

Pengembangan *Flip Book Education* Berbasis *Power Point* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX di MTs Miftahul Ulum

Karina Puji Lestari*, Ida Rahmawati, Ahmad Kasyfin Nur, Dany Miftah M. Nur
Institut Agama Islam Negeri, Kudus, Indonesia

*Corresponding Author: karinapuji@ms.iainkudus.ac.id
Dikirim: 19-11-2024; Direvisi: 07-12-2024; Diterima: 09-12-2024

Abstrak: Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Flip Book Education berbasis Power Point guna meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS di MTs Miftahul Ulum, Desa Trimulyo, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE, yang mencakup lima langkah utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas IX C, dengan data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian mencakup validasi ahli, pengamatan motivasi belajar, serta angket tanggapan siswa. Hasil menunjukkan media ini memenuhi kriteria valid dengan efisiensi penggunaan sebesar 85% dan daya tarik 87%. Media Flip Book Education ini terbukti efektif mendukung pembelajaran interaktif, membantu guru dalam penyampaian materi, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Flip Book Education*; *Power Point*; Motivasi Belajar

Abstract: The aim of this study at MTs Miftahul Ulum in Trimulyo Village, Kayen District, Pati Regency, is to develop a Power Point-based Flip Book Education learning media that can increase students' motivation to learn social studies. The study applies the Research and Development (RnD) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants are 29 students from class IX C, and data was collected through interviews, observations, questionnaires, and documentation. The research instruments include expert validation, observations of learning motivation, and student response questionnaires. The results show that the media meets valid criteria with 85% usage efficiency and 87% appeal. This Flip Book Education media has proven effective in supporting interactive learning, assisting teachers in delivering material, and enhancing students' learning motivation.

Keywords: *Flip Book Education*; *Power Point*; Motivation to learn

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan, motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting karena menjadi faktor utama yang mengaktifkan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih gigih, antusias, dan proaktif dalam mengatasi berbagai tantangan yang muncul selama pembelajaran (Hayati et al., 2024; Nasution & Siregar, 2019). Hal ini berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar, di mana siswa yang termotivasi mampu menyerap materi dengan lebih baik, mencapai prestasi yang lebih tinggi, serta mengembangkan keterampilan kognitif dan afektif yang lebih mendalam. Sebaliknya, kurangnya motivasi belajar sering kali berujung pada rendahnya partisipasi, penurunan kualitas pembelajaran, serta

pencapaian hasil akademis yang tidak optimal (Nuraini et al., 2024). Oleh karena itu, strategi pendidikan yang efektif harus mencakup upaya untuk meningkatkan motivasi belajar agar hasil pembelajaran siswa dapat mencapai potensi maksimalnya.

Perkembangan teknologi dalam pembelajaran telah membawa transformasi signifikan dalam cara pengajaran dilakukan di sekolah-sekolah. Teknologi pendidikan modern, seperti penggunaan perangkat lunak presentasi, *platform e-learning*, dan media interaktif, telah mengubah metode pengajaran dari yang semula berbasis ceramah satu arah menjadi proses yang lebih dinamis dan partisipatif (Fikri & Madona, 2018; Ni'mah et al., 2024). Inovasi ini menghadirkan metode penyampaian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, serta memberikan peluang bagi siswa untuk ikut serta secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Peran teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan aksesibilitas informasi, tetapi juga mendorong kreativitas dan keterlibatan siswa melalui berbagai bentuk konten visual dan interaktif (Fachrezi & Lingga, 2024). Dengan memanfaatkan teknologi, pengajaran menjadi lebih adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa, sehingga memodernisasi pendekatan tradisional dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih relevan dan efektif.

Media pembelajaran digital interaktif, seperti *Power Point*, telah terbukti efektif dalam mendukung proses pengajaran di dunia pendidikan modern. Dengan kemampuannya menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi, *Power Point* menawarkan cara penyampaian materi yang lebih menarik dan mendalam dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional (Chumairah & Nurmainirina, 2024). Media ini memberikan kesempatan kepada guru untuk membuat presentasi yang dinamis dan interaktif, yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran serta mempermudah pemahaman mereka. Keunggulan *Power Point* terletak pada fleksibilitas dan kemudahan penggunaannya, yang memungkinkan guru menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa. Media ini juga mendukung pembelajaran berbasis teknologi, membuat proses belajar lebih efisien dan menyenangkan (Hasanah et al., 2024).

Di MTs Miftahul Ulum, tantangan dalam menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX menjadi perhatian utama. Meskipun berbagai upaya telah dilakukan, banyak siswa masih menunjukkan tingkat keterlibatan yang rendah dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Faktor utama yang memengaruhi hal ini adalah penggunaan metode pengajaran yang masih cenderung konvensional dan kurang bervariasi. Metode tersebut sering kali membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik, yang pada akhirnya menghambat keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan menarik turut menjadi kendala dalam menciptakan suasana belajar yang memotivasi (Hayati et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat memicu minat dan meningkatkan motivasi siswa, agar hasil belajar mereka dapat lebih maksimal.

Terdapat banyak referensi yang menyediakan informasi mengenai pengembangan media interaktif berbasis *Power Point* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti yang dijelaskan berikut ini. Namun, dalam artikel ini memiliki aspek kebaruan dan aspek pembeda untuk diteliti yakni bagaimana pengembangan *Flip Book Education* berbasis *Power Point* dalam materi Globalisasi kelas IX untuk meningkatkan motivasi semangat belajar siswa di MTs Miftahul Ulum. Berikut



beberapa literatur terkait pertama, Andini Eka Putri, dkk dalam artikelnya yang mengkaji Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Konsep IPSAC menggunakan *Power Point* Interaktif Materi ASEAN Country dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Power Point* dengan konsep IPSAC (Integrasi Pembelajaran Sosial Aktif dan Kreatif) ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, serta memperbaiki interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan *Power Point* interaktif memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas (Putri et al., 2024). Kedua, Meli Damayanti, dkk dalam artikelnya yang mengkaji Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Belitang Mulya dapat disimpulkan media pembelajaran tersebut berhasil meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, serta membuat proses pembelajaran IPS lebih menarik dan interaktif. Penggunaan Adobe Flash CS 6 memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang lebih dinamis, meningkatkan motivasi siswa dan mendukung pembelajaran yang lebih efektif (Damayanti et al., 2024). Ketiga, Amanda Repalena, dkk dalam artikelnya yang mengkaji Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif pada Materi Bahasa Indonesia Kosakata Kelas Tiga di Sekolah Dasar. Dapat disimpulkan bahwa media kuis interaktif ini efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata, serta mendorong motivasi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Pemanfaatan kuis interaktif membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menuntun siswa memahami materi kosakata dengan metode menarik dan interaktif (Repalena et al., 2024).

Berdasarkan paparan di atas diperlukan pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif sangat penting dalam dunia pendidikan masa kini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Flip Book Education berbasis Power Point guna meningkatkan motivasi dan semangat belajar Siswa. Media ini diharapkan dapat menghadirkan inovasi dalam pembelajaran dan menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap materi IPS yang diajarkan.

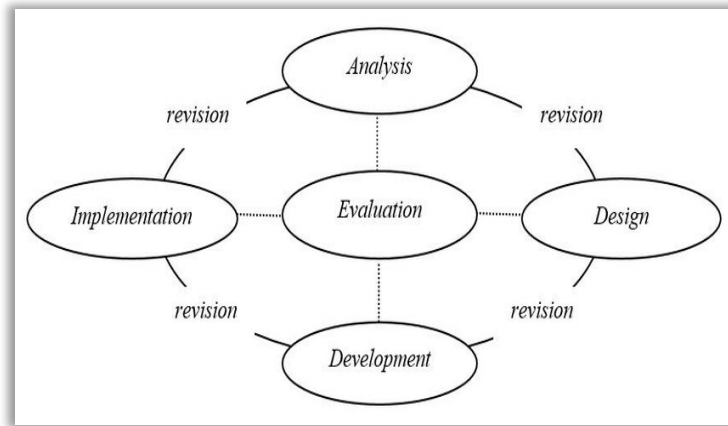
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Miftahul Ulum, Desa Trimulyo, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati pada tahun ajaran 2023/2024, dengan menyertakan 29 Siswa kelas IX C untuk uji coba terbatas. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran Flip Book Education berbasis Power Point untuk materi IPS. Metode yang diterapkan adalah Research and Development (RnD) dengan model ADDIE, yang meliputi lima tahap utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE ini pertama kali dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada 1990-an dan dijadikan acuan dalam model penelitian yang dirancang oleh Borg dan Gall. (Sugiyono, 2018).

Data penelitian ini didapatkan melalui beberapa pendekatan, seperti wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi penggunaan angket yang disusun untuk validasi produk oleh para ahli materi dan media, dan proses pembelajaran. Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk menilai sejauh mana kelayakan dan kesesuaian media Flip Book Education



dalam penerapannya pada pembelajaran IPS. Angket juga diberikan kepada siswa untuk mengevaluasi efektivitas dan penerimaan produk. Pengembangan Flip Book Education mengikuti tahapan model ADDIE, terdiri dari lima langkah yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, untuk memastikan proses yang terstruktur dan hasil yang optimal di kelas (Armayanti & Nasution, 2024).



Gambar 1. Tahapan ADDIE. Sumber : (Sugiyono, 2018)

Dalam model ini, setiap tahapan saling terkait dan dapat direvisi berdasarkan hasil evaluasi. Proses dimulai dari *Analysis* untuk menentukan kebutuhan, diikuti oleh *Design* untuk merancang solusi. Selanjutnya, *Development* dilakukan untuk menciptakan prototipe yang akan diimplementasikan pada tahap *Implementation*. *Evaluation* berlangsung sepanjang proses untuk memastikan kualitas dan kesesuaian produk, memungkinkan revisi di setiap tahapan agar hasil akhir lebih optimal.

Tabel 1. Instrumen Angket Ahli Materi

| No. | Aspek | Indikator | Butir Soal |
|-----|---|--|------------|
| 1. | <i>Appropriateness</i> (Kesesuaian) | a. Kesesuaian antara materi pembelajaran dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar b. Kecocokan indikator pembelajaran dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar c. Keterkaitan yang konsisten antara materi, penilaian, dan kompetensi inti serta kompetensi dasar. | 3 |
| 2. | <i>Accuracy, Currency, and Clarity</i> (Akurasi, Keterkinian, dan Kejelasan) | a. Kesesuaian luas dan kedalaman materi b. Kejelasan dalam penyajian materi c. Kemudahan memahami isi materi d. Kemudahan mencerna materi e. Tingkat kedalaman materi f. Kepentingan materi (berbobot) g. Kesesuaian dengan perkembangan terkini h. Daya tarik materi i. Materi mudah dipahami saat disampaikan ke siswa j. Petunjuk evaluasi disusun secara sederhana dan mudah dipahami k. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa secara objektif | 13 |

| | | | |
|----|--|---|---|
| | | l. Evaluasi disusun selaras dengan setiap bagian materi yang telah diajarkan | |
| | | m. Penyajian konsep yang logis | |
| 3. | Screen Presentation and Design (Presentasi dan Desain Layar) | a. Penggunaan bahasa yang benar dan konsisten b. Penyajian materi yang berkualitas c. Memberikan umpan balik yang efektif | 3 |

Sumber : (Sufa, 2023)

Indikator yang diukur dalam angket ahli materi dapat dilihat dalam tabel 1 yang merupakan penjabaran dari 3 aspek penilaian utama. Angket validasi oleh ahli materi digunakan untuk mengevaluasi keakuratan dan kejelasan konten dalam media *Flip Book Education*. Melalui masukan dari ahli materi, peneliti dapat memperbaiki dan menyempurnakan kualitas konten materi dalam *Flip Book Education*, sehingga lebih sesuai dengan standar pembelajaran IPS. Proses ini memastikan bahwa materi yang disajikan tidak hanya informatif, tetapi juga mudah dipahami dan relevan bagi siswa.

Tabel 2. Instrumen Angket Ahli Media Pembelajaran

| No. | Aspek | Indikator | Butir Soal |
|-----|--|--|------------|
| 1. | Screen Presentation and Design (Presentasi dan Desain Layar) | a. Ketepatan dalam pemilihan <i>font</i> | 1 |
| | | b. Penentuan ukuran <i>font</i> | 1 |
| | | c. Warna | 1 |
| | | d. Grafis | 1 |
| | | e. Ketepatan pemilihan background | 1 |
| | | f. Tampilan gambar | 1 |
| | | g. Animasi | 1 |
| | | h. Musik Pengiring | 1 |
| | | i. <i>Sound</i> | 1 |
| | | j. <i>Screen design</i> | 1 |
| | | k. Navigasi | 1 |
| | | l. Penggunaan bahasa | 1 |
| | | m. Konsistensi button | 1 |
| | | n. Petunjuk penggunaan | 1 |
| | | o. Kemudahan penggunaan | 1 |
| | | p. Efisiensi teks | 1 |
| | | q. Kecepatan | 1 |
| | | r. Kualitas umpan balik | 1 |

Sumber : (Sufa, 2023)

Indikator yang diukur dalam angket ahli media pembelajaran dapat dilihat dalam tabel 2 yang merupakan penjabaran dari 1 aspek penilaian utama. Instrumen validasi oleh ahli media pembelajaran digunakan untuk mengevaluasi media *Flip Book Education*, dengan tujuan mengidentifikasi dan memperbaiki potensi kesalahan dalam media tersebut. Penilaian dari ahli media memberikan masukan yang berharga bagi peneliti, sehingga kualitas dan efektivitas media *Flip Book Education* yang dikembangkan dapat ditingkatkan. Evaluasi ini membantu memastikan bahwa media yang dihasilkan lebih optimal dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Instrumen Angket Ahli Proses Pembelajaran

| No. | Indikator | Butir Soal |
|-----|--|------------|
| 1. | Power Point interaktif sebagai media pembelajran dapat meningkatkan semangat belajar siswa | 1 |



| | | |
|----|--|---|
| 2. | Power Point interaktif sebagai media pembelajaran dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa. | 1 |
| 3. | PowePoint interaktif sebagai media pembelajran dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri | 1 |
| 4. | Penggunaan media pembelajaran Power Point yang interaktif dapat memacu keaktifan siswa dalam berpartisipasi. | 1 |
| 5. | Media pembelajaran interaktif Power Point meningkatkan efisiensi pembelajaran. | 1 |
| 6. | Power Point interaktif sebagai media pembelajara dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi. | 1 |
| 7. | Power Point interaktif sebagai media pembelajarn dapat mendukung lancarnya proses pembelajaran | 1 |

Sumber : (Sufa, 2023)

Indikator yang diukur dalam angket ahli proses pembelajaran dapat dilihat dalam tabel 3 yang nantinya akan dijabarkan dalam 7 butir soal pernyataan. Angket ini berfungsi untuk mengevaluasi validitas media pembelajaran *Flip Book Education* dalam konteks pembelajaran IPS. Oleh karena itu, peneliti memerlukan koreksi dan umpan balik dari guru sebagai bagian integral dari proses pengembangan dan perbaikan media ini. Dengan masukan dari guru, peneliti dapat memastikan bahwa media yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pembelajaran, relevan, dan efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa (Herdianti et al., 2024).

Tabel 4. Angket Cek Observasi Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

| No. | Indikator | Butir Soal |
|-----|---|------------|
| 1. | Siswa mengikuti proses kegiatan belajar dengan antusias | 1 |
| 2. | Siswa berani mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat | 1 |
| 3. | Siswa fokus mendengarkan penjelasan guru terkait materi pembelajaran | 1 |
| 4. | Siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi bersama teman sekelas | 1 |
| 5. | Siswa tidak asik mengobrol dengan teman saat pembelajaran berlangsung | 1 |
| 6. | Siswa tidak sedang bermain sendiri selama proses pembelajaran berlangsung | 1 |
| 7. | Siswa menyelesaikan tugas yang disampaikan oleh guru | 1 |
| 8. | Siswa dapat menyelesaikan tugas penuh rasa percaya diri | 1 |

Indikator yang diukur dalam angket cek observasi penyusunan media pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar dapat dilihat dalam tabel 4 yang nantinya akan dijabarkan dalam 8 butir soal pernyataan. Tujuan angket ini adalah untuk mengukur sejauh mana pengembangan media *Flip Book Education* dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, terutama dalam pelajaran IPS. Angket ini dirancang untuk mendapatkan koreksi dan umpan balik dari guru, yang penting selama proses pengembangan dan penyempurnaan media tersebut. Melalui masukan yang diberikan oleh guru, peneliti dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan media *Flip Book Education* yang telah dikembangkan, serta memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Tabel 5. Angket Instrumen Tanggapan Siswa

| No. | Indikator | Butir Soal |
|-----|---|------------|
| 1. | Kesesuaian antara materi dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang berhasil dicapai. | 2 |
| 2. | Rancangan pembelajaran yang selaras dan tetap | 2 |



| | | |
|----|--|---|
| 3. | Menyesuaikan dengan ciri khas dan kebutuhan siswa | 2 |
| 4. | Memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa secara tepat | 2 |

Indikator yang diukur dalam angket tanggapan siswa dapat dilihat dalam tabel 5 yang nantinya akan dijabarkan dalam 8 butir soal pernyataan. Instrumen angket tanggapan siswa ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pengembangan media *Flip Book Education* menarik minat siswa. Angket ini diberikan kepada siswa setelah mereka menyelesaikan uji coba penggunaan produk, sehingga peneliti dapat mengumpulkan data langsung mengenai respons dan tingkat ketertarikan siswa terhadap media tersebut. Hasil dari angket ini membantu dalam menilai efektivitas media serta memberikan masukan untuk perbaikan lebih lanjut agar media lebih sesuai dengan preferensi dan kebutuhan siswa.

Tabel 6. Panduan Skala Likert pada Angket Validasi Ahli

| Deskripsi | Skor |
|---------------|------|
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat Kurang | 1 |

Sumber : (Sugiyono, 2018)

Hasil penelitian dilakukan melalui evaluasi yang diberikan oleh validator dan praktisi. Skor evaluasi dikelompokkan sebagai berikut: skor 1 dan 2 masuk dalam kategori "Sangat Kurang" dan "Kurang", skor 3 dalam kategori "Cukup", skor 4 dalam kategori "Baik", dan skor 5 merupakan kategori tertinggi, yaitu "Sangat Baik". Klasifikasi ini berfungsi untuk menentukan kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian.

Keabsahan *Flip Book Education* sebagai media pembelajaran dapat dipastikan ketika ahli materi, media, dan proses pembelajaran menilai bahwa media tersebut memenuhi kriteria yang diperlukan untuk mencapai tingkat validitas yang memadai dan mendekati skor ideal. Penilaian validitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus yang mempertimbangkan evaluasi dari para ahli, sehingga dapat memberikan hasil yang objektif dan terukur dalam menentukan kualitas media pembelajaran tersebut. Berikut rumus yang digunakan selanma penelitian ini yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase Kelayakan

$\sum x$: Jumlah Total Skor Jawaban Validator (Nilai Aktual)

$\sum x1$: Jumlah Total Skor Maksimal (Nilai Harapan)

Selanjutnya, untuk mempermudah perhitungan dan pemahaman, hasil penilaian validitas dapat disajikan dalam bentuk tabel kualifikasi. Tabel ini memuat skor penilaian beserta kategorinya, sehingga memudahkan interpretasi dan analisis keabsahan media pembelajaran berdasarkan evaluasi para ahli. Dengan menyajikan data dalam format tabel, proses pengolahan hasil penelitian menjadi lebih sistematis dan informatif.



Tabel 7. Persentase Validitas

| Persentase | Kualifikasi | Keterangan |
|------------|--------------|--------------------|
| 85-100% | Sangat Valid | Tidak Perlu Revisi |
| 65-84% | Valid | Tidak Perlu Revisi |
| 45-64% | Cukup Valid | Revisi |
| 0-44% | Kurang Valid | Revisi |

Sumber : (Sugiyono, 2018)

Dalam menilai validitas media pembelajaran, hasil validasi memainkan peran penting untuk menentukan kualitas media tersebut. Kisaran hasil validasi diklasifikasikan ke dalam empat kategori berdasarkan persentase. Jika persentase validasi berada dalam rentang 0-44%, media dikategorikan sebagai "Kurang Valid". Persentase antara 45-64% menempatkan media dalam kategori "Cukup Valid". Jika hasil validasi mencapai rentang 65-84%, media dianggap "Valid". Terakhir, apabila persentase validasi mencapai 85-100%, media dinilai "Sangat Valid", yang menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi standar validitas secara optimal. Memahami kisaran dan kategori ini membantu dalam menilai sejauh mana perkembangan media pembelajaran yang diterapkan telah sesuai dengan kriteria dan seberapa efektif media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

Tabel 8. Panduan Skala Likert pada Angket Kemenarikan Media Pembelajaran

| Deskripsi | Skor |
|-----------------------|------|
| Sangat Menarik | 5 |
| Menarik | 4 |
| Cukup Menarik | 3 |
| Kurang Menarik | 2 |
| Sangat Kurang Menarik | 1 |

Sumber : (Sugiyono, 2018)

Hasil penelitian bergantung pada skor yang diberikan oleh validator dan praktisi, di mana setiap skor memiliki interpretasi yang jelas. Skor 1 menunjukkan kategori "sangat kurang menarik", skor 2 berada dalam kategori "kurang menarik", skor 3 termasuk kategori "cukup menarik", dan skor 4 menunjukkan bahwa media pembelajaran tergolong "menarik". Skor tertinggi, yaitu 5, menandakan bahwa media tersebut dinilai "sangat menarik". Untuk menganalisis data dari angket tanggapan siswa, digunakan rumus tertentu yang memungkinkan penghitungan hasil secara objektif, memastikan penilaian media pembelajaran dapat diukur secara akurat yang diterapkan sesuai dengan kriteria. Berikut rumus yang dilakukan dalam penelitian ini yakni:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

 P : Persentase Kemenarikan $\sum x$: Jumlah Total Skor Jawaban Praktisi (Nilai Aktual) $\sum x_1$: Jumlah Total Skor Maksimal (Nilai Harapan)

Selanjutnya, untuk mempermudah perhitungan, dapat dilihat di bawah kualifikasi yang dapat disampaikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 9. Persentase Kemenarikan

| Persentase | Kualifikasi |
|------------|----------------|
| 85-100% | Sangat Menarik |



| | |
|--------|----------------|
| 65-84% | Menarik |
| 45-64% | Cukup Menarik |
| 0-44% | Kurang Menarik |

Sumber : (Sugiyono, 2018)

Dari tabel yang disajikan, hasil validitas media pembelajaran dikategorikan berdasarkan rentang persentase tertentu untuk mempermudah interpretasi kualitasnya. Jika persentase validitas media berada dalam kisaran 0-44%, maka media tersebut masuk dalam kategori "Kurang Menarik". Rentang persentase 45-64% diklasifikasikan sebagai "Cukup Menarik". Persentase validitas antara 65-84% menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori "Menarik". Terakhir, jika persentase validitas mencapai 85-100%, media pembelajaran tersebut dapat dianggap "Sangat Menarik", yang menyatakan media memenuhi standar optimal dan menarik bagi pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah tahap validasi selesai, evaluasi diterapkan kepada 29 siswa kelas IX di MTs Miftahul Ulum, yang berlokasi di Desa Trimulyo, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati. Pengembangan media pembelajaran ini mengikuti model ADDIE, yang meliputi lima tahap utama: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Setiap tahapan dirancang secara sistematis untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan media ini tidak hanya memenuhi kebutuhan siswa, tetapi juga efektif mendukung proses belajar mengajar. Selain itu, tujuannya adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa serta mendorong mereka agar lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran.

Tahap Analisis

a. Analisis Kebutuhan

Pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi dan wawancara bersama guru kelas IX C MTs Miftahul Ulum, Ibu Endang Puji Astuti, S.Pd. Dari hasil wawancara tersebut, terungkap bahwa siswa menghadapi kesulitan selama mencerna materi IPS, khususnya topik globalisasi. Materi ini dianggap terlalu luas dan rumit oleh siswa, sehingga membuat mereka kesulitan untuk memahaminya dengan baik. Kesulitan ini menjadi tantangan utama dalam proses pembelajaran IPS, yang memerlukan perhatian lebih dalam penyampaian materi agar siswa dapat lebih mudah memahami. Pembelajaran yang berlangsung masih sangat bergantung pada peran guru, dengan banyak siswa yang kurang fokus dan semangat dalam mengikuti Pelajaran (Istiqomah et al., 2020). Beberapa siswa bahkan tampak tidur atau berbincang dengan teman-temannya selama pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang ada di sekolah juga sangat terbatas, dengan sumber belajar utama yang t dapat diakses sebatas buku pelajaran dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Buku paket tebal dan penuh teks dianggap membosankan oleh siswa, karena kurang dilengkapi dengan gambar dan memiliki ukuran font yang terlalu kecil, sehingga menyebabkan ketertarikan siswa untuk belajar IPS menjadi rendah.

b. Analisis Kurikulum

Dalam penelitian ini, evaluasi kurikulum dilakukan untuk menilai sejauh mana kesesuaian dan keterkaitan antara media pembelajaran yang dikembangkan dengan



materi pelajaran yang diterapkan di MTs Miftahul Ulum, Desa Trimulyo, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati, khususnya pada kelas IX C yang masih menggunakan program Kurikulum 2013 (Ravilla et al., 2022). Proses analisis dimulai dengan penyusunan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan diintegrasikan ke dalam media *Flip Book Education*. Tujuan pembelajaran difokuskan pada materi globalisasi dalam mata pelajaran IPS.

Hasil pembelajaran materi globalisasi pada kelas IX Kurikulum 2013 diharapkan mencakup pemahaman konsep globalisasi, kemampuan menganalisis dampak positif dan negatifnya, serta pengembangan sikap kritis terhadap perubahan yang terjadi. Diharapkan siswa dapat mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, memahami bagaimana globalisasi mempengaruhi berbagai bidang kehidupan seperti sosial, ekonomi, politik, dan budaya, serta mengaplikasikan nilai-nilai kebangsaan untuk menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh proses globalisasi.

Sementara tujuan pembelajarannya untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang fenomena globalisasi dan dampaknya terhadap berbagai ranah kehidupan, mencakup aspek sosial, ekonomi, politik, dan budaya. Siswa diharapkan dapat mengidentifikasi tanda-tanda globalisasi dalam kehidupan sehari-hari, memahami pengaruhnya terhadap masyarakat di Indonesia, serta menganalisis dampak positif dan negatifnya. Selain itu, siswa diharapkan dapat mengembangkan sikap kritis terhadap pengaruh globalisasi dan mempraktikkan nilai-nilai positif dalam menghadapi perubahan yang terjadi akibat proses globalisasi.

c. Analisis Material

Sumber belajar yang digunakan saat peneliti telah dinilai untuk memastikan kesesuaiannya dengan isi pelajaran. Materi tentang globalisasi, yang umumnya diajarkan pada semester 1 kelas IX, disajikan dalam bentuk *Flip Book Education* yang ringkas, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa. Untuk menambah daya tarik, media ini disertai dengan gambar dan video pembelajaran yang relevan, yang dirancang untuk menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Diharapkan dengan adanya elemen visual ini, siswa dapat lebih mudah terlibat dalam pembelajaran, serta meningkatkan motivasi serta pemahaman mereka tentang materi yang disampaikan. Kehadiran gambar dan video ini juga bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menyerap informasi dan membuat proses pembelajaran lebih efektif.

Tahap Desain

Tahap perencanaan dalam pengembangan media pembelajaran dimulai dengan persiapan desain produk. Pada tahap ini, guru dan siswa kelas IX menggunakan buku paket IPS yang tersedia untuk menyusun materi pembelajaran. Setelah materi tersebut disusun, langkah berikutnya adalah merancang desain produk media *Flip Book Education*. Proses desain ini mencakup penataan materi secara sistematis dan menarik, dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa. Selain itu, prinsip-prinsip desain yang efektif, seperti keterbacaan, tata letak yang jelas, dan penggunaan elemen visual yang mendukung pemahaman, juga diperhatikan untuk memastikan informasi dapat disampaikan dengan baik (Helina & Sholikhah, 2024). Berikut tahapan pembuatan media pembelajaran *Flip Book Education*:

- a. Buka Microsoft *Power Point* di laptop,
- b. Klik input elemen kotak memanjang,



- c. Setelah itu klik menu *Align* dan pilih *Align Center*,
- d. Setelah itu klik kanan, pilih *format shape*,
- e. Pilih *gradient fill*,
- f. Pilih *direction* dan klik *linear right*,
- g. Setelah itu pilih *gradient stop* paling kanan dan ubah warnanya menjadi hitam, setelah itu naikan bagian transparansinya sampai ke 80%.
- h. Kemudian klik *gradient stop* paling ujung kiri, lalu naikan transparansinya sampai 100%, pilih *no line* untuk menghilangkan garis luar elemen kotak tadi,
- i. Lalu duplikat *slide* sesuai kebutuhan,
- j. Setelah itu isi materi di kanan atau di kiri slidennya,
- k. Terakhir klik menu transisi dan pilih *page curl*.

Berikut ini tahapan pembuatan kuis interaktif di *Flip Book Education*:

- a. Buka *Power Point*, klik *new file*, hapus kotak *title* setelah itu tekan tombol kanan *format background*,
- b. Lalu, pilih *picture or texture fill* klik file di insert *picture from* pilih *background* yang sesuai,
- c. Kemudian klik insert, klik shape lingkaran untuk membuat nomor beri warna biru, lalu edit teks “nomor 1” gunakan jenis font *poppins bold* dengan ukuran 16 pt,
- d. Kemudian klik insert, pilih shape persegi panjang untuk kotak soal pilih warna biru, lalu masukkan pada kolom soal, gunakan jenis font *poppins bold* dengan ukuran 18 pt
- e. Untuk memberi efek *shadow* klik format, pilih shape *effect*, pilih *outer* nomor 2
- f. Untuk pilihan jawaban soalnya klik insert, lalu pilih shape pilih persegi Panjang ubah warna menjadi biru lalu berilah teks jawaban berupa pilihan ganda, lalu gunakan jenis font *poppins bold* dengan ukuran 16 pt, lalu berilah efek *shadow copy shape* tersebut untuk pilihan ganda yang lainnya, lalu atur sesuaikan dengan kebutuhan,
- g. Untuk membuat animasinya pilih *animations*, pilih *fade*. Untuk kolom soal pilih *flying*, untuk animasi kolom pilihan ganda yang salah, tahan shift pada keyboard lalu klik kolom pada jawaban pilihan ganda yang salah lainnya, kemudian klik kanan pilih group.
- h. Untuk jawaban yang benar, tahan shift pada keyboard, lalu klik animasi *fade* klik pada shape “nomor” pilih *animation pane*, klik oval pilih *start with previous* setelah itu klik shape “soal”, klik oval pilih *start after previous*, untuk pilihan ganda klik group 10, pilih *start after previous*,
- i. Untuk membuat animasi jawaban salah, klik insert pilih shape persegi, pilih warna merah lalu edit teks “salah” gunakan jenis font *poppins bold* dengan ukuran 24 pt *download gift animation* salah di google, lalu tambahkan *gift animation* tahan shift pada keyboard, lalu klik shape salah dan *gift animationnya*, setelah itu klik kanan pilih group, lalu klik *animation fade* berikan *effect sound explosive*, setelah itu klik timing, pilih trigger, klik *start effect on click of* dan tambahkan animasi *zoom out*,
- j. Untuk jawaban benar, edit shape “salah” ubah menjadi “benar”, kemudian ubah *gift animationnya* tekan shift klik shape “benar” dan *gift animationnya*, setelah itu klik group, Klik *animation* pilih *fade* berikan beri *effect sound applause*, lalu pilih *trigger* dan klik *start effect on click of*.



Tahap Pengembangan

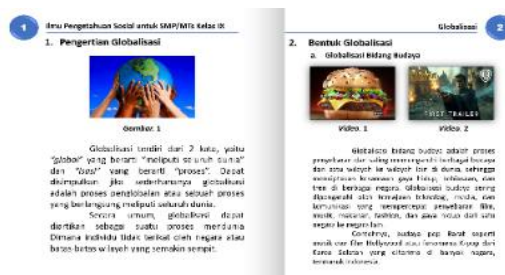
Tahap ini merupakan lanjutan dari proses perancangan yang telah dirumuskan sebelumnya untuk memproduksi media pembelajaran *Flip Book Education*. Pada fase ini, produk diharapkan sudah dalam bentuk final dan siap untuk menjalani uji validasi, guna memastikan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan secara efektif. Berikut ini adalah prosedur yang dilakukan pada tahap pengembangan:

a. Manufaktur Produk

Setelah desain media *Flip Book Education* selesai, halaman sampul buku dirancang menggunakan gambar yang sesuai dengan materi globalisasi. Pemilihan judul, gambar, dan warna sampul dibuat sedemikian rupa untuk menarik perhatian siswa saat media pembelajaran diakses. Sampul buku dirancang secara khusus agar siswa merasa tertarik dan terlibat. Gambar yang dipilih untuk halaman sampul menggambarkan sebuah globe dan aktivitas perkantoran, yang mencerminkan konsep globalisasi sebagai proses yang melibatkan seluruh dunia. Selain itu, untuk tampilan kuis interaktif juga menggunakan gambar yang berkaitan dengan materi globalisasi. Berikut ini tampilan media pembelajaran *Flip Book Education* yang telah dikembangkan:



Gambar 2. Tampilan *Flip Book Education*



Gambar 3. Tampilan Isi *Flip Book Education*



Gambar 4. Tampilan Soal *Flip Book Education*



Gambar 5. Tampilan Jawaban Benar Flip Book Education



Gambar 6. Tampilan Jawaban Salah Flip Book Education

b. Validasi Media Pembelajaran

Tim ahli materi, media, dan proses pembelajaran akan melakukan evaluasi terhadap hasil pengembangan media pembelajaran *Flip Book Education*. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran dari berbagai aspek, seperti materi, bahasa, dan presentasi secara keseluruhan. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh tim validator akan digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan yang ada serta memberikan dasar untuk revisi dan penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.

Tabel 10. Validator Media Pembelajaran *Flip Book Education*

| Nama | Validator |
|---------------------------|--------------------------|
| Widi Utomo, M.Pd. | Ahli Media |
| Endang Puji Astuti, S.Pd. | Ahli Materi |
| Endang Puji Astuti, S.Pd. | Ahli Proses Pembelajaran |

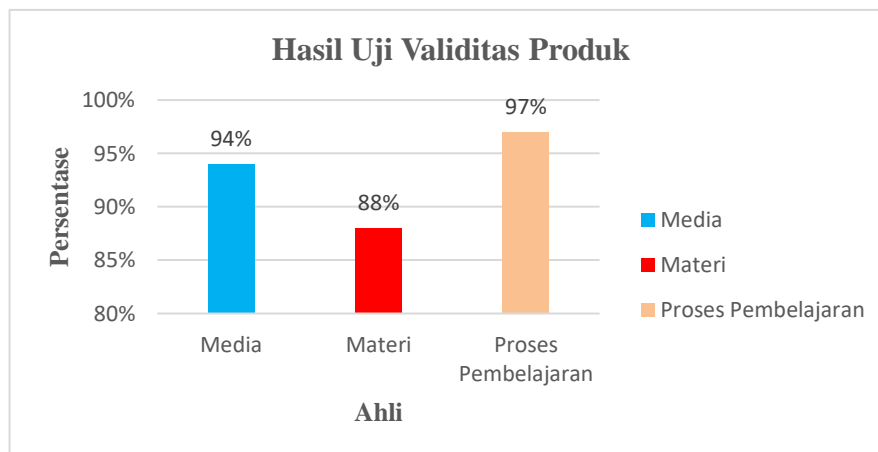
Dalam tabel ini, beberapa validator bertanggung jawab untuk memvalidasi pengembangan media *Flip Book Education*. Validator-valiator tersebut antara lain Ibu Endang Puji Astuti, S.Pd., yang berperan sebagai ahli materi dan proses pembelajaran, serta Bapak Widi Utomo, M.Pd., yang berperan sebagai ahli media. Berikut hasil validasi produk oleh para ahli:

Tabel 11. Hasil Uji Validasi Ahli

| Ahli | Persentase | Kriteria |
|---------------------|------------|--------------|
| Media | 94% | Sangat Valid |
| Materi | 88% | Sangat Valid |
| Proses Pembelajaran | 97% | Sangat Valid |

Media pembelajaran yang telah dirancang berhasil lolos proses validasi dengan baik. Validasi dilakukan satu kali untuk desain media, dua kali untuk aspek materi, dan dua kali untuk aspek proses pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase validitas yang tinggi. Untuk aspek pembenaran materi, media pembelajaran mendapatkan persentase validitas mencapai 88% dengan penilaian "Sangat Valid". Pada unsur desain media, persentase validitas yang

diperoleh adalah 94% dengan interpretasi "Sangat Valid". Sementara untuk aspek penilaian proses pembelajaran, media pembelajaran memperoleh persentase validitas sebesar 97% dengan interpretasi "Sangat Valid". Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Flip Book Education* tersebut telah berhasil lolos proses validasi dan dapat dianggap valid.



Gambar 6. Grafik Hasil Validasi dari Ahli Desain Media, Materi, dan Proses pembelajaran

Bagan persentase menunjukkan validitas hasil pengembangan media *Flip Book Education* dari tiga ahli media, materi dan proses pembelajaran.

Tahap Implementasi

Langkah-langkah tersebut dilakukan dengan hati-hati sambil memvalidasi tanggapan siswa kelas IX C dan mengamati pengembangan media pembelajaran *Flip Book Education* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru memperkenalkan media *Flip Book Education* kepada siswa, menjelaskan tujuan penggunaannya, serta memberikan instruksi yang jelas tentang cara menggunakannya. Selanjutnya, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk aktif menggunakan media *Flip Book Education* dalam proses pembelajaran. Guru secara cermat memantau tanggapan siswa melalui pengamatan langsung dan visual. Setelah sesi pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mengisi kuesioner evaluasi yang menilai pengalaman mereka dalam menggunakan media *Flip Book Education*. Hasil dari kuesioner tersebut kemudian dievaluasi dengan teliti untuk menentukan seberapa menarik media tersebut dalam meningkatkan pembelajaran. Terakhir, guru dan peneliti melakukan analisis mendalam terhadap hasil evaluasi, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media *Flip Book Education*, serta memberikan masukan untuk perbaikan guna meningkatkan kualitas penggunaannya di masa depan.



Gambar 7. Siswa Mengikuti Proses Pembelajaran dengan Media *Flip Book Education*

Tabel 12. Hasil Cek Observasi Pengembangan Media *Flip Book Education* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

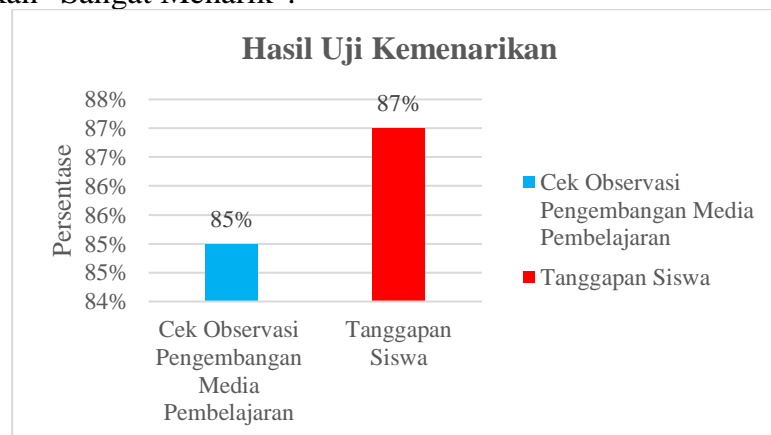
| Total Skor | Persentase | Kriteria | Tingkat Kemerarikan |
|------------|------------|----------|---------------------|
| 34 | 85% | 85-100% | Sangat Menarik |

Berdasarkan Tabel 12. Menurut hasil kemenarikan media *Flip Book Education*, skor tertinggi yang diperoleh adalah skor persentase 85% dengan tingkat kemenarikan "Sangat Menarik".

Tabel 13. Hasil Tanggapan Siswa

| Total Skor | Persentase | Kriteria | Tingkat Kemerarikan |
|------------|------------|----------|---------------------|
| 1008 | 87% | 85-100% | Sangat Menarik |

Berdasarkan Tabel 13 hasil kemenarikan media *Flip Book Education*, skor tertinggi diperoleh dengan skor persentase 87% dengan tingkat kemenarikan "Sangat Menarik".



Gambar 8. Hasil Uji Kemerarikan Media Pembelajaran *Flip Book Education*

Grafik hasil uji kemenarikan penggunaan media pembelajaran *Flip Book Education* dalam pembelajaran IPS telah disusun untuk mengukur tingkat kemenarikan dan efektivitas media. Grafik tersebut mencakup penilaian kesenangan, motivasi, dan minat siswa dalam belajar selama menggunakan *Flip Book Education* dan kemudahan pemahaman materi serta proses belajar mengajar. Target prioritas

hasil penelitian ini berupa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk Flip Book Education yang tidak hanya valid secara akademis tetapi juga menarik. Flip Book ini dibuat dengan menggunakan Microsoft *Power Point* disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan belajar mengajar siswa kelas IX MTs Miftahul Ulum, Desa Trimulyo, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati.

Media *Flip Book Education* memiliki peran penting karena mampu menyesuaikan diri dengan karakteristik siswa, menarik perhatian mereka dengan kombinasi warna, gambar, video, dan teks yang menarik, serta penggunaannya yang praktis bagi guru. Meskipun media pembelajaran dirancang sebaik mungkin, efektivitasnya tetap bergantung pada kemampuan guru dalam menggunakannya (Aziz & Irawan, 2024). Karena itu, media pembelajaran seperti Flip Book Education menjadi alat yang ampuh dalam memfasilitasi penyampaian materi dengan cara yang optima

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Flip Book Education berbasis Power Point untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa kelas IX di MTs Miftahul Ulum. Model ADDIE digunakan dalam pendekatan ini, yang mencakup lima langkah inti: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Perbandingan menunjukkan kebutuhan akan media yang menarik dan interaktif, sedangkan tahap desain difokuskan pada elemen visual seperti gambar, video, dan animasi teks untuk menarik perhatian siswa. Pada tahap pengembangan, prototipe media dibuat menggunakan *Power Point*, lengkap dengan materi sistematis dan kuis interaktif, lalu divalidasi oleh para ahli. Implementasi dilakukan dengan uji coba di kelas, menunjukkan skor efisiensi 85% dan tingkat kemenarikan 87%, yang mengindikasikan media ini valid, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Evaluasi akhir menegaskan bahwa *Flip Book Education* ini efektif dalam memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan mendukung guru dalam penyampaian materi secara efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Armayanti, A., & Nasution, I. S. (2024). Development of Maths Booklet Media for Primary School Students. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 714–731. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i2.847>
- Aziz, M. A., & Irawan, D. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Legenda Pulau Kemarau Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 16(1), 8–15. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>
- Chumairah, L., & Nurmairina. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran Bagi Siswa SD. *Cybernetics: Journal Educational Research and Sosial Studies*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.51178/cjerss.v5i1.1844>
- Damayanti, M., Afifah, S., Ismail, D. K., Ekonomi, P., & Huda, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Belitang Mulya.



UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi, 8(1), 89–98.
<https://doi.org/10.30599/utility.v8i1.3425>

- Fachrezi, I. A., & Lingga, L. J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VI SDN 015 Pancur Kabupaten Indragirihilir. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 5772–5783. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.13754>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudera Biru.
- Hasanah, P. N., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Analisis Pemanfaatan Pembelajaran IPS Berbasis Media Teknologi Dalam Menghadapi Society 5.0. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 3(12), 1–13. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i12.2813>
- Hayati, H., Angga, P. D., & Makki, M. (2024). Pengembangan Media Power Point Interaktif Untuk Pemahaman Diri Siswa Mengenai Edukasi Seksual. *JCAR: Journal Of Classroom Action Research*, 6(4), 832–837. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.264>
- Helina, F. H. E., & Sholikhah, R. (2024). Pengembangan E-Jobsheet Konstruksi Pola Busana Berbasis Digital Flipbook pada Materi Pola Busana Anak. *FFEJ: Fashion And Fashion Education Journal*, 13(2), 115–123. <https://doi.org/10.15294/ffej.v13i1>
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592–1603. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>
- Istiqomah, Rondli, W. S., & Darmuki, A. (2020). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Popup Book Pada Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7092–7100. <https://doi.org/doi.org/10.23969/jp.v9i4.16769>
- Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 205–221. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>
- Ni'mah, A. F., Yudiono, U., & Afian, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 125–132. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v9i1.9859>
- Nuraini, A., Habibah, R. I., Zahirah, S. N., & Rustini, T. (2024). Penggunaan Media Ajar Power Point Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1007–1011. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.2881>
- Putri, A. E., Julia, J., & Hanifah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Konsep IPSAC menggunakan Power Point Interaktif Materi ASEAN Country. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 809–814. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.979>



- Ravilla, T. D., Anwar, R. B., & Sudarman, S. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Berbantuan Aplikasi Instagram Pada Materi Peluang. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 66–79. <https://doi.org/10.24127/emteka.v3i1.1418>
- Repalena, A., Arni, Y., Ranti, & Melinda, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif pada Materi Bahasa Indonesia Kosakata Kelas Tiga di Sekolah Dasar. *Alacrity: Journal Of Education*, 4(3), 399–406. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.406>
- Sufa, M. R. W. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Di SD Plus AL-Kautsar Kota Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan 1). Alfabeta.

