. Sulitnya membuat web yang apabila kurang memahami maka akan lama

hasilnya. Setelah seluruh proses pembuatan media pembelajaran selesai maka akan di ekspor menjadi file yang nanti akan di buka melalui laptop/komputer dan juga handphone.

4. Penggunaan Media pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Aplikasi *Flip Builder* Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Penerapan Pancasila Dalam Konteks Berbangsa Terhadap Memotivasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 5 Kota Serang-Banten

Pada penelitian ini telah dijelaskan bahwa pengaruh media pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Aplikasi *Flip Builder* Pada Mata Pelajaran PPKn XI MIPA 2 SMA Negeri 5 Kota Serang terhadap motivasi siswa dalam belajar dilihat dari respon siswa setelah menggunakan media ajar. Terdapat beberapa hal yang membuktikan bahwa media pembelajaran ini dianggap dapat memotivasi siswa dalam belajar karena adanya metode pembelajaran yang baru membuat siswa menjadi lebih mandiri dalam mempelajari hal baru, hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa menjadi lebih kritis dan kreatif dalam mata pelajaran PPKn , banyak siswa yang merasa bahwa mata pelajaran PPKn ini menjadi lebih jenuh

karena tidak adanya penjelasan melalui gambar, video, dengan adanya media pembelajaran **Pop Up Book Berbasis Aplikasi Flip Builder Pada Mata Pelajaran PPKn** ini diharapkan dapat memotivasi siswa menjadi lebih semangat dalam memahami materi yang disampaikan agar siswa menjadi siswa yang lebih peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Dengan demikian, proses pengembangan media pembelajaran dilakukan oleh beberapa ahli serta uji coba terbatas juga dilakukan kepada sejumlah siswa/i yang berperan sebagai sasaran utama dari pembuatan Media pembelajaran **Pop Up Book Berbasis Aplikasi Flip Builder Pada Mata Pelajaran PPKn XI MIPA 2 SMA Negeri 5 Kota Serang**. Kemudian, proses pengujian dilanjutkan dengan uji skala terbatas terhadap 30 orang siswa/i. Setelah itu, dilakukan revisi kembali terhadap media pembelajaran hingga menciptakan produk akhir.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan berbagai tahap pengembangan pada produk Media pembelajaran **Pop Up Book Berbasis Aplikasi Flip Builder Pada Mata Pelajaran PPKn XI MIPA 2 SMA Negeri**

5 Kota Serang ini, peneliti menyimpulkan bahwa merancang Media pembelajaran **Pop Up Book Berbasis Aplikasi Flip Builder Pada Mata Pelajaran PPKn** dapat memotivasi siswa harus memperhatikan beberapa hal penting terutama terkait isi media pembelajaran seperti ilustrasi gambar yang menarik, video penjelasan yang menggunakan bahasa yang mudah di pahami oleh siswa agar siswa menjadi lebih semangat dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, N., & Abdulkarim, A. (2018). *Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Nasionalisme Siswa (Sekolah Menengah Atas Homeschooling Primagama Palembang)*. *Jurnal Administrasi Dan Kebijakan Publik*, 8((1)), 98–115.
- Febtriko, A., & Puspitasari, I. (2018). *Mengukur Kreatifitas Dan Kualitas Pemograman Pada Siswa Smk Kota Pekanbaru Jurusan Teknik Komputer Jaringan Dengan Simulasi Robot. Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 3(1), 1–9.

- <https://doi.org/10.36341/rabit.v3i1.419>
- Haq, A. (2018). *Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi. Jurnal Pendidikan Islam Vicratina*, 3(1), 193–214.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Islamia, N. (2019). *Pengembangan lembar kerja siswa berbasis keterampilan berpikir kritis sebagai media pembelajaran mata pelajaran biologi skripsi*. Skripsi Biologi, 1-120
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., & Aminudin, M. (2018). *Efektifitas Model Concept Attainment ber-Budaya Akademik Islami Berbantuan Pop-Up Book pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 9(1), 100–106.
<https://journal.unnes.ac.id/>
- Munawar, B. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbatuan Aplikasi Comic Life 3 Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Cakrawala Pedagogik, 4(2), 163–177.
<https://doi.org/10.51499/cp.v4i2.163>.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktiani, I. (2017). *Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik*. Jurnal kependidikan, 5(2), 216-232.
- Rahayuningsi, K. (2019). *Upaya Meningkatkan Interaksi..., Kurnia Rahayuningsih, FKIP*

UMP, 2021. 9–29.

Rista, K., & Ariyanto, E. A. (2018).
Pentingnya Pendidikan & Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. Jurnal Karya Pengabdian Dosen Dan Mahasiswa, *01(02)*, 139-140

Siswanto, D. (2020). *Pengembangan Modul Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Untuk Siswa SMK.* Jurnal Ilmiah Dikdaya, *10(2)*, 198-203.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung : Alfabeta, 1-334.

Putra, dino andika. (2022).
Pengembangan E-Modul Hukum Newton Menggunakan Flipbuilder App Pada Kelas X.