

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
FLIPBOOK PADA MATERI MAKHLUK HIDUP DALAM EKOSISTEM
DI KELAS V SDN SATAK 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

GITA PRAMESTI ADDIANA WAHYU LINTANG

NPM: 2014060324

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2024

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan sebagai upaya untuk membentuk setiap generasi menjadi makhluk yang berguna untuk kepentingan dari masing-masing masyarakat yang bersangkutan maupun bagi dirinya sendiri. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sitematika Pendidikan Nasional bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Lebih penting lagi, terus melakukan terobosan dan berinovasi dengan berbagai cara untuk meningkatkan kesempatan bagi warga dan masyarakat umum untuk mendapatkan pengajaran dari semua jenjang Pendidikan (Pristiwanti idr., 2022). Dari konsep ini beberapa hal yang harus diperhatikan. Pendidikan adalah usaha sadar, itulah artinya proses Pendidikan sekolah yang dilakukan antara guru dan siswa yang berorientasi pada pencapaian tujuan Pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran merupakan salah satu kegiatan utama yang wajib diikuti oleh siswa, hal itu dikarenakan pembelajaran digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain dan memperoleh ilmu yang dapat digunakan dimasa yang akan datang. Menurut Windi Anisa et al., (2020) belajar diartikan sebagai proses yang mengubah tingkah laku sebagai hasil

interaksi individu dengan lingkungannya. Pembelajaran berlangsung dalam banyak konsep, mulai dari tanya jawab dengan guru dan lain sebagainya. Komunikasi yang baik mendorong pembelajaran atau pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri. Guru harus memiliki metode dan strategi yang digunakan sebagai alat pembelajaran agar berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dikasikan. Menurut Suliyono et al., (2022) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru saat menyampaikan materi pembelajaran didalam kelas yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Penerapan metode dan media yang dipilih guru dalam memberikan suatu materi sangat menentukan terhadap keberhasilan proses pembelajaran, terutama yang harus diperhatikan guru adalah dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran disekolah dasar menjadi bagian penting yang harus menarik perhatian siswa pada tingkat sekolah dasar yang memiliki kemampuan terbatas dalam memahami materi.

Mata pelajaran IPA sebagai bagian dari Pendidikan nasional yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Rahmawati., (2018) pendidikan pada masa kini seharusnya mampu meningkatkan kemampuaan seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi. Dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Rahmawati et al., (2017) Media belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili

sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru via kata-kata atau kalimat. Rahmawati et al., (2017) mengatakan bahwa media mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mengkaji tentang alam yaitu segala sesuatu yang terdapat di alam dan peristiwa yang terjadi didalamnya. Ilmu Pengetahuan Alam ini sangat penting dipelajari, karena segala aktivitas manusia yang selalu berkaitan erat dengan alam. Menurut Putri., (2022) kehidupan manusia tergantung di alam, maka IPA dijadikan mata pelajaran mulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah.

Winangun., (2021) pembelajaran IPA ditingkat SD tidak hanya belajar memahami konsep dan prinsip alam, tetapi siswa juga belajar menemukan dan memecahkan masalah serta bersikap ilmiah. Pembelajaran IPA dapat mengubah situasi belajar siswa yaitu dengan menghubungkan materi pembelajaran kehidupan nyata sehari-hari siswa melakukan aktifitas praktikum.

Dari kegiatan observasi yang telah dilakukan pada saat jam pembelajaran berlangsung, ada beberapa siswa yang membawa HP ke sekolah dan kebanyakan dari mereka membicarakan tentang permainan online, konten tiktok yang sedang ramai, bahkan ada juga mereka menggunakan gadget sebagai alat mencari informasi penting. Hal tersebut diketahui pada saat saya melakukan mikroteaching ataupun guru kelas menerangkan materi. Guru hanya menerangkan dengan menggunakan metode ceramah lalu peserta didik mengerjakan soal yang ada didalam modul ajar tersebut. Sumber belajar yang digunakan hanya sebatas modul ajar. Berdasarkan hasil angket diperoleh 10

siswa tidak faham akan materi yang sudah dijelaskan. Dari seluruh siswa kelas 5 yang mendapatkan nilai diatas KKM hanya 6 siswa. Siswa merasa pembelajaran atau materi yang sedang diajarkan akan lebih mudah untuk mereka pahami apabila guru menggunakan media pembelajaran. Pada saat wawancara, guru menjelaskan bahwa salah satu faktor yang membuat siswa sulit memahami materi yang dipelajari dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang memadai untuk membantu penyampaian materi sehingga siswa merasa bosan dan sulit dikonsisikan. Guru juga mengatakan bahwa siswa membutuhkan media untuk penunjang ketercapaian pembelajara. Lalu, guru juga menyarankan media yang digunakan berbasis digital dan bergambar karena siswa zaman sekarang senang bermain gadget, jadi meski peserta didik menggunakan gadget ada manfaatnya tersendiri.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan ada sebanyak 10 siswa kelas V mendapatkan nilai dibawah KKM. Hal ini dikarenakan dalam penyampaian materi guru hanya menggunakan buku cetak seperti modul ajar yang menjadi kurang menarik antusias peserta didik. Sehingga, peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran kurang memahami konsep pelajaran yang disampaikan oleh guru dan kurang menguasai materi khususnya pada materi rantai makanan, dan simbiosis. Guru belum optimal memfasilitasi media pembelajaran dan guru belum inovatif dalam penggunaan media pembelajaran yang menjadikan siswa merasa bosan dan enggan untuk memperhatikan penjelasan guru. Siswa membutuhkan media untuk menunjang pembelajaran. Selain itu pembelajaran IPA masih berpusat pada guru.

Dari penjelasan diatas, diperkuat oleh hasil pretest siswa yang dilakukan pada tanggal 15 Mei 2023 mengenai materi makhluk hidup dan lingkungannya yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rendah yakni dari 10 siswa rata-rata nilai hasil pretest yang diperoleh ialah 40. Dari seluruh siswa masih memiliki nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditetapkan di SDN Satak 2 yaitu 75-80.

Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang dapat dikembangkan dari penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis flipbook pada pembelajaran IPA materi makhluk hidup dalam ekosistem dikelas V SDN Satak 2. Rahmawati idr., (2017) mengatakan bahwa media pembelajaran flipbook merupakan suatu alat atau sarana yang memiliki fungsi sebagai perantara untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi pelajaran selain dari buku cetak kepada peserta didik dan memudahkan serta memotivasi peserta didik untuk membaca buku di mana pun dan kapan pun.

Seiring dengan adanya perubahan zaman, manusia sangat bergantung pada teknologi. Hal ini menjadikan teknologi sebagai kebutuhan pokok bagi setiap orang. Teknologi saat ini telah berkembang dengan sangat cepat. Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari dampaknya terhadap dunia pendidikan. Maka dari itu dengan adanya teknologi pendidikan dapat mengembangkan dan menjadi sorotan utama untuk saat ini dalam dunia pendidikan dengan memiliki tujuan agar keberadaan teknologi dalam dunia pendidikan dapat dijadikan sebagai acuan baru. Menurut Miasari idr., (2022) tujuan yang lain yaitu agar teknologi pendidikan ini dapat

membantu peserta didik dalam mengatasi salah yang ada di dalam proses pembelajaran. Tuntunan global menurut dunia pendidikan selalu menyesuaikan perkembangan teknologi melalui upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya melalui adaptasi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan yakni lebih mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara atau pengantar pesan dari guru ke siswa agar mempermudah penyerapan materi pembelajaran yang diajarkan. Menurut Diahratri., (2022) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan. Menurut Rahmawati et al., (2017) media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Rahmawati et al., (2017) mengatkan bahwa *flipbook* juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Menurut Rahmawati et al., (2017) bahwa kekurangan *flipbook* adalah hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang. Rahmawati et al., (2017) mengatakan bahwa kelebihan *flipbook* yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas. Media

flipbook yang akan dikembangkan adalah media yang di dalamnya memuat fitur-fitur yang berupa gambar-gambar dalam kehidupan nyata yang menjelaskan mengenai materi makhluk hidup dan ekosistem. Selain itu, dengan pemakaian media ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan aktifitas belajar siswa.

Menurut Rahmawati et al., (2017) ada beberapa penelitian yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa oleh. Penelitian oleh Windi Anisa et al (2020) menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif selama kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Disamping itu, menurut Sugianto et al., (2017) motivasi, minat, dan aktivitas belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *flipbook* mengalami peningkatan. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mengetahui kevalidan produk media, (2) mengetahui kepraktisan produk media, (3) mengetahui keefektifan produk media.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Flipbook Pada Materi Makhluk Hidup Dalam Ekosistem dikelas V SDN Satak 2”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang dapat membantu memberikan pemahaman dan menjadikan siswa lebih tertarik untuk belajar IPA khususnya pada materi makhluk hidup dan ekosistem.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas dapat didefinisikan ada beberapa permasalahan yang ada disekolah dasar khususnya SDN Satak 2 yaitu kurangnya penggunaan media yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar dan pemahaman konsep IPA pada materi makhluk hidup dan lingkungannya di kelas V SD yang dimana masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Permasalahan ini terjadi karena siswa masih belum memahami materi tentang makhluk hidup dan ekosistem, oleh karena itu perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar siswa semangat dalm mengikuti proses pembelajaran. Maka identifikasi masalah dari pemaparan diatas adalah:

1. Kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran sangat minim, hal ini dibuktikan media yang digunakan kurang memadai.
2. Diperlukannya penggunaan media pada proses pembelajaran IPA khususnya materi makhluk hidup dalam ekosistem.
3. Rendahnya respon atau antusias peserta didik dalam mata pelajaran IPA, hal ini dibuktikan bahwa pada saat menjelaskan guru hanya menggunakan buku cetak berupa modul ajar.
4. Peserta didik hanya sebagai pendengar, hal ini dibuktikan bahwa peserta didik lebih banyak menyimak teks dalam bahan ajar sehingga siswa menjadi pasif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan produk media pembelajaran interaktif berbasis flipbook pada materi makhluk hidup dalam ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar yang dikembangkan?
2. Bagaimana kepraktisan produk media pembelajaran interaktif berbasis flipbook pada materi makhluk hidup dalam ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar yang dikembangkan?
3. Bagaimana keefektifan produk media pembelajaran interaktif berbasis flipbook pada materi makhluk hidup dalam ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar yang dikembangkan?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan produk media pembelajaran interaktif berbasis flipbook pada materi makhluk hidup dalam ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar yang dikembangkan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk media pembelajaran interaktif berbasis flipbook pada materi makhluk hidup dalam ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar yang dikembangkan.

3. Untuk mengetahui keefektifan produk media pembelajaran interaktif berbasis flipbook pada materi makhluk hidup dalam ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar yang dikembangkan.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis flipbook.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa

1. Memberikan pengalaman serta mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dalam mencapai kompetensi.
2. Menumbuhkan motivasi dan juga menambah daya tarik siswa terhadap pembelajaran IPA.

- b. Bagi Guru

1. Dapat membangun komunikasi dalam pembelajaran antara guru dan siswa sehingga akan menjadi pembelajaran bermakna.
2. Memberikan alternatif media pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu. Mengembangkan flipbook sebagai media pembelajaran.

- c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media interaktif berbasis flipbook yang diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Albet Maydiantoro. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1).
<https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>
- Churri, M. In Agung, Y. (2013). Pengembangan Materi Dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video Untuk Smk Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Diahratri, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika Stkip Pgri Pacitan. Skripsi. Pacitan. *Khusnul Diahratri.2022*, 5(3).
- Hakim, R. (2021). Peningkatan Profesional Guru Tentang Pemahaman Pembelajaran Terpadu Dalam Muatan Ipa Di Sd Gugus I Kecamatan Kuranji Padang. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1).
- Harahap, H. S. (2019). Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis Macromedia Flash Dalam Komputer Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 5(2).
<https://doi.org/10.36987/Jpbn.V5i2.1356>
- Hasruddin. (2009). Peran Multi Media Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Tabularasa Pps Unimed*, 6(2).
- Hayati, F., Neviyarni, N. In Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1).
- Hidayat, F. In Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran

- Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (Jipai)*, 1(1). <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Humaira, S. Z. (2022). Peran Guru Dalam Pembinaan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Scholarly Journal Of Elementary School*, 1(1).
- Isti, L. A., Agustiniingsih, A. In Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Istikhomah, I. In Bambang Suharto, A. W. (2021). Filsafat Sebagai Ilmu Yang Menjadi Landasasan Bagi Ilmuwan Dalam Mengembangkan Sains. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jfi.v4i1.31192>
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U. In Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1). <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Muhtar, N. A., Nugraha, A. In Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Information Communication And Technology (Ict). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4). <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26455>
- Mukarromah, J. Z., Sutomo, Moh. In Sahlan, Moh. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 7(3).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Prasetya, A., Ulfa, S. In Susilaningsih, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Untuk Sekolah Dasar. *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 111–120. <https://doi.org/10.17977/Um038v5i22022p111>
- Prastika, A. D. (2019). Miskonsepsi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Kelas V Di Sekolah Dasar. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.30595/Dinamika.V9i1.3857>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S. In Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(6).
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie. *Journal Of Medives : Journal Of Mathematics Education Ikip Veteran Semarang*, 3(1). <https://doi.org/10.31331/Medivesveteran.V3i1.702>
- Putri, W. D. M. (2022). Penerapan Media Gambar Kliping Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Ma'arif Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022. [Etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id). <http://etheses.iainponorogo.ac.id/19525/>
- Rahmawati, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di Smp Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Fisika*, 326–332.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S. In Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di Smp 1. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4).
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S. In Muladi, Y. (2017a). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation Of*

- Vocational Technology Education*, 9(2).
<https://doi.org/10.17509/Invotec.V9i2.4860>
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S. In Muladi, Y. (2017b). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation Of Vocational Technology Education*, 9(2).
<https://doi.org/10.17509/Invotec.V9i2.4860>
- Sugiyono. (2018). Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta. *Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.*
- Suliyono, B., Pranyata, Y. I. P. In Yuwono, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Dimensi Tiga Di Smk Negeri 11 Malang. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 160–166.
<https://doi.org/10.36277/Defermat.V5i2.289>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
<https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>
- Tri Wulandari In Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1). <https://doi.org/10.32665/Jurmia.V2i1.245>
- Windi Anisa, F., Ainun Fusilat, L. In Tiara Anggraini, I. (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. V *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* (Let. 2, Številka 1).
- Zabir, A. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smpn 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang. *Universitas Negeri Makassar*, 1(1).