

## INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN *M-LEARNING* BERBASIS FLIPBOOK

Eka Ayu Hastira<sup>1</sup>, Suharti<sup>2</sup>, Nur Khalisah Latuconsina<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Jln. H. M. Yasin Limpo, Gowa, Indonesia

<sup>1</sup>hastiraaa.ekaaaa@gmail.com, <sup>2</sup>suharti.harti@uin-alauddin.ac.id, <sup>3</sup>nur.khalisah@uin-alauddin.ac.id

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received Nov 11, 2022

Revised Jan 7, 2023

Accepted Jan 9, 2023

#### Keywords:

Learning Media;

ADDIE;

M-Learning;

Flipbook

### ABSTRACT

*This study aims to determine the quality of the mathematics learning media in the circle material at SDN 110 Borongloe which meets the valid, practical, and effective criteria. Media development refers to the stages of the ADDIE model. The research subjects were students of class VI SDN 110 Borongloe. The instruments used in the study included: validation sheets, teacher and student response questionnaires, teacher observations managing learning, student activity observations, and learning outcomes tests. The data were analyzed quantitatively by looking for the average value of the validity, practicality, and effectiveness levels. Based on the results of the study, the validation results obtained are 4.48 with a very valid category. The results of the practicality of the teacher response questionnaire are 76.6% and the student response questionnaire is 90.9%. The results of the effectiveness of the study were measured using the student activity observation sheet with the acquisition of 91.1% in the very good category, the observation sheet on the teacher's ability to manage to learn with the acquisition of 4.67 in the very good category, and the student learning outcomes test with the acquisition of learning completeness of 93%. Thus the M-Learning learning media meets product quality assessment standards.*

#### Corresponding Author:

Eka Ayu Hastira,  
Universitas Islam Negeri  
Alauddin Makassar  
Gowa, Indonesia  
hastiraaa.ekaaaa@gmail.com

Pada penelitian ini memiliki tujuan mengukur kualitas media pembelajaran matematika materi lingkaran di SDN 110 Borongloe yang telah masuk kedalam kategori valid, praktis, dan efektif. Pengembangan media berpatok pada model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VI SDN 110 Borongloe. Instrumen yang dimanfaatkan pada penelitian ini terdiri dari lembar: validasi, angket respon guru dan peserta didik, observasi guru mengelola pembelajaran, observasi aktivitas peserta didik, dan tes hasil belajar. Data dianalisis secara kuantitatif dengan mencari nilai rerata dari tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil validasi sebesar 4.48 dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan dari angket respon guru 76,6% dan angket respon peserta didik sebesar 90,9%. Hasil keefektifan penelitian diukur menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik dengan perolehan sebesar 91,1% kategori sangat baik, lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan perolehan sebesar 4,67 kategori sangat baik, dan tes hasil belajar peserta didik dengan perolehan ketuntasan belajar sebesar 93%. Dengan demikian media pembelajaran *M-Learning* memenuhi standar penilaian kualitas produk.

#### How to cite:

Hastira, E. A., Suharti, S., & Latuconsina, N. K. (2023). Inovasi Media Pembelajaran *M-Learning* Berbasis *Flipbook*. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6 (1), 219-226.

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran sangatlah krusial dalam menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Hal tersebut sependapat dengan Sapriyah (2019) yang menuturkan bahwa dalam proses pembelajaran ada proses komunikasi yang terjadi dalam suatu sistem, serta adanya media yang menjadi bagian dalam sistem pembelajaran tersebut. Kehadiran media di tengah pembelajaran memiliki makna yang sangat penting karena kurang jelasnya bahan, dan apa hal-hal abstrak yang tidak memungkinkan untuk dipraktikkan oleh guru dapat dihadirkan dalam media pembelajaran yang digunakan (Tafonao, 2018).

Menurut Rahmawati & Baharuddin (2016) untuk menentukan serta mengaplikasikan media, aspek terpenting yang harus diperhatikan yaitu modalitas belajar anak. Modalitas belajar ialah hal dasar yang terdapat pada anak, dengan modalitas yang variatif, guru dapat memilih media pembelajaran yang tidak hanya terfokus pada satu mobilitas saja. Dari hal tersebut, guru harus memadukan berbagai media penyampaian pesan agar pembelajaran menjadi lebih optimal, hal ini disebut sebagai konsep multimedia.

Berdasarkan hasil dari wawancara tanggal 29 Agustus 2020 bersama guru matematika SDN 110 Borongloe Kabupaten Jeneponto bahwa mereka belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis m-learning. Alasannya karena guru tidak memiliki media m-learning. Selain itu guru menambahkan bahwa pihak sekolah juga tidak mengusahakan pengadaan media m-learning. Oleh karena itu, saat pembelajaran, guru hanya terpaku pada buku cetak yang dibagikan kepada setiap peserta didik tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis m-learning. Guru menuturkan bahwa kondisi pembelajaran yang demikian membuat motivasi peserta didik berkurang dalam belajar. Akibatnya pencapaian belajar matematika di SDN 110 Borongloe Kabupaten Jeneponto masih berada di bawah KKM. Hal ini terlihat bahwa terdapat 10 orang dari 14 peserta didik kelas VI yang hasil ulangan harian mata pelajaran matematika yang belum menggapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 75.

Oleh sebab itu peneliti akan melaksanakan suatu penelitian pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *flipbook*. Pemilihan *flipbook* karena dapat mendukung hal-hal yang mencakup pembelajaran *audio visual*. Aplikasi tersebut berbentuk *flip* bolak balik yang mirip dengan buku cetak. Melalui penelitian ini, diharapkan penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* maka hasil belajar matematika peserta didik kelas VI dapat meningkat.

Aplikasi *flipbook* memiliki bagian yang dapat menggabungkan antara gambar, video, audio dan teks. Aplikasi yang dimanfaatkan untuk pembuatan media yaitu *kvisoft flipbook Maker pro 4.2.2.0*. Agar dapat menjalankan aplikasi tersebut perlu mempersiapkan file yang berbentuk *pdf/ppt/word* yang nantinya di *import* kedalam aplikasi *kvisoft flipbook*. Fitur lain yang dimiliki aplikasi ini yaitu terdapat fitur *background* yang dapat membuat tampilan menarik dilengkapi dengan tombol navigasi dalam menjalankan aplikasi. Bentuk *file Kvisoft flipbook* dapat dijadikan bentuk *html, zip, exe, screensaver, dan app*.

Adapun penelitian relevan di antaranya yaitu Yulinar (2019) yang memaparkan hasil penelitiannya yaitu pembelajaran *flipbook* telah valid dan dapat digunakan, serta media pembelajaran yang diaplikasikan berada pada kategori mudah digunakan dan efektif. Namun bertolak belakang dengan penelitian Almekhlafi (2021) yang mengungkapkan tidak ada perbedaan signifikan pada ketercapaian pembelajaran terkait dengan jenis buku yang digunakan meski keuntungan dari *e-book* lebih banyak dari buku cetak. Sehingga dianggap perlu untuk dilakukan penelitian tentang kualitas buku digital yang dalam hal ini akan dikembangkan media M-Learning berbasis *flipbook* pada pembelajaran matematika di tingkat dasar. Pengembangan

media ajar ini memuat materi lingkaran pada peserta didik kelas VI SDN 110 Borongloe Kabupaten Jeneponto.

**METODE**

Metode yang menjadi dasar pada penelitian yaitu *Research & Development* memanfaatkan pengembangan *ADDIE*. Hasil dari pengembangan yang dilakukan yaitu media pembelajaran *M-Learning* berbasis *Flipbook* dengan subjek uji coba peserta didik kelas VI SDN 110 Borongloe dengan jumlahh subjek 14 peserta didik. Tujuan penelitian yaitu mengukur kualitas *M-Learning* berbasis flipbook.

Teknik yang diaplikasikan dalam proses mengumpulkan data adalah dengan cara mengobserasi, membagikan angket dan pengesanan. Instrumennya meliputi lembar angket respon, lembar observasi kemampuan guru mengelola kelas, lembar aktivitas peserta didik, dan lembar tes. Semua instrumen melalui proses penilaian tim ahli menggunakan lembar penilaian instrumen (validasi). Analisis data yang dijadikan patokan dalam lembar validasi yaitu skala *likert* (1-5) yang telah dinilai oleh validator kemudian dicocokkan dengan tabel 1.

**Tabel 1.** Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Skor	Keterangan
$Va < 1,9$	Tidak Valid
$1,9 \leq Va < 2,7$	Kurang Valid
$2,7 \leq Va < 3,5$	Cukup Valid
$3,5 \leq Va < 4,3$	Valid
$4,3 \leq Va \leq 5$	Sangat Valid

Sumber: Hobri (2010)

Analisis data untuk angket respon menggunakan skala likert (SP sampai TP) yang diisi oleh guru dan peserta didik di akhir pembelajaran kemudian disesuaikan dengan kriteria dalam tabel 2.

**Tabel 2.** Kriteria Respon Peserta Didik dan Guru

Skor	Keterangan
$RS < 50\%$	Tidak Positif
$50\% \leq RS < 60\%$	Kurang Positif
$60\% \leq RS < 70\%$	Cukup Positif
$70\% \leq RS < 85\%$	Positif
$85\% \leq RS \leq 100\%$	Sangat Positif

Sumber: Arsyad (2016)

Analisis data untuk tes hasil belajar menggunakan rubrik penskoran (0 – 100) dengan kategori:

**Tabel 3.** Kategori Kemampuan Peserta Didik

Skor	Keterangan
91% – 100%	Sangat Tinggi
75% – 90%	Tinggi
60% – 74%	Sedang
40% – 59%	Rendah
0% – 39%	Sangat Rendah

Sumber: Arsyad (2016).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini diawali dengan tahap *Analysis*, yakni dengan melakukan kajian terhadap kebutuhan peserta didik dan kurikulum yang berlaku di SD Negeri 110 Borongloe. Dari kajian ini, informasi atau data yang diperoleh bahwa hasil belajar peserta didik masih di bawah KKM. Hal ini dipengaruhi oleh kondisi situasi pembelajaran dimana peserta didik tampak lesu dan tidak bersemangat untuk belajar, salah satu penyebabnya karena tidak ada media yang mampu menarik perhatian peserta didik. Adapun materi yang masih sulit dipahami ialah materi lingkaran. Sehingga dapat dipahami bahwa hal yang peserta didik butuhkan di SD Negeri 110 Borongloe untuk meningkatkan semangat belajar dan hasil belajarnya adalah media pembelajaran yang akan disesuaikan dengan perkembangan era saat ini khususnya untuk materi lingkaran.

Selanjutnya adalah tahap *Design*. Tahap ini menghasilkan sebuah konsep gagasan mengenai gambaran media pembelajaran *M-Learning* yang meliputi: 1) pemilihan judul media yaitu Senang Belajar Matematika (Lingkaran); 2) sub bagian dalam media yang terdiri dari kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, peta konsep, uraian materi, kegiatan belajar, video, evaluasi, dan daftar pustaka. Selain itu juga dilakukan penyusunan instrumen penelitian. Lanjut ke tahap *Development*. Tahap ini menghasilkan bentuk fisik media pembelajaran *M-Learning* dengan salah satu contoh tampilannya disajikan pada gambar 1 berikut.



**Gambar 1.** Tampilan Media Pembelajaran *M-Learning*

Setelah itu dilakukan proses validasi kepada ahli, validasi ini mencakup semua komponen yang diaplikasikan pada penelitian yaitu validasi perangkat dan validasi instrumen. Hasil validasi disajikan dalam tabel 4 berikut:

**Tabel 4.** Hasil validasi

Instrumen	Rata-Rata Skor	Keterangan
Materi	4.83	Sangat valid
Media	4.76	Sangat valid
Angket respon guru	4.61	Sangat valid
Angket respon peserta didik	4.42	Sangat valid
Aktivitas guru	4.31	Sangat valid
Aktivitas peserta didik	4.33	Sangat valid
Tes hasil belajar	4.5	Sangat valid

RPP	4.41	Sangat valid
Rata-Rata Total	4.48	Sangat valid

Tabel 4 menyajikan perolehan penilaian tingkat validitas yang didapatkan dari penilaian ahli. Secara umum hasil penilaian ahli terhadap keseluruhan instrumen baik instrumen berupa perangkat maupun instrumen penelitian memperoleh nilai pada rentang  $4,3 \leq Va < 5$ , jika dirata-ratakan maka mendapat skor sebesar 4,48 keterangan sangat valid. Sehingga penilaian tingkat validitas terpenuhi.

Kemudian tahap *Implementation* yaitu penerapan atau uji coba terbatas yang dilakukan kepada 14 subjek penelitian. Selama proses pembelajaran uji coba media pembelajaran *M-Learning*, dilakukan juga penilaian observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Diakhir pembelajaran dilakukan tes hasil belajar kepada peserta didik serta pembagian angket respon kepada guru dan peserta didik. Tahap terakhir adalah tahap *evaluation*, yaitu pengadaaan analisis terhadap validitas, kepraktisan dan keefektifan media yang datanya diperoleh saat tahap *development* dan *implementation*. Hasil analisis kepraktisan dan keefektifan termuat dalam tabel 5 dan tabel 6 berikut.

**Tabel 5.** Hasil Analisis Tingkat Kepraktisan

Lembar Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
Angket respon peserta didik	90.9%	Sangat positif
Angket respon guru	76.6%	Positif

Tabel 5 menyajikan perolehan hasil penilaian tingkat kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik melalui pengisian angket respon. Data yang dianalisis hanya respon positif yang diberikan oleh responden. Respon positif yang diberikan peserta didik jika dirata-ratakan sebesar 90,9%, sedangkan respon positif yang diberikan guru sebesar 76,6%. Akumulasi dari kedua instrumen memperoleh rata-rata 83,8% keterangan positif. Dengan demikian maka penilaian tingkat kepraktisan juga memenuhi.

**Tabel 6.** Hasil Analisis Tingkat Keefektifan

Lembar Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
Aktivitas guru	4.67	Sangat baik
Aktivitas peserta didik	91.1%	Sangat baik
Tes hasil belajar	93%	Sangat tinggi

Tabel 6 menyajikan perolehan penilaian dari tingkat keefektifan yang juga dilakukan oleh guru dan peserta didik. Aktivitas guru yang dinilai berdasarkan lembar observasi telah memperoleh skor 4,67 dari skor ideal 5, aktivitas peserta didik memperoleh 91,1% dari skor ideal 100%, dan tes hasil belajar yang memperoleh nilai rata-rata 93% dari skor ideal 100%. Ketiga instrumen mendapat skor dengan keterangan “sangat..”, sehingga tingkat keefektifan juga sudah memenuhi. Berdasarkan hasil analisis data validitas, kepraktisan, dan keefektifan yang termuat dalam tabel 4 sampai 6, maka media pembelajaran *M-Learning* sudah memenuhi standar kelayakan dan syarat pengaplikasian media dalam pembelajaran.

## Pembahasan

Langkah awal yang dilakukan sebelum penelitian adalah menganalisis kurikulum dan analisis kebutuhan peserta didik. Mengidentifikasi kebutuhan yang disesuaikan dengan kurikulum ini penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran (Devianti & Sari, 2020). Pada analisis kurikulum, dilakukan analisis materi pada mata pelajaran matematika yaitu materi lingkaran.

Terjadi penambahan serta pengurangan materi menggunakan rujukan materi yang ada dalam buku pelajaran matematika. Selanjutnya menganalisis kebutuhan peserta didik pada hasil wawancara, dimana guru berpendapat bahwa peserta didik di kelas VI memiliki pencapaian pembelajaran yang masih rendah dibawah KKM yaitu 75 disebabkan karena dalam pembelajaran mereka belum memanfaatkan media pembelajaran dan guru hanya menggunakan buku teks yang dibagikan kepada peserta didik. Guru menuturkan bahwa kondisi pembelajaran yang belum memanfaatkan media menjadikan semangat peserta didik turun atau kurang tertarik dalam belajar matematika. Oleh sebab itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang tidak monoton, yang memiliki fitur-fitur yang membangkitkan motivasi peserta didik agar tertarik mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini didukung oleh temuan H & Winata (2017) dan Andriani (2016) bahwa peningkatan motivasi belajar dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran.

Data yang didapatkan dari tahap analisis kemudian dibuatkan rancangan media, rencana kegiatan pembelajaran, serta alat ukur penelitian (Cahyadi, 2019). Perancangan ini mencakup konsep media pembelajaran, RPP, tes hasil belajar, isi materi lingkaran kelas VI SD, dan penentuan instrumen penelitian. Adapun susunan media pembelajaran yang dikonsepsikan memuat judul, daftar isi, kata pengantar, petunjuk penggunaan media pembelajaran, tujuan, peta konsep, uraian materi, kegiatan pembelajaran, video pembelajaran, evaluasi dan daftar pustaka.

Selanjutnya pembuatan (*development*) media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran matematika berbasis flipbook disesuaikan dengan struktur konsep yang telah dibuat. Media dan instrumen serta perangkat yang telah dibuat lalu divalidasi kepada tim ahli untuk menjamin komponen yang sudah telah layak dan tepat mengenai apa yang ingin dicapai (Ernawati, 2017). Hasil validasi dari media dan perangkat mendapat penilaian kategori sangat valid sehingga perangkat yang dikembangkan dapat digunakan pada tahap selanjutnya. Seluruh validator memberi kesimpulan terhadap media yang telah dikembangkan lengkap dengan instrumennya berada dalam kategori baik dan layak digunakan ketahap selanjutnya. Sejalan dengan ini, Hasanah et al. (2020) dan Saparina et al. (2020) juga memperoleh hasil serupa dimana media pembelajaran yang dibuat layak dan memenuhi penilaian validitas.

Media yang telah direvisi berdasar pada masukan-masukan pembimbing dan validator yang telah valid serta siap digunakan ke peserta didik kelas VI SD Negeri 110 Borongloe pada tanggal 11 Maret 2022 selama tiga hari. Uji cob ini sudah masuk tahap implementasi dalam model ADDIE. Uji coba yang dilakukan disesuaikan dengan tahapan kegiatan pembelajaran yang tertuang dalam RPP dan dilakukan oleh guru matematika. Tahapan implementasi akan menuntun untuk mendapatkan hasil dari membimbing peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, memastikan bahwa terjadi pemecahan masalah dari permasalahan yang ada, dan memastikan bahwa saat akhir pembelajaran ada peningkatan hasil belajar siswa (Cahyadi, 2019).

Tahapan terakhir yaitu evaluasi. Dilakukan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran *M-Learning* berbasis flipbook pada lingkaran. Penilaian ini mencakup aspek kepraktisan dan keefektifan dari media. Kepraktisan diukur melalui hasil angket respon guru dan peserta didik. Kepraktisan dinilai dari kemudahan media diaplikasikan oleh pengguna yaitu guru dan peserta didik (Agustyaningrum & Gusmania, 2017), yang pada penelitian ini mencakup kemudahan guru dan peserta didik menjalankan *M-Learning*, kejelasan tiap icon, kejelasan petunjuk, dan isi. Penilaian kepraktisan menunjukkan respon sangat positif sehingga aspek penilaian kepraktisan tercapai. Perolehan hasil ini sejalan dengan penelitian Yulinar

(2019) yang juga mendapatkan hasil yang sama bahwa media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang dikembangkan masuk kategori sangat praktis.

Evaluasi selanjutnya yaitu penilaian keefektifan yang diperoleh melalui lembar observasi aktivitas guru, peserta didik dan THB. Menurut Soemosasmito (Abidin et al., 2020) pembelajaran efektif jika: 1) sebagian besar waktu belajar siswa dicurahkan untuk kegiatan belajar, 2) Perilaku peserta didik dalam melaksanakan tugas rata-rata tinggi, 3) materi Ketepatan isi, pengajaran sesuai dengan kemampuan siswa. 4) Menciptakan suasana belajar yang bersahabat dan positif. Hasil penilaian ketiga instrumen yaitu aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan tes hasil belajar menunjukkan bahwa ketercapaian keefektifan sudah memenuhi. Hasil ini dikuatkan oleh Mulyaningsih & Saraswati (2017) dan Sriyanti (2022) dalam penelitiannya yang juga memenuhi tingkat keefektifan media digital book menggunakan *flipbook kvisoft* dari penilaian aktivitas peserta didik, kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan ketuntasan belajar siswa.

Oleh karena aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan sudah tercapai maka media pembelajaran *M-Learning* layak untuk diaplikasikan dalam proses belajar mengajar. Sejumlah penelitian yang telah dilakukan para peneliti sebelumnya juga mendapat hasil penelitian yang sama, sebagaimana Yulinar (2019) mendapat hasil yaitu media pembelajaran *flipbook kvisoft* berbasis android yang dikembangkan telah valid, praktis, efektif. Demikian juga Pixyoriza (2018) dengan hasil bahwa media pembelajaran *M-Learning* berbasis *Flipbook* terhadap pencapaian pembelajaran peserta didik meningkat.

## KESIMPULAN

Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran *M-Learning* berbasis *flipbook* dengan materi lingkaran berpatokan pada model pengembangan ADDIE. Adapun susunan media pembelajaran memuat judul, daftar isi, kata pengantar, petunjuk penggunaan media pembelajaran, tujuan pembelajaran, peta konsep, uraian materi, kegiatan belajar, video pembelajaran, evaluasi dan daftar Pustaka. Keterbaruan media ini dengan media dari penelitian sebelumnya adalah dari segi tampilan dan akses penggunaannya yang bisa melalui *IOS* maupun android. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran *M-Learning* berbasis *flipbook* layak dan berkualitas karena memuat penilaian valid, praktis, dan efektif. Maka saran yang direkomendasikan peneliti perlunya perluasan pengembangan pada materi lain karena media yang dibuat dibatasi hanya pada materi lingkaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Huda, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7659>
- Agustyaningrum, N., & Gusmania, Y. (2017). Praktikalitas dan Keefektifan Modul Geometri Analitik Ruang Berbasis Konstruktivisme. *Jurnal Dimensi*, 6. <https://doi.org/10.33373/dms.v6i3.1075>
- Almekhlafi, A. G. (2021). The effect of E-books on Preservice student teachers' achievement and perceptions in the United Arab Emirates. *Education and Information Technologies*, 26(1), 1001–1021. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10298-x>
- Andriani, S. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN Mayangan 6 Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(1), Article 1.

- Arsyad, N. (2016). *Model pembelajaran menumbuhkembangkan kemampuan metakognitif*. Pustaka Refleksi.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model: *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Devianti, R., & Sari, S. L. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Proses Pembelajaran. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 6(1), 21–36.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- H, K. Y., & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>
- Hasanah, S. N., Effendi, M. M., & Putri, O. R. U. (2020). Pengembangan Space Geometry Flipbook Audio Visual Berbasis Literacy Digital untuk Siswa SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2951>
- Hobri, H. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Pena Salsabila.
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>
- Pixyoriza, P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving* [Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/5169/>
- Rahmawati, S., & Baharuddin. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Badar dan SMP Negeri 5 Badar Kab. Aceh Tenggara. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5008>
- Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Lingkaran di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9(9), Article 9. <https://doi.org/10.26418/jppk.v9i9.42466>
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), Article 1.
- Sriyanti, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Berbasis Ayat-Ayat Al-Qur'an Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Bilangan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1394>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yulinar. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Kvisoft Berbasis Android Kelas XI SMAN 4 Jeneponto*.