

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH PENGGERAK PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
FLIPBOOK**

LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Diajukan untuk memenuhi capaian MBKM-PPAM-Penelitian/Riset

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

ALVIN VIKIANTIKA

NPM. 19.1.01.10.0091

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Penelitian Tindakan Kelas oleh :

ALVIN VIKIANTIKA

NPM. 19.1.01.10.0091

Judul :

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH PENGGERAK PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
FLIPBOOK**

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan

Guna Memenuhi Capaian PPAM_Penelitian/Riset

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 31 Januari 2022

Dosen Pembimbing Lapangan

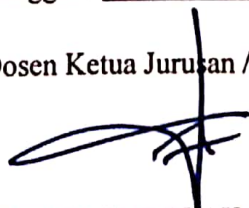


NURITA PRIMASATYA, M.Pd

NIDN. 0722039001

Tanggal : 2 Februari 2022

Dosen Ketua Jurusan / Prodi



KUKUH ANDRI AKA, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0713118901

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan laporan ini dapat diselesaikan.

Penyusunan laporan ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan penelitian tindakan kelas sebagai salah satu syarat untuk memenuhi capaian PPAM- Penelitian/Riset pada jurusan PGSD. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku Dekan FKIP
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Kaprodi PGSD
4. Nurita Primasatya, M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan (DPL)
5. Erna Kuntariwati, S. Pd selaku kepala SDN Sukorame 2 Kota Kediri
6. Yoeni Erwati, S.Pd selaku guru pendamping SDN Sukorame 2 Kota Kediri
7. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan laporan ini

Disadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 14 Januari 2022



ALVIN VIKIANTIKA

NPM. 19.1.01.10.0091

DAFTAR ISI

HALAMAN AWAL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan dan Pemecahan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Kegunaan penelitian	5
G. Hipotesis Tindakan	6
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Hasil Belajar	7
a. Pengertian Hasil Belajar	7
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	8
c. Ciri-Ciri Hasil Belajar.....	10
2. Sekolah Penggerak.....	11
a. Pengertian Sekolah Penggerak.....	11
b. Karakteristik Program Sekolah Penggerak.....	11
c. Intervensi Sekolah Penggerak.....	12
d. Manfaat Sekolah Penggerak	14
3. Media Pembelajaran	15

a.	Pengertian Media Pembelajaran	15
b.	Fungsi Media Pembelajaran.....	16
c.	Jenis Media Pembelajaran	17
d.	Pengertian Flipbook.....	18
e.	Fitur dalam Software Fliphtml5.....	19
4.	Hakikat Matematika Sekolah.....	21
a.	Pengertian Mata Pelajaran Matematika	21
b.	Tujuan Pendidikan Matematika di Sekolah Dasar.....	21
c.	Capaian Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	22
d.	Materi Bentuk-Bentuk Bangun.....	23
e.	Materi Bilangan yang Lebih dari 10.....	23
B.	Kajian Penelitian Terdahulu	24
C.	Kerangka Berpikir.....	26
BAB III.....		28
METODE PENELITIAN.....		28
A.	Subjek dan <i>Setting</i> Penelitian	28
B.	Prosedur Penelitian	30
C.	Instrumen Pengumpulan Data.....	34
D.	Teknik Analisis Data	37
E.	Rencana Jadwal Penelitian.....	41
BAB IV		41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		41
A.	Hasil Penelitian.....	41
1.	Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan.....	41
2.	Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I.....	44
3.	Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II.....	55
B.	Pembahasan	66
BAB V.....		69
PENUTUP.....		69
A.	Kesimpulan.....	69
B.	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		71

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	17
Tabel 3. 1 Daftar Inisial Nama Siswa Kelas IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri	28
Tabel 3. 2 Presentase Taraf Keberhasilan Tindakan.....	39
Tabel 3. 3 Tingkat Penguasaan Taraf Keberhasilan Tindakan	40
Tabel 3. 4 Kriteria Angket Respon Siswa.....	40
Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian.....	41
Tabel 4. 1 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus.....	42
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Analisis Observasi Kegiatan Guru dan Siswa Selama Proses Kegiatan Belajar Mengajar.....	42
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Kelas IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri	43
Tabel 4. 4 Penilaian Perangkat Siklus I oleh Dosen Ahli	45
Tabel 4. 5 Penilaian Perangkat Siklus I oleh Guru	45
Tabel 4. 6 Penilaian Media Siklus I oleh Dosen Ahli	45
Tabel 4. 7 Penilaian Media Siklus I oleh Guru	46
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar	51
Tabel 4. 9 Hasil Observasi Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar	51
Tabel 4. 10 Hasil Persentase Setiap Butir Pernyataan Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Siklus I	52
Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Ketuntasan Siswa Kelas IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022 Siklus I.....	54
Tabel 4. 12 Penilaian Perangkat Siklus II oleh Dosen Ahli	56
Tabel 4. 13 Penilaian Perangkat Siklus II oleh Guru	56
Tabel 4. 14 Penilaian Media Siklus II oleh Dosen Ahli.....	57
Tabel 4. 15 Penilaian Media Siklus II oleh Guru.....	57
Tabel 4. 16 Hasil Observasi Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar	62
Tabel 4. 17 Hasil Observasi Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar	62
Tabel 4. 18 Hasil Persentase Setiap Butir Pernyataan Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Siklus I	64

Tabel 4. 19 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Ketuntasan Siswa Kelas IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022 Siklus II	65
Tabel 4. 20 Distribusi Frekuensi Perbandingan Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Ketuntasan Siswa Kelas IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022 Pra Siklus, Siklus I, dan SIKlus II.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan awal dalam software fliphtml5.....	19
Gambar 2. 2 Skema Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	27
Gambar 3. 1 Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Menurut Model Kemmis dan Mc Taggart	31
Gambar 4. 3 Diagram Hasil Belajar Siswa Kelas IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2021/2022.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Nilai Pra Siklus Siswa Kelas IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri
Tahun Pelajaran 2021/2022
- Lampiran 2. Hasil Analisis Nilai Matematika Pra Siklus Siswa
- Lampiran 3. Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa pada Mata Pelajaran
Matematika
- Lampiran 4. Lembar Observasi Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pra
Penelitian
- Lampiran 5. Lembar Observasi Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pra
Penelitian
- Lampiran 6. Perangkat Pembelajaran Siklus I
- Lampiran 7. Lembar Validasi Media Pembelajaran Siklus I
- Lampiran 8. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran Siklus I
- Lampiran 9. Daftar Hadir Siklus I Siswa Kelas IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri
- Lampiran 10. Lembar Observasi Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar Siklus I
- Lampiran 11. Lembar Observasi Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar Siklus I
- Lampiran 12. Daftar Nilai Siklus I Siswa Kelas IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri
Tahun Pelajaran 2021/2022
- Lampiran 13. Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I
- Lampiran 14. Hasil Analisis Respon Siswa Siklus I
- Lampiran 15. Perangkat Pembelajaran Siklus II
- Lampiran 16. Lembar Validasi Media Pembelajaran Siklus II
- Lampiran 17. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran Siklus III
- Lampiran 18. Daftar Hadir Siklus II Siswa Kelas IA SDN Sukorame 2 Kota
Kediri
- Lampiran 19. Lembar Observasi Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar Siklus II
- Lampiran 20. Lembar Observasi Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar Siklus II
- Lampiran 21. Daftar Nilai Siklus II Siswa Kelas IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri
Tahun Pelajaran 2021/2022
- Lampiran 22. Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus II
- Lampiran 23. Hasil Analisis Respon Siswa Siklus I
- Lampiran 24. Foto Kegiatan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan dan perubahan kurikulum merupakan suatu kebijakan penting dalam memperbaiki dunia pendidikan. Dalam sejarah pendidikan di Indonesia sudah beberapa kali diadakan perubahan dan perbaikan kurikulum yang tujuannya sudah tentu untuk menyesuaikannya dengan perkembangan dan kemajuan zaman, guna mencapai hasil yang maksimal. Perubahan kurikulum didasari pada kesadaran bahwa perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia tidak terlepas dari pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni dan budaya. Melalui pendidikan diharapkan bisa membentuk individu individu yang berkompotensi pada bidangnya, sehingga sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peranan krusial pada dunia pendidikan. Hal ini dapat dipandang dari banyaknya jam mata pelajaran ini dibandingkan mata pelajaran lain. Pelajaran matematika pada pelaksanaan pendidikan diberikan pada seluruh jenjang pendidikan dimulai dari SD sampai perguruan tinggi.

Seperti halnya dalam masa pandemic covid-19, dalam sistem pembelajarannya dituntut untuk beralih menjadi pembelajaran jarak jauh yang mana memanfaatkan teknologi infomasi dan komunikasi (TIK) dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai pelaksana proses pembelajaran harus mampu merancang, menggunakan, dan mengevaluasi media pembelajaran tersebut. Penerapan TIK dalam pembelajaran matematika dapat membantu guru untuk lebih mengefisienkan metode pembelajaran yang diterapkan khususnya dalam penyampaian materi yang membutuhkan penjelasan proses yang lebih jelas dan secara nyata.

Kurangnya minat belajar biasanya dikarenakan kurangnya fasilitas dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan kurangnya pemahaman dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah. Di sini teknologi mampu membangkitkan emosi positif dalam proses belajar (Zainiah & Rijanto, 2016). Adanya media pembelajaran berbasis TIK/ICT dapat menjadi daya tarik serta membuat sebuah ikatan dalam proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik lebih harmonis (Rahman et al., 2017).

Mengutip pendapat dari Herman Dwi Surjono dalam makalahnya yang disajikan dalam seminar MGMP Terpadu SMP/MTs Kota Magelang (dalam (Rusnilawati & Gustiana, 2017)) teknologi pembelajaran yg dewasa ini aplikasinya berupa pemanfaatan proses dan produk teknologi informasi serta komunikasi (TIK) untuk memecahkan persoalan-persoalan pendidikan serta pembelajaran, memiliki banyak manfaat atau keuntungan. Salah satu teknologi yang bisa dipergunakan pada kegiatan pembelajaran adalah *Flipbook*. Program ini biasa dipergunakan untuk mendesain buku elektronik. Selain itu, program ini juga bisa menampilkan video, gambar, animasi, tulisan, serta lain sebagainya. program ini juga bisa dibuka di HP android. Dengan memakai *Flipbook* pengajar dapat menampilkan materi ajar yang akan disampaikan dalam bentuk yang lebih menarik.

Namun pada SD program Flipbook masih jarang digunakan. Hal tersebut dikarenakan para pengajar masih awam dalam penggunaan IT khususnya pada pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Anwariningsih, 2014) mengenai kesiapan penggunaan ICT di SD menunjukkan bahwa 70% pengajar-guru kelas belum mempunyai kemampuan dalam mengoperasikan personal komputer. Sedangkan 30% guru sudah bisa mengoperasikan komputer tapi hanya sebatas buat mengetik saja/keperluan administrasi sekolah.

Berdasarkan hasil pra-penelitian dengan melakukan observasi kegiatan guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar serta pemberian angket analisis kebutuhan siswa menyatakan bahwa perlu adanya inovasi pembelajaran yang berbasis TIK di SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Selain

itu, siswa membutuhkan perbaikan pembelajaran pada materi sebelumnya. Pada sekolah ini menerapkan sekolah yang menerapkan kurikulum baru yakni kurikulum sekolah penggerak. Adanya kurikulum sekolah penggerak ini, salah satu capaian yang ditekankan adalah hasil belajar peserta didik sehingga dapat lebih dekat untuk mewujudkan visi pendidikan Indonesia. Namun pada kenyataannya, 59% siswa kelas IA belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sehingga ketercapaian dalam kurikulum belum sepenuhnya terpenuhi dengan baik. Hal tersebut terlihat pada pembelajaran matematika menunjukkan bahwa, peserta didik kelas IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri dalam pembelajaran cenderung pasif, monoton, cepat bosan, dan kurang memperhatikan guru karena pembelajaran yang dilaksanakan cenderung berpusat kepada guru. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi. Hal ini juga menjadi pemicu munculnya sikap-sikap negatif peserta didik tersebut dalam pembelajaran. Peserta didik jadi kurang terfokus perhatiannya, minat dan motivasi peserta didik juga kurang dan pada akhirnya peserta didik tidak maksimal dalam menguasai materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti melakukan penelitian mengenai peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah penggerak berbantuan media pembelajaran berbasis *flipbook*. Hal ini sesuai dengan mata pelajaran matematika yang selalu mengikuti perkembangan zaman. Abad ke 21 ditandai dengan begitu cepat dan pesatnya perkembangan sains dan teknologi dalam semua starata kehidupan masyarakat, salah satunya teknologi informasi dan komunikasi. Oleh sebab itu, diperlukan berbagai cara dalam pembelajaran yang mampu mempersiapkan peserta didik agar memahami matematika dan teknologi, mampu berfikir kritis , logis, dan kreatif serta mampu berargumentasi secara tepat dan benar (Trianto, 2010).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti memperkuat opini dengan memberikan angket kebutuhan siswa dalam pembelajaran Matematika di SDN Sukorame 2 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2021/2022. Dari analisis data angket tersebut diperoleh hasil sebagai berikut

1. Persentase hasil belajar siswa sebesar 59% dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran matematika di kelas 1A Sekolah Dasar Negeri Sukorame 2.
2. Belum adanya penggunaan media pebelajaran yang tepat, efektif, dan efisien yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

1. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri $\geq 75\%$.
2. Materi bentuk-bentuk bangun semester I tahun pelajaran 2021/2022.
3. Materi bilangan yang lebih dari 10 semester I tahun pelajaran 2021/2022.
4. Media pembelajaran berbasis flipbook yang dikembangkan melalui platform Fliphtml5.

D. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah
Bagaimana hasil belajar mata pelajaran matematika siswa kelas IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook*?
2. Pemecahan Masalah
Mengacu pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka dapat disimpulkan pemecahan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Membuat perangkat pembelajaran berupa modul ajar dan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada mata pelajaran matematika kelas IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri.
- b. Membuat lembar observasi guru dan observasi siswa setiap siklusnya untuk mengetahui peningkatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada mata pelajaran matematika kelas 1A SDN Sukorame 2 Kota Kediri.
- c. Membelajarkan siswa mata pelajaran matematika menggunakan media pembelajaran yang berbasis *flipbook*.
- d. Mengukur pemahaman siswa mengenai materi bentuk-bentuk bangun dan bilangan yang lebih dari 10 sesudah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook*.
- e. Mengukur respon siswa terkait pembelajaran setiap siklusnya.

E. Tujuan Penelitian

Dalam proposal penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas 1A melalui media pembelajaran berbasis *flipbook* pada mata pelajaran matematika IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri.

F. Kegunaan penelitian

1. Kegunaan teoritis
 - a. Dapat meningkatkan mutu pembelajaran
 - b. Dapat memberikan masukan kepada instansi terkait dalam mengambil kebijakan yang dapat menunjang proses pembelajaran
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi siswa, siswa memperoleh pengalaman baru dalam belajar dengan menggunakan metode baru yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada mata pelajaran matematika.
 - b. Bagi peneliti, mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan media pembelajaran berbasis *flipbook* sebagai solusi

untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1A pada mata pelajaran matematika.

- c. Bagi guru, guru dapat menambah pengetahuan terkait media pembelajaran berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah serta dapat memanfaatkan kemajuan teknologi yang telah ada.
- d. Bagi institusi, kepala sekolah dapat mensosialisasikan kepada rekan guru sehingga terinspirasi untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam pelajaran matematika siswa kelas 1A serta dalam penelitian ini lembaga dapat menjadikan acuan sebagai perbaikan dunia pendidikan kedepannya.

G. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa dengan kelas IA SDN Sukorame 2 Kota Kediri dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis *flipbook* pada mata pelajaran matematika. Dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru tersebut di lakukan dengan beberapa siklus agar dapat dilihat dan di perbaiki pada bagian yang masih kurang sehingga dapat mengoptimalisasikan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. dkk. (2009). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Anwariningsih, S. H. (2014). Kesiapan Penggunaan ICT pada Sekolah Dasar di Daerah Rural dalam Perubahan Paradigma Pembelajaran. *Seminar Nasional Dan Call For Papers UNIBA*.
- Arikunto, S. dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Asrul, dkk. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Citapustaka Media.
- Elfawati. (2012). Meningkatkan Pengenalan Bangun Datar Sederhana Melalui Media Puzzel Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*.
- Fitrianawati, M., & Setiyawati, T. (2021). Pengembangan modul digital flipbook dengan pendekatan etnomatematika untuk materi KPK dan FPB pada kelas IV sekolah dasar. *Ethnomathematics Journal*.
<https://doi.org/10.21831/ej.v2i2.42699>
- Habibi, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Etnomatematika. In *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Hono, S. (2018). Pengaruh Media Flip Book Plus Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X-IIS SMAN 1 Mejobo Materi Trigonometri Tahun Pelajaran 2018/2019. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA (KUDUS)*.
<https://doi.org/10.21043/jpm.v1i1.4459>
- Hudoyono, H. (2001). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. IKIP Malang.
- Maf'ula, A., Hastuti, U. S., & Rohman, F. (2017). Pengembangan Media Flipbook Pada Materi daya Antibakteria Tanaman Berkhasiat Obat. *Jurnal Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Musi, M. A., Sadaruddin, & Mulyadi. (2017). Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Noviyanti, R., Tundjung, T., & Prasetya, Y. B. (2020). Workshop Media Pembelajaran Infografis Bagi Guru Mata Pelajaran Sebagai Media Pembelajaran Alternatif di Madrasah Aliyah Tansyitul Muta'allimiin. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan Dan Pendidikan (JPM-IKP)*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006.

- Purwanto, N. (2004). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rahaju, E. B. dkk. (2008). *Contextual Teaching and Learning Matematika SMP/MTs* (4th ed.). Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*.
- Raresik, K. A., Dibia, I. K., & Widiana, I. W. (2016). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Gugus VI. *MIMBAR PGSD Undiksha*.
- Rismawati, M., & Khairiati, E. (2020). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.860>
- Riyanto, S., Lukman, & Nugroho, B. (2012). Pengembangan Framework Sistem Buku Tiga Dimensi untuk Diseminasi Informasi. *E-Indonesia Iniatives (EII) Forum Ke VIII*. <https://doi.org/10.13140/2.1.4829.2165>
- Rusnilawati, & Gustiana, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (Bae) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan Ctl Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*.
- Sadiman, A. S., & Dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Kharisma Putra Utama Offset.
- Safitri, I. (2017). PENGEMBANGAN E-MODULE DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK BERBANTUAN FLIPBOOK MAKER PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMP. *AKSIOMA*. <https://doi.org/10.26877/aks.v6i2.1397>
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada.
- Sinaga, dkk. (2013). *Pengembangan media pembelajaran animathica berbasis web menggunakan blog pada materi bangun datar siswa SMP* (Online).
- Siswono, T. Y. . (2008). *Mengajar & Meneliti: Panduan Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru dan Calon Guru*. Unesa Universiti Press.
- Suci, W. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Al- Islam Di Sma Muhammadiyah 1 Gisting Kabupaten Tanggamus. *Pendidikan Agama Islam*.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Dan Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja

Rosdakarya.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar.
- Tanzeh, A. (2011). *Metodologi Penelitian Praktis*. Teras.
- Thobroni, M., & Mustafa, A. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Wiriadmadja, R. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen*. PT Remaja Rosdakarya.
- Zainiah, R., & Rijanto, T. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi dan Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mapel Instalasi Penerangan Listrik Di SMKN 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*.