



This work is licensed under

a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif

Christy Oktavany Siambaton Munthe¹, Ade Mirza², Revi Lestari Pasaribu³, Dede Suratman⁴, Munaldus⁵

Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia^{1,2,3,4,5}

christyoktavany@gmail.com¹, ade.mirza@fkip.untan.ac.id², revi.pasaribu@fkip.untan.ac.id³, dede.suratman@fkip.untan.ac.id⁴, munaldus@fkip.untan.ac.id⁵

Keywords :

Bahan Ajar, Flipbook, Efektif

ABSTRACT

Tantangan dalam memahami konsep abstrak bangun ruang sisi datar sering kali disebabkan oleh bahan ajar yang konvensional. Tujuan penelitian adalah menciptakan sekaligus menganalisis keefektifan bahan ajar berbasis flipbook dalam pembelajaran matematika untuk peserta didik kelas IX di SMPN 13 Pontianak. Metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan 4D diterapkan, meski hanya sampai pada tahap pengembangan (develop). Instrumen pengumpulan data mencakup lembar validasi para ahli dan pelaksanaan uji coba secara terbatas. Temuan penelitian mengungkap bahwa bahan ajar flipbook dinyatakan sangat layak oleh para validator dari segi materi, media, dan bahasa. Pada uji coba, siswa memberikan tanggapan yang positif, ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar secara nyata (nilai rata-rata pre-test 36,11 meningkat secara nyata menjadi 90,74 pada post-test) serta transformasi perilaku belajar ke arah yang lebih konstruktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar flipbook yang dikembangkan merupakan media yang efektif dan sangat layak diaplikasikan.

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan nyata, matematika memiliki banyak kegunaan, yang menjadikannya salah satu mata pelajaran paling penting untuk dipelajari. (Sholihah, D. & Mahmudi, Ali, 2015). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika sering dihadapkan pada tantangan signifikan, terutama terkait kesulitan memahami konsep dan menurunnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini.. Metode pengajaran konvensional yang cenderung statis dan kurang menarik seringkali gagal menangkap minat serta memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elimahmi, E, 2020). Kharisma dan Asman (2018) juga menyimpulkan bahwa bahan ajar yang monoton dan tidak selaras dengan gaya belajar generasi digital menjadi penyebab utama kesulitan siswa dalam memahami matematika.

Integrasi teknologi dalam pendidikan di era digital berperan krusial dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Temuan Pubian dan Herpratiwi (2022) memperkuat hal ini dengan membuktikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika tidak hanya meningkatkan efektivitas proses belajar tetapi juga secara signifikan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Teknologi dapat menjadi alat yang kuat untuk memperluas akses siswa terhadap materi, menyajikan konten secara lebih dinamis dan visual, serta memfasilitasi interaksi siswa dengan materi. Dengan menggabungkan elemen-elemen interaktif, simulasi, dan permainan, teknologi. Salah satu bentuk media digital yang berpotensi besar adalah flipbook. Flipbook adalah buku interaktif yang menyimulasikan pengalaman membaca buku cetak dengan efek membalik halaman secara visual dan dinamis. Flipbook dapat dilengkapi dengan animasi, video, audio, sehingga memungkinkan pengalaman belajar yang melibatkan banyak indra, yang menurut teori pemrosesan informasi dapat meningkatkan ketercernaan informasi (Nafiah dalam Afwan, 2020).

Kesulitan belajar siswa tampak nyata pada materi bangun ruang sisi datar. Penelitian Mardia dan Purwasih (2021) mengungkap angka yang signifikan mengenai siswa yang mengalami kesulitan dalam menghitung luas permukaan prisma dan limas serta menyelesaikan masalah diagonal ruang. Akar permasalahannya terletak pada bahan ajar yang terbatas, yang cenderung mengutamakan hafalan rumus tanpa membangun pemahaman konseptual yang mendalam.

Situasi serupa ditemui di SMPN 13 Pontianak. Fakta bahwa lebih dari separuh (56,6%) siswa dalam satu kelas IX memperoleh nilai di bawah KKM untuk materi bangun ruang sisi datar seperti diungkapkan oleh guru matematika mengindikasikan adanya keterkaitan dengan bahan ajar konvensional yang masih diandalkan, seperti buku paket yang terbatas pada penjelasan teks dan latihan soal standar. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya capaian siswa bukan semata-mata karena faktor kemampuan individu, melainkan juga karena kurangnya bahan ajar yang menarik, kontekstual, dan mampu memfasilitasi pemahaman konseptual secara visual.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis flipbook yang membahas materi bangun ruang sisi datar dalam matematika. Dengan mengombinasikan teori pembelajaran konstruktivisme dan prinsip multimedia learning, flipbook dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi konsep matematika secara mandiri, kolaboratif, dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan flipbook dalam meningkatkan hasil belajar, mendapatkan respons positif, serta mempengaruhi perilaku belajar siswa.

METHOD

Metode Research and Development (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa metode ini dirancang untuk menghasilkan produk yang memiliki kevalidan dan keefektifan, dimana dalam penelitian ini produk tersebut adalah bahan ajar matematika berbasis flipbook. Model pengembangan yang dipilih adalah model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dari Thiagarajan. Namun, cakupan penelitian ini hanya terbatas pada tahap Pengembangan (Develop) tanpa melanjutkan ke tahap Penyebaran (Disseminate).

Menurut Thiagarajan (1974), model penelitian dan pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Dissemination (Penyebaran). 1) Pendefinisian (Define) yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan landasan pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan analisis awal melalui wawancara dengan guru, analisis karakteristik siswa melalui angket kebutuhan, analisis konsep materi bangun ruang sisi datar, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap berikutnya adalah 2) Perancangan (Design), dimana desain produk awal dibuat. Kegiatan pada tahap ini

meliputi penyusunan instrumen tes hasil belajar, pemilihan platform Heyzine Flipbook sebagai media, penentuan format penyajian, dan perancangan visual flipbook menggunakan Canva. Tahap selanjutnya adalah 3) Pengembangan (*Develop*) yang meliputi validasi dari ahli media, materi, dan bahasa. Produk kemudian direvisi berdasarkan masukan dari para validator (Sugiyono, 2019). Setelah revisi, produk diuji coba secara terbatas kepada siswa kelas IX SMPN 13 Pontianak untuk mengukur keefektifannya.

Keefektifan bahan ajar diukur menggunakan model evaluasi Kirkpatrick, yang menilai program pembelajaran melalui empat tingkat. 1) Reaksi, mengukur kepuasan dan minat siswa. 2) Pembelajaran, menilai peningkatan pengetahuan. 3) Perilaku, mengevaluasi perubahan sikap dan kebiasaan belajar. 4) Hasil, mengukur dampak jangka panjang (Widoyoko E. P., 2017). Dalam penelitian ini, pengukuran keefektifan dibatasi pada tiga tingkat pertama (Reaksi, Pembelajaran, dan Perilaku) dengan menggunakan angket respons, tes hasil belajar, dan angket perilaku, tanpa mencakup tingkat Hasil dikarenakan keterbatasan ruang lingkup dan waktu penelitian.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen. (1) Lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan produk, yang mencakup penilaian pada tiga komponen utama: aspek media, materi, dan bahasa. (2) Angket respons siswa digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dan minat siswa setelah menggunakan flipbook. Sementara itu, (3) Angket perilaku belajar dan (4) Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur perubahan perilaku dan peningkatan pemahaman kognitif siswa. Penelitian ini menganalisis data secara kuantitatif dan deskriptif dengan dua pendekatan utama: (1) analisis data angket dan validasi melalui perhitungan rata-rata skor Likert yang disesuaikan dengan kriteria interpretasi, dan (2) analisis data hasil belajar dengan membandingkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan untuk menilai dampak penggunaan flipbook.

Meskipun bahan ajar digital telah banyak dikembangkan, penelitian ini mengkaji secara empiris respons siswa, hasil belajar, dan perubahan perilaku belajar melalui penggunaan bahan ajar berbasis flipbook pada materi bangun ruang sisi datar masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya *research gap* terkait evaluasi komprehensif efektivitas flipbook sebagai media pembelajaran pada materi bangun ruang sisi datar. Oleh karena itu, penelitian ini merumuskan permasalahan mengenai respons siswa terhadap flipbook, pengaruh penggunaan flipbook terhadap hasil belajar, serta perubahan perilaku belajar siswa kelas IX H SMP Negeri 13 Pontianak. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi pada pengayaan kajian pengembangan dan evaluasi bahan ajar digital berbasis flipbook, sedangkan secara praktis memberikan rujukan bagi guru dalam mengimplementasikan media flipbook sebagai alternatif bahan ajar yang efektif dalam pembelajaran matematika.

RESULTS AND DISCUSSIONS

A. Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan analisa awal, analisa siswa, analisa konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

1. Analisa awal dilakukan melalui wawancara dengan guru untuk memperoleh gambaran fakta permasalahan yang dapat membantu dalam pemilihan perangkat pembelajaran untuk dikembangkan.
2. Analisa siswa dilakukan dengan memberikan angket analisis kebutuhan siswa agar flipbook yang dikembangkan nantinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Setelah diberikan angket analisis kebutuhan siswa, didapatkan rata-rata persentase sebesar 79% yang berarti

- siswa sangat setuju dengan adanya flipbook sebagai media pembelajaran.
3. Analisa konsep berfungsi memetakan materi ajar agar sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP).
 4. Perumusan tujuan pembelajaran untuk menggambarkan hal yang diharapkan muncul pada siswa setelah diberikan flipbook yang dikembangkan.

B. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan menyusun perangkat pembelajaran hingga terwujudnya prototipe flipbook. Secara garis besar, proses ini meliputi lima langkah utama: penyusunan standar penilaian, penentuan media, pemilihan format, dan penyusunan desain awal.

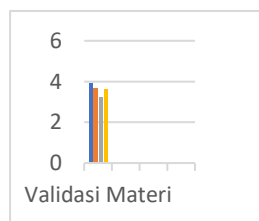
C. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan flipbook yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba pada siswa untuk mengetahui efektivitasnya.

1. Penilaian Ahli

Dilakukan penilaian Flipbook oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa agar mendapatkan saran perbaikan untuk flipbook yang dikembangkan.

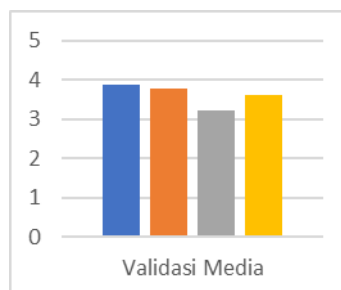
a) Validasi Materi



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan data penilaian validator, aspek materi dalam flipbook memperoleh rata-rata skor 3.592 yang tergolong dalam kategori "Sangat Layak". Rincian skor per validator adalah: Validator I (3.88 - Sangat Layak), Validator II (3.66 - Sangat Layak), dan Validator III (3.22 - Layak).

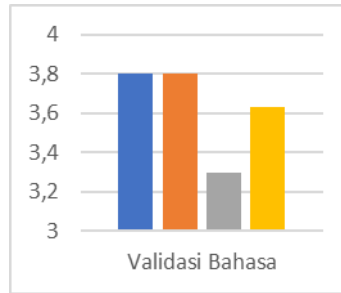
b) Validasi Media



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi aspek media flipbook menunjukkan konsistensi penilaian "Sangat Layak" dengan perolehan skor rata-rata 3,629. Masing-masing validator memberikan penilaian: Validator I 3,88 (Sangat Layak), Validator II 3,77 (Sangat Layak), dan Validator III 3,22 (Layak).

c) Validasi Bahasa



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan data penilaian validator, aspek kebahasaan dalam flipbook memperoleh skor rata-rata 3,633 yang tergolong kategori "Sangat Layak". Secara rinci, Validator I dan Validator II masing-masing memberikan skor 3,8 (Sangat Layak), sementara Validator III memberikan skor 3,3 (Layak).

Hasil validasi menunjukkan bahwa flipbook yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran, dengan perolehan rata-rata penilaian 3,592 (Sangat Layak) untuk aspek materi, 3,629 (Sangat Layak) untuk aspek media, dan 3,633 (Sangat Layak) untuk aspek bahasa. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Gulo dan Mendrofa (2020) yang menegaskan bahwa kelayakan media pembelajaran harus dibuktikan melalui validasi yang menghasilkan penilaian "Sangat Layak" pada aspek materi, media, dan bahasa.

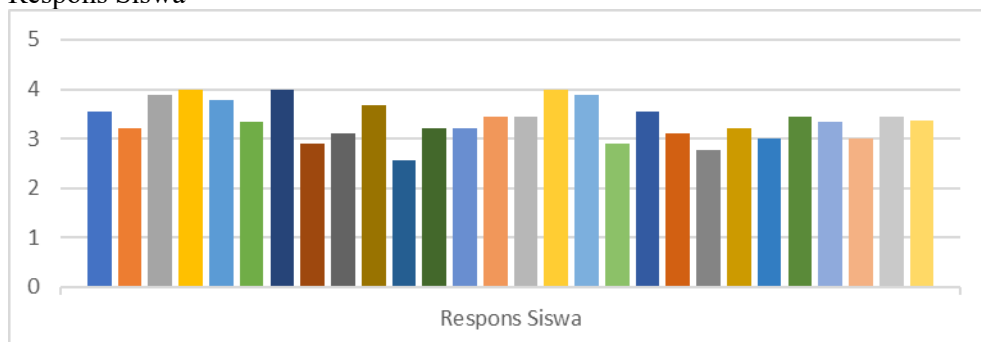
2. Revisi Produk

Setelah dilakukan penilaian oleh para ahli, flipbook direvisi sesuai dengan saran perbaikan agar menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

3. Uji Coba Pengembangan dan Uji Keefektifan

Uji coba pengembangan bertujuan mengukur efektivitas flipbook yang dikembangkan, diukur melalui respons, perubahan hasil belajar, dan perubahan perilaku belajar siswa. Uji coba lapangan terbatas ini dilakukan kepada salah satu kelas IX SMPN 13 Pontianak yang terdiri dari 27 siswa. Guru melakukan pembelajaran materi bangun ruang sisi datar di kelas menggunakan flipbook hasil pengembangan. Angket respons diberikan setelah pembelajaran dilakukan, angket perilaku belajar dan tes hasil belajar siswa diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Apabila respons, perubahan hasil belajar, dan perubahan perilaku belajar siswa sudah sesuai dengan kriteria maka flipbook yang dikembangkan dapat dinyatakan efektif. Namun, jika belum sesuai maka akan dilakukan revisi untuk diujikan kembali.

a) Respons Siswa

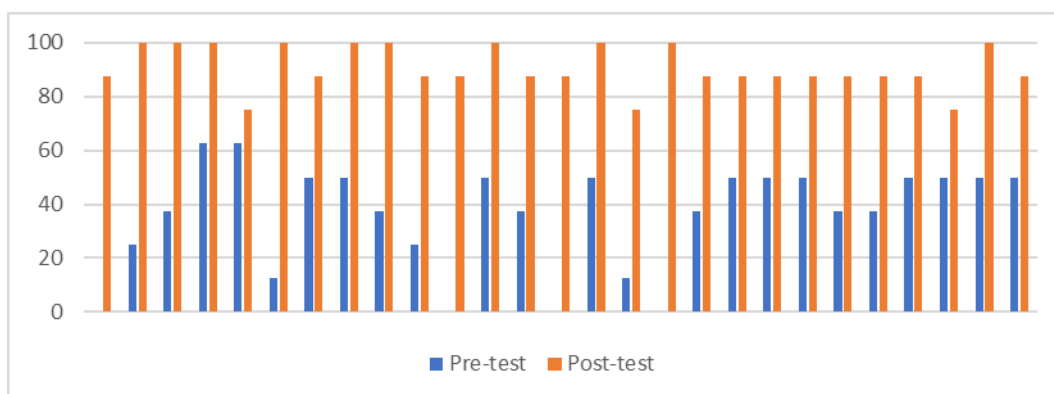


Gambar 4. Hasil Respons Siswa

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa setelah flipbook diuji cobakan, respons siswa terhadap flipbook “Sangat Baik” dengan rata-rata penilaian sebesar 3,37037. Respons yang sangat baik dari siswa ini dapat dijelaskan melalui teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2009). Teori ini menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif ketika informasi disajikan secara verbal dan visual secara bersamaan, dibandingkan hanya melalui teks saja. Flipbook yang dikembangkan memadukan teks dan gambar juga memanfaatkan prinsip multimedia learning ini, sehingga mampu menangkap minat dan mempertahankan perhatian siswa selama pembelajaran. Hal ini konsisten dengan penelitian Elya dan Lestari (2025) yang juga mendapatkan respons sangat baik dari modul digital yang dikembangkan karena siswa merasa bahwa modul bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki beberapa batasan, yaitu ruang lingkup materi yang dikembangkan hanya difokuskan pada satu pokok bahasan matematika, yaitu bangun ruang sisi datar. Uji coba dan implementasi bahan ajar berbasis flipbook digital terbatas pada siswa kelas IX H SMP Negeri 13 Pontianak. Selain itu, evaluasi efektivitas pembelajaran menggunakan model Kirkpatrick, namun hanya dilakukan hingga tahap ketiga, yaitu evaluasi perilaku (behavior), sehingga belum mencakup evaluasi pada level hasil (result) yang berkaitan dengan dampak jangka panjang pembelajaran. Dalam pengembangan bahan ajar, penelitian ini menerapkan model pengembangan 4D, tetapi pelaksanaannya dibatasi hingga tahap Development, yaitu tahap penyusunan dan pembuatan bahan ajar secara lengkap.

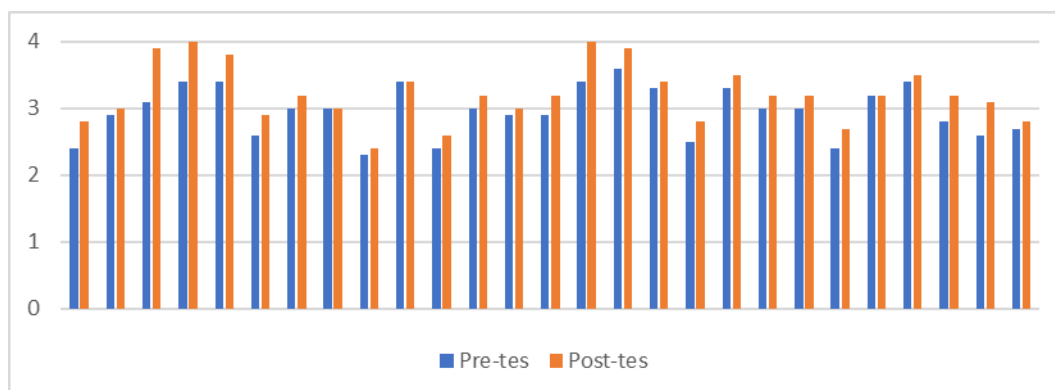
b) Hasil Belajar Siswa



Gambar 5. Perubahan Hasil Belajar Siswa

Terjadi peningkatan secara nyata pada hasil belajar siswa setelah implementasi flipbook. Nilai rata-rata mengalami peningkatan dari 36,111 menjadi 90,740 dan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 0% menjadi 89%. Temuan ini memperkuat penelitian Afwan (2020) yang menegaskan bahwa penyajian materi bertahap melalui flipbook mampu meningkatkan pemahaman matematika siswa. Fleksibilitas flipbook dalam pembelajaran mandiri (self-paced learning) memungkinkan siswa menyesuaikan kecepatan belajar sesuai kemampuan individu.

c) Perilaku Belajar Siswa



Gambar 6. Perubahan Perilaku Belajar Siswa

Perilaku belajar siswa tampak mengalami peningkatan setelah flipbook diuji cobakan, dengan rata-rata skor angket meningkat dari 2,959 (pre-test) menjadi 3,218 (post-test). Perubahan positif dalam perilaku belajar menunjukkan pengaruh flipbook yang komprehensif, tidak hanya pada pemahaman konsep (kognitif) tetapi juga pada sikap belajar (afektif) dan dorongan untuk belajar (konatif). Konsistensi temuan ini diperkuat oleh penelitian Susilo et al. (2023) yang juga membuktikan bahwa flipbook mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil uji coba untuk mengetahui efektivitas flipbook yang dilakukan pada 27 siswa kelas IX SMPN 13 Pontianak mendapat respons yang “Sangat Baik” dari siswa dengan rata-rata penilaian 3,370. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan secara nyata dengan peningkatan nilai rata-rata dari 36,111 ke 90,740 dan persentase ketuntasan dari 0% menjadi 89%. Perilaku belajar siswa juga menunjukkan perubahan positif dengan peningkatan skor angket dari 2,959 (pre-test) menjadi 3,218 (post-test).

Penggunaan kombinasi platform Heyzine Flipbook dan Canva sebagai tools desain dalam pengembangan media ini ternyata memberikan hasil yang optimal. Sejalan dengan temuan Pakaya dan tim (2025), integrasi Canva dalam flipbook digital terbukti mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik melalui visualisasi interaktif, sehingga memperkaya pengalaman belajar siswa. Kemudahan menambahkan elemen interaktif dan navigasi yang user-friendly pada Heyzine Flipbook, seperti yang diungkapkan pada penelitian Manzil et al. (2022) terbukti mampu mendapatkan respons yang positif dari siswa. Dengan demikian, pemilihan tools yang tepat telah berkontribusi secara nyata terhadap kelayakan dan keefektifan flipbook yang dikembangkan.

CONCLUSION AND SUGGESTION

Berdasarkan temuan dan uraian hasil penelitian telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa flipbook yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran matematika di SMP. Kelayakan media ini dibuktikan melalui hasil validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa yang masing-masing memperoleh skor rata-rata 3,592; 3,629; dan 3,633 dengan kategori Sangat Layak. Uji coba lapangan kepada siswa menunjukkan bahwa flipbook mendapat respons Sangat Baik dengan rata-rata skor 3,37. Penggunaan flipbook juga terbukti meningkatkan hasil belajar secara nyata, dari rata-rata nilai 36,111 menjadi 90,740, serta meningkatkan ketuntasan belajar dari 0% menjadi 89%. Selain itu, perilaku belajar siswa meningkat positif, ditunjukkan dengan kenaikan skor dari 2,959 menjadi 3,218 setelah penggunaan media.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis flipbook yang dikembangkan layak digunakan dan efektif. Disarankan untuk penelitian berikutnya agar pengembangan flipbook sebaiknya terus disempurnakan dengan menambahkan fitur interaktif yang lebih beragam agar pembelajaran menjadi semakin menarik. Selain itu, disarankan untuk menguji efektivitas flipbook pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda guna memperluas penerapannya dalam pembelajaran.

ACKNOWLEDGMENTS

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Program MBKM Riset FKIP Universitas Tanjungpura Tahun 2025 atas dukungan pendanaan terhadap penelitian ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada para dosen pembimbing, validator, serta pihak SMPN 13 Pontianak yang telah memberikan bantuan, masukan, dan kerja sama selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini.

REFERENCES

- Afwan, B. (2020). The Development of Digital Flipbook Media Based on the 5 Hours Battle of Kalianda upon High School History Materials. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI Journal)*, 1003-1012.
- Elya., & Lestari, Puji. (2025). Pengembangan Modul Digital Berbasis Canva dan Heyzine Flipbook untuk Pembelajaran Matematika Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika*.
- Gulo, Kausari., & Mendrofa, Netti. (2024). Pengembangan E-Modul dalam Bentuk Flipbook Berbasis Discovery Learning terhadap Kemampuan Metakognitif Siswa di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Kharisma, Jeaniver. Y., & Asman, Aslim . (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah. *Indonesian Jourlan of Mathematics Education*.
- Manzil, E. F., Sukamti, S., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*.
- Mardia, Mira., & Purwasih Ratni. (2021). Analisis Kesulitan Siswa SMP dalam Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbantuan Google Classroom. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning: prinsip-prinsip dan aplikasi*. New York: Cambridge University Press.
- Pakaya, Haerunnisa., Maryati, Sri., & Pambudi, Rio. (2025). Desain Media Pembelajaran Berbasis Digital Flipbook pada Mata Pelajaran Geografi Materi Keanekaragaman Hayati. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner*.
- Pubian, Y.M & Herpratiwi, H. (2022). Using The Goofle Site Media in Learning to Increase The Effectiveness of Learning Participants Education Elemetary School. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 163-172.
- Safitri, Yuliana., & Widodo, Susilo. (2025). Pengembangan Komik Digital Interaktif Berbasis Canva untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Sholihah, D. & Mahmudi, Ali. (2015). Keefektifan Experiential Learning Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, Achmadi., Ardianto, Bambang., Romlah, Siti., Wirdaini, Maulidiyah., Musta'inah. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Digital Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan*.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elimahami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar PKn peserta didik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 30-41.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.