

Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di Kelas IV SD

Meljatu Aperta¹⁾, Risdani Amini²⁾

^(1,2)Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang, Indonesia
E-mail: meljatua@gmail.com¹⁾, risdamini@yahoo.co.id²⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Adapun tahapannya adalah *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Subjek dari penelitian ini yaitu, guru kelas IV-C dan 25 peserta didik kelas IV-C SD Negeri 15 Ulu Gadut. Instrumen yang digunakan antara lain lembar validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan: (1) media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD yang di validasi oleh *expert judgment* dinyatakan "sangat valid" dengan penilaian rata-rata keseluruhan validator 91,5% (2) respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD memperoleh kategori "sangat praktis" dengan nilai rata-rata 97,14% dan 96,13%.

Kata kunci: media pembelajaran tematik terpadu, *kvisoft flipbook maker pro*, model ADDIE

Abstract

The purpose of this research is to develop *Kvisoft Flipbook Maker Pro* based Integrated thematic learning media based in class fourth Elementary School 15 Ulu Gadut in the form of a valid and practical. The model used in the ADDIE model consisting of stages analysis, design, development, implementation and evaluation. The subject of this study were class IV-C teacher and 25 students at Elementary School 15 Ulu Gadut. The results showed: (1) integrated thematic learning media based on *Kvisoft Flipbook Maker Pro* in class IV Elementary School validated by expert judgment declared very valid with an overall average rating of validators 91,5%, (2) teacher responses and students responses to the Integrated thematic learning media based *Kvisoft Flipbook Maker Pro* in class IV Elementary School obtained a very practical category with an average score of 97.14% and 96.13%.

Keywords: integrated thematic learning media, *kvisoft flipbook maker pro*, ADDIE model

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan pada penerapan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik. Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pembelajaran yang pelaksanaannya dilakukan dengan melibatkan beberapa muatan pelajaran sekaligus dengan menggunakan tema sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik (Fitria, 2019). Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 menerangkan bahwa terdapat lima langkah pengalaman belajar yang digunakan dalam pendekatan saintifik, mulai dari mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mengumpulkan informasi/mencoba (*experimenting*), menalar/mengasosiasi (*associating*) dan mengkomunikasikan (*communicating*).

Pemaduan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik pada kurikulum 2013 bertujuan untuk memperluas wawasan pengetahuan, menumbuhkan sikap positif dan meningkatkan keterampilan pada peserta didik secara seimbang (Poewarti & Amri, 2013). Dalam penerapan kurikulum 2013, guru dituntut untuk lebih profesional dalam penggunaan

alat dan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Rumahlata & dkk, 2016).

Selain itu, guru juga diarahkan untuk memberdayakan potensi yang dimiliki peserta didik agar dapat memiliki kompetensi yang diharapkan melalui upaya meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Hal ini dipertegas oleh Amini (2017: 2) "*This curriculum is a competence based which means that the curriculum focuses on certain competence development, also emphasizes on graduates' competence with noble character, skillful, and thematic learning process*". Guru dituntut agar bisa membuat pembelajaran berpusat kepada peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut di perlukan dukungan dan strategi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran.

Salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan mendesain dan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan ketersediaan teknologi sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan nilai-nilai kehidupan yang termuat dalam setiap pembelajaran. Guru sebagai pendidik yang profesional diharapkan memiliki kemampuan mengembangkan media sesuai dengan mekanisme serta memperhatikan karakteristik dan lingkungan sosial dari peserta didik (Depdiknas, 2010).

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2010). media pembelajaran bertujuan untuk merangsang perhatian,

minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Sumanto, 2012). Selain itu, diperlukan adanya kelengkapan sarana dan prasarana pendidikan yang dapat menunjang proses pengembangan media pembelajaran di Sekolah.

Penelitian terdahulu tentang *Kvisoft Flipbook Maker Pro* telah dilakukan oleh Mulyaningsih dan Saraswati (2017), Yulinar (2019) serta Agustina dan Fitridajati (2020). Mulyaningsih dan Saraswati (2017) membahas tentang "Penerapan Media Pembelajaran Digital *Flipbook* dengan *Kvisoft Flipbook Maker*", Yulinar (2019) membahas tentang "Pengembangan media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft* berbasis *Android* di Kelas X SMAN Jenopoto". Agustina dan Fitridajati (2020) membahas tentang "Pengembangan *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Submateri Pencemaran Lingkungan untuk Melatih keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA".

Tiga penelitian terdahulu di atas mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* untuk peserta didik SMA. Sedangkan media pembelajaran *Kvisoft Flipbook Maker Pro* untuk peserta didik sekolah dasar (SD) masih minim dilakukan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berupa pengembangan berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* sebagai media pembelajaran tematik terpadu untuk sekolah dasar. *Kvisoft Flipbook Maker Pro* merupakan sebuah *software* yang digunakan untuk membuat buku digital yang menarik. dengan tambahan gambar, musik dan animasi. Sehingga pembelajaran akan menjadi lebih aktif, bermakna dan menyenangkan.

Rasiman (2014) menerangkan bahwa peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook*. Sejalan dengan pendapat di atas, Mulyadi (2016) mengemukakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* dapat meningkatkan berfikir kreatif peserta didik dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* sebagai media pembelajaran tematik terpadu dirasa perlu, karena memiliki beberapa kelebihan. Diantaranya; 1) *Kvisoft Flipbook Maker Pro* disusun dengan menyajikan gambar, musik, animasi dan hiasan lain yang menarik perhatian peserta didik, 2) materi yang disajikan lebih konkrit karena terdapat gambar, musik dan animasi, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi, 3) *Kvisoft Flipbook Maker Pro* mudah dibuat, tidak memerlukan bahan dan alat yang banyak.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang diperoleh adalah: 1) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD yang valid? 2) Bagaimanakah pengembangan media

pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD yang praktis?

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD yang valid 2) mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD yang praktis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dengan kualitas valid dan praktis. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di Kelas IV SD.

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu: *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 15 Ulu Gadut, Kecamatan Pauh, Kota Padang. Penelitian dilakukan pada bulan Februari tanggal 18 sampai 23 Maret 2021. Subjek penelitian terdiri dari 1 orang guru kelas IV-C di SD Negeri 15 Ulu Gadut dan 25 orang peserta didik kelas IV-C di SD Negeri 15 Ulu Gadut. Untuk melihat kevalidan media pembelajaran tematik terpadu dilakukan validasi menggunakan *expert judgment*.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian pengembangan model ADDIE menurut Branch (dalam Ratumanan, 2019: 70-73) meliputi 5 tahap akan tetapi, peneliti memodifikasi model ini menjadi 4 tahap yaitu, *analysis, design, development and implementation*. Jenis data yang diambil pada penelitian ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif, yaitu data hasil uji validitas dan praktikalitas. Data pertama adalah hasil validasi media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD yang diberikan kepada validator, yaitu dosen ahli materi, ahli media dan ahli kegrafikaan. Data kedua diperoleh pada pelaksanaan uji coba. Pada uji coba ini diambil data berupa hasil uji praktikalitas yaitu respon guru dan respon peserta didik.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD, yaitu kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data-data yang akan dianalisa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket praktikalitas (respon guru dan respon peserta didik). Lembar validasi yang digunakan meliputi lembar validasi untuk ahli materi, ahli media dan ahli kegrafikaan. Angket yang digunakan meliputi angket untuk respon guru dan respon peserta didik. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup yang berarti responden harus memilih jawaban yang sudah tersedia, skala yang digunakan adalah skala *Likert* dengan skala ukur 5.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi media pembelajaran tematik terpadu oleh para ahli. Data yang diambil dari pelaksanaan uji coba adalah data kepraktisan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD. Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis sebagai berikut:

Analisis Data Validasi Media Pembelajaran Tematik terpadu

Data hasil analisis media pembelajaran tematik terpadu yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala *Likert*. Kriteria penskoran media pembelajaran tematik terpadu menggunakan penilaian Riduwan dan Sunarto (2012).

Tabel 1. Kriteria Kelayakan dan Revisi Produk

Interval	Kategori
76 % – 100%	Sangat Valid
61% – 75%	Valid
46 % – 60%	Cukup Valid
31% – 45%	Kurang Valid
15% – 30%	Sangat Kurang Valid

Adaptasi dari Muriati (dalam Zunaidah & Amin, 2016)

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan validitas menggunakan rumus dari Purwanto (2013:102)

$$NP = \frac{R}{SM} * 100$$

Selanjutnya untuk mengukur nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus dari Riduwan & Sunarto (2015:38)

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran Tematik Terpadu

Data praktikalitas diperoleh dari data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan angket respon peserta didik. Data dari angket respon guru dan respon peserta didik terhadap proses pembelajaran dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan Angket Peserta Didik

Rentang	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Modifikasi dari Siregar (2013:50)

Nilai akhir perhitungan data angket dianalisis menggunakan rumus dari Purwanto (2013:102)

$$NP = \frac{R}{SM} * 100$$

Kategori praktikalitas media pembelajaran tematik terpadu berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Tematik Terpadu

Interval	Kategori
76%-100%	Sangat Praktis
61%-75%	Praktis
46%-60%	Cukup Praktis
31%-45%	Kurang Praktis
15%-30%	Tidak Praktis

Modifikasi dari Purwanto (2013:103)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis di *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut pada penelitian ini, dijabarkan sebagai berikut:

Tahap *Analysis* (analisis)

Tahap *analysis* di mulai dengan observasi dan wawancara ke sekolah. Hasil observasi dan wawancara ditemukan permasalahan dalam pembelajaran tematik terpadu guru belum mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Kvisoft Flipbook Maker Pro*. Selanjutnya dilakukan analisis KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran dan materi tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku, subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku).

Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro*. Media pembelajaran yang dirancang dibutuhkan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan guru. Materi pembelajaran pada media pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada analisis KI, KD, Indikator, tujuan pembelajaran dan materi tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku, subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku).

Rancangan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas VI SD sebagai berikut:

- 1) Tampilan Halaman Sampul depan: Halaman sampul depan adalah halaman pertama yang akan muncul ketika media pembelajaran tematik terpadu dijalankan.
- 2) Halaman Menu: Pada halaman ini terdapat enam tombol interaktif yang dapat dioperasikan peserta didik yaitu: tombol petunjuk, tombol Kompetensi Inti, tombol materi, tombol profil penulis dan tombol referensi.
- 3) Halaman Submenu Petunjuk dan Kompetensi Inti: Halaman ini terdapat petunjuk penggunaan aplikasi dan kompetensi inti materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik.
- 4) Halaman Submenu Materi : Pada halaman ini terdapat materi yang akan dipelajari peserta didik yaitu materi pembelajaran kelas IV tema 7, subtema 2. Pada halaman ini terdapat 3 tombol interaktif yaitu tombol pembelajaran 1, tombol pembelajaran 2 dan tombol pembelajaran 3.
- 5) Halaman Submenu-Profil Penulis: Halaman ini terdapat foto peneliti dan profil singkat dari peneliti.
- 6) Halaman Referensi: Halaman ini terdapat sumber-sumber materi yang peneliti gunakan dalam membuat media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* meliputi validasi terhadap media pembelajaran tematik terpadu yang dirancang untuk mendapatkan saran dari para ahli, kemudian dilakukan validasi berulang-ulang sampai diperoleh media pembelajaran tematik terpadu yang valid. Media pembelajaran yang sudah valid kemudian di ujicobakan kepada peserta didik kelas IV SD untuk melihat praktikalitas dari media pembelajaran tematik terpadu. Tahapan pengembangan adalah sebagai berikut:

Validasi Media Pembelajaran

Tahap validasi media pembelajaran yang telah peneliti rancang dilanjutkan dengan validasi oleh ahli sesuai bidang keahliannya yang terdiri dari 3 orang; validator ahli materi, media dan kegrafikaan. Berdasarkan hasil validasi dan saran dari validator, media pembelajaran tematik terpadu kemudian direvisi. Hasil revisi dijadikan bahan untuk perbaikan media pembelajaran tematik terpadu yang telah dibuat dengan memasukkan

saran dari validator. Sehingga menghasilkan media pembelajaran tematik terpadu yang valid.

Hasil validasi media pembelajaran tematik terpadu yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	Validator	Skor Total	Kategori
1.	Dra. Yeni Erita, M.Pd	86,66	Sangat valid
2.	Dedi Supendra, S.Pd, M. A	93,84	Sangat valid
3.	Mai Sri Lena, M.Pd	94	Sangat valid
Jumlah Keseluruhan		274,5	
Rata-rata		91,5	Sangat valid

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum Xi}{n} \\ &= \frac{86,66 + 93,84 + 94}{3} \\ &= 91,5 \end{aligned}$$

Tahap Implementation (Penerapan)

Tahap impementasi dilakukan setelah media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD yang dikembangkan dinyatakan valid oleh para ahli. kemudian di uji cobakan kepada peserta didik di kelas IV C SDN 15 Ulu Gadut.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan setelah media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kissoft Flipbook Maker Pro* di ujicobakan di kelas IV C SD Negeri 15 Ulu Gadut. Evaluasi yang peneliti lakukan digunakan untuk menilai kualitas proses pembelajaran. Kriteria evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi persepsi terhadap media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kfisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV C SD Negeri 15 Ulu Gadut dalam pembelajaran melalui uji praktikalitas. Uji coba praktikalitas dilakukan untuk menentukan apakah media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* praktis digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD.

Hasil penilaian praktikalitas respon guru sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Respon Guru

No	Nama Guru	Respon Terhadap Pertanyaan						
		1	2	3	4	5	6	7
1.	Yuni Ristanti, M.Pd	5	5	5	5	4	5	5
Jumlah Skor		34						
Praktikalitas		97,14%						

Hasil penilaian praktikalitas respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik

Kls	Jlh Peserta Didik	Jlh Skor	Jlh Persentase (%)	Rat a (%)	Krit a
IV	25	721	576,8	96,13	SP

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* memberikan dampak positif dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD. Dalam proses pembelajaran menggunakan

media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* dapat memberikan banyak manfaat, yaitu efisien dalam penyampaian materi dan mudah dipahami sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran tematik terpadu. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Pitaloka (2018) dengan judul "Pengembangan Media *Flipbook* Pada Materi Mengidentifikasi Sifat-sifat Bangun Datar di Kelas V SD" yang pada hasil penelitiannya peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran dengan persentase respon sebesar 92,8% dari respon guru dan 89% dari respon peserta didik yang setuju bahwa pembelajaran mudah dimengerti dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro*.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD menggunakan model ADDIE dengan tahapan *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan) dan *evaluation* (evaluasi). Tim ahli terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli kegrafikaan yang menyatakan bahwa media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD valid dan layak digunakan. Hal ini diketahui dari hasil penilaian akhir rata-rata yaitu 91,5% dengan kategori sangat valid. Guru kelas IV C SD Negeri 15 Ulu Gadut juga menyatakan bahwa media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* memperoleh kategori sangat praktis dengan persentase sebesar 97,14% dan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD memperoleh kategori sangat praktis persentase 96,13%. Jadi media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD yang dikembangkan dengan model ADDIE dinyatakan valid dan praktis digunakan di sekolah dasar dalam pembelajaran tematik terpadu.

DAFTAR RUJUKAN

- Amini, R. (2017). *The Development Of Integrated Learning Based Student's Book To Improve Elementary School Students'Competence*. *Unnes Science Education Journal*. 6 (2).
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2010. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawati, Endang. (2016). *Pengembangan Modul Matematika pada Materi Fungsi dengan Pendekatan Kontekstual untuk SMP/MTS*. Diperoleh dari eprints.umpo.ac.id
- Fakhriyannur. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta*. Diperoleh dari eprints.uny.ac.id.
- Fitria, Y. (2019). *Landasan Pembelajaran Sains Terintegrasi (Terpadu)*. Padang: SUKABINA Press.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., & Handayani, R. D. (2016). *Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP*, 296–301.
- Mulyaningsih, N.N., & Saraswati, D.L. (2017). *Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5 (1), 25-32.
- Poewarti, Loeloek Endah & Amri, Sofan. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rasiman. (2014). *Efektifitas Resource-Based Learning Berbantuan Flip Book Maker Dalam Pembelajaran Matematika SMA*. JKPM, 1.
- Ratumanan, T. G & Rosmiati, Imas. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Riduwan, & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi*

- dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rumahlatu, D., Huliselan, E. K., & Takaria, J. (2016). *An analysis of the readiness and implementation of 2013 curriculum in the west part of Seram District, Maluku Province, Indonesia*. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5662–5675.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Sasongko, D. A. N. (2016). *108 Lampiran A Lampiran A1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian RPP*. Diperoleh dari core.ac.uk.
- Siregar, Syofian. (2013). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19–30.