

Pengembangan Media *Flipchart* Berbasis Gambar Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Vivi Samrotul Jannah¹, Murtadlo², Suparti³

¹Universitas Terbuka, ²Universitas Negeri Surabaya, ³Universitas Terbuka
visisamrotuljannahjamil@gmail.com

Article History

accepted 19/8/2023

approved 25/8/2023

published 30/8/2023

Abstract

This study aims to determine the development, feasibility and increase in interest and student learning outcomes in the science subject of the human excretory system in junior high schools. This study used the ADDIE development model and was carried out at MTs Al Ma'arif Bangkalan with class VIII-A and class VIII-B, totaling 25 children each from the experimental class and the control class. Data collection techniques using observation, questionnaires, tests and interviews. Technical analysis of data in the form of qualitative analysis and quantitative analysis. The results of the research show that: (1) the development of image-based flipchart media consists of several aspects of development, namely media, material and language; (2) The feasibility level of image-based flipchart media on human excretory system material is in the very feasible or very valid category. This can be seen from the assessment of media experts which is 94, from material experts 77 and from linguists 91 so that the average media validity is 87 (Very Valid); (3) Student interest and learning outcomes increase after using image-based flipchart media. This is shown by student interest which was initially 31.48 which increased to 52.32 and student learning outcomes which were initially 47.4 to 87.

Keywords: *Flipchart Media, Human Excretory System, Interests, Learning Outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sistem ekskresi pada manusia di Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan dilaksanakan di MTs Al Ma'arif Bangkalan dengan kelas VIII-A dan kelas VIII-B yang berjumlah masing-masing 25 anak dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket, tes serta wawancara. Teknis analisis data berupa analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan media *flipchart* berbasis gambar terdiri dari beberapa aspek pengembangan, yaitu media, materi dan bahasa; (2) Tingkat kelayakan media *flipchart* berbasis gambar materi sistem ekskresi manusia masuk dalam kategori sangat layak atau sangat valid. Hal ini terlihat dari penilaian ahli media adalah 94, dari ahli materi 77 dan dari ahli bahasa 91 sehingga rata-rata dari kevalidan media adalah 87 (Sangat Valid); (3) Minat dan hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media *flipchart* berbasis gambar. Hal ini ditunjukkan oleh minat siswa yang awalnya 31,48 meningkat menjadi 52,32 dan hasil belajar siswa yang awalnya 47,4 menjadi 87.

Kata Kunci : *Media Flipchart, Sistem Ekskresi Manusia, Minat, Hasil Belajar*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat melekat pada diri manusia sehingga pendidikan dapat menjadi sebuah pembeda antara manusia dengan makhluk hidup yang lain. Menurut Muhibbinsyah (2014) pendidikan diartikan sebagai rangkaian proses tertentu yang bertujuan untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan, pemikiran dan pemahaman yang mendalam serta untuk bisa bertingkah laku sesuai dengan norma yang telah ditetapkan dan berkembang dimasyarakat. Dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen yang harus dipenuhi yaitu guru, siswa, manajemen, materi pembelajaran, sistem pembelajaran, tujuan, media serta evaluasi pembelajaran. Menurut Anwar (2018) pendidik merupakan ujung tombak sebuah proses pembelajaran, berhasil atau tidaknya proses pembelajaran tergantung pada manajemen, metode serta media yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Media pembelajaran dapat menyampaikan pesan atau nilai yang tidak bisa disampaikan oleh guru melalui kata-kata secara langsung sehingga setiap guru harus menggunakan media pembelajaran sebagai alat peraga pada setiap proses belajar mengajar. Salah satu media yang bagus digunakan dalam pembelajaran adalah *flipchart*.

Setiawan, Putu & Zulfi (2014) mengatakan bahwa media *flipchart* atau papan balik adalah salah satu media pembelajaran visual yang terdiri dari lembaran lembaran kertas besar yang menyerupai album atau kalender dengan ukuran 50 x 75 cm atau 21x28 cm dengan diikat bagian atasnya. Media *flipchart*, menurut Indriana dalam Istiana (2016) adalah lembaran kertas berbentuk album atau kalender yang disusun dalam urutan dan diikat pada bagian atasnya, yang dapat dipenuhi dengan huruf, gambar, diagram, atau angka untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara ringkas. Kelebihan menggunakan *flipchart* dapat menyampaikan pelajaran dalam berbagai bentuk, seperti gambar, huruf, diagram, dan bagan, sehingga siswa tetap tertarik dan tidak bosan dengan pelajaran. Selain itu, materi pelajaran disajikan secara ringkas sehingga mudah dipahami siswa. Kustandi (2013) juga menjelaskan bahwa *flipchart* adalah selebaran kertas berukuran sama yang berisi materi pembelajaran yang disusun dengan jelas dan dituliskan pada *flipchart* berupa gambar, diagram, huruf atau angka untuk menghemat waktu. Kelebihan menggunakan lembar balik atau *flipchart* adalah dapat digunakan untuk menyajikan bahan pelajaran secara bertahap, gambar yang digunakan dapat disimpan dengan baik sehingga dapat digunakan berulang kali, waktu yang dihabiskan untuk menyajikan materi tidak terbuang banyak, dan lebih menarik perhatian dan minat siswa (Hujair, 2013).

Menurut Rosalina et al., (2023) media *flipchart* banyak diminati dan digunakan guru dalam mengajar karena pembuatan *flipchart* cukup mudah dan murah, dapat digunakan dimana saja, dapat berisi denah-denah, gambar-gambar, grafik, diagram, warna kertas yang dapat divariasikan sesuai selera dan kebutuhan. Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti tanggal 03 Maret 2022 di MTs Al Ma'arif Bangkalan, menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS), buku pegangan guru, buku paket siswa dan media charta/gambar materi yang sangat sederhana. Berdasarkan hasil wawancara atau survei kebutuhan yang dilakukan peneliti pada tanggal 23 Agustus 2022 terhadap guru IPA kelas VIII-A MTs Al Ma'arif Bangkalan yakni Ibu Nur Faizah, S.Pd dan Ibu Nafisatun Nury tentang minat belajar siswa dan kebutuhan MTs Al Ma'arif terkait media pembelajaran adalah sebagai berikut: a) Peserta didik kurang minat atau kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran; b) Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat membuat peserta didik lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran; c) Banyak dewan guru yang kurang faham terkait IT sehingga diperlukan media pembelajaran yang sederhana dan berasal dari lingkungan sekitar; d) Perlu pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik; e) Siswa lebih berminat pada materi pelajaran yang

konkrit daripada abstrak; f) Guru membutuhkan media pembelajaran yang berisi gambar-gambar menarik, warna-warni dan materi yang singkat, padat serta jelas.

Salah satu masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran IPA di sekolah menengah adalah peserta didik tidak memiliki minat untuk belajar, yang mengakibatkan hasil belajar yang rendah (Linajari & Arif, 2022). Minat belajar penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Minat adalah rasa, kecenderungan, atau kesukaan terhadap sesuatu. Menurut Afni (2013) menjelaskan bahwa unsur-unsur minat belajar dibangun dari rasa ingin tahu, perhatian, dan perasaan senang. Minat belajar memiliki peran yang antara lain: 1) membangkitkan fokus atau perhatian dalam belajar, 2) membangkitkan emosi atau perasaan senang dalam belajar, 3) meningkatkan daya ingat siswa oleh guru, 4) membangkitkan sikap positif terhadap pembelajaran, 5) meminimalkan kebosanan siswa saat belajar.

Sedangkan hasil belajar adalah hasil usaha yang dilakukan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu (Andri & Syafrudin, 2015). Hasil belajar siswa dapat diukur dengan melakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana penguasaan, pemahaman, dan kemampuan siswa untuk menyerap materi pelajaran (Hulu & Telaumbanua, 2022). Menurut Hamalik (2014) "hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada seseorang setelah belajar, seperti perubahan dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak mengerti menjadi mengerti". Prestasi belajar menunjukkan seberapa banyak siswa menguasai materi belajar". Menurut Sudjana (2016) "hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami pengalaman belajar". Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Astutik et al., (2021) juga diketahui dalam pembelajaran minat belajar siswa masih kurang dan guru tidak menggunakan media pendidikan, sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak memiliki minat belajar, yang membuat mereka bosan, yang berdampak pada hasil belajar yang dicapai.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pendidikan dalam proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Munadi (2013) Meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar dalam proses pembelajaran dapat dicapai dengan pemilihan media pembelajaran yang menarik. Hal ini didukung oleh pendapat Hamalik (2014) bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi dan minat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar (Elsayed & Al-Najrani, 2021; Ulfaida & Pahlevi, 2021). Pembelajaran akan lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa (Kolopita et al., 2022; Nurwidayanti & Mukminan, 2018; Roshonah & Dwitami, 2021).

Media *flipchart* berbasis gambar yang dikembangkan merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang dengan berisi materi dalam bentuk gambar disusun sedemikian rupa sehingga menjadi materi pembelajaran yang utuh. Gambar yang disajikan dalam *flipchart* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga penguasaan materi IPA siswa juga akan meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bertujuan untuk 1) melakukan pengembangan media *flipchart* berbasis gambar materi sistem ekskresi manusia untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama, 2) mengetahui kelayakan media *flipchart* pada materi sistem ekskresi pada manusia di Sekolah Menengah Pertama, 3) mengetahui apakah pengembangan media *flipchart* materi sistem ekskresi manusia dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama.

METODE

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). Menurut Tegeh & Kirna (2013) mendefinisikan penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses penelitian dan pengembangan ini dilandasi oleh cara berpikir yang rasional yang berdasarkan logika dan berpikir empiris berdasarkan fakta. Selain itu, Awang (2015) menyatakan penelitian adalah investigasi atau penyelidikan yang dikelola secara sistematis berdasarkan data, objektif, dan kritis dan ilmiah terhadap suatu masalah yang menjadi bahan penelitian yang dilakukan guna mendapatkan jawaban untuk mengatasi permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil kajian pada latar belakang, ternyata dibutuhkan sebuah media sederhana yang dapat memudahkan dan menarik minat peserta didik dalam belajar system.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang melalui lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*) (Mulyatiningsih, 2013). Subyek penelitian ini adalah kelas VIII-A dan VIII-B yang masing-masing berjumlah 25 anak sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen di MTs Al Ma'arif Bangkalan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket, tes serta wawancara.

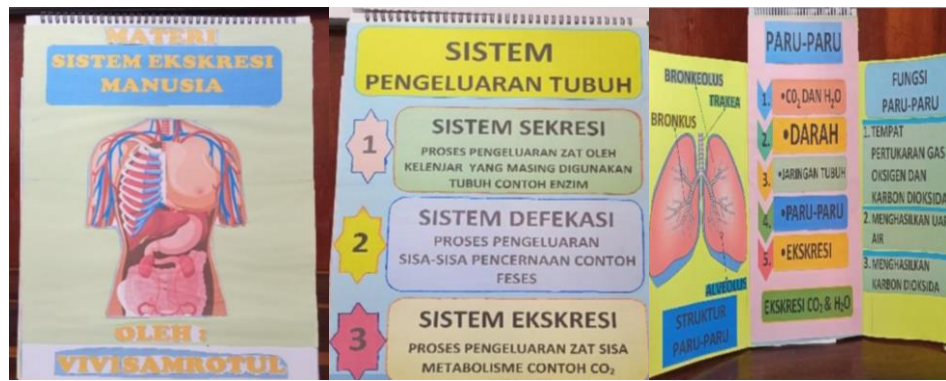
Teknis analisis data berupa analisis kualitatif dan analisis kuantitatif, dimana analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga lebih mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Sementara data kuantitatif adalah sekumpulan informasi yang bisa diukur, dihitung, dan dibandingkan pada skala numerik (Sugiyono, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VIII-A dan VIII-B yang masing-masing berjumlah 25 anak sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen di MTs Al Ma'arif Bangkalan dengan mengembangkan media *flipchart* materi sistem ekskresi manusia dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama yang dipaparkan dalam 3 aspek yaitu:

1. Pengembangan Media *Flipchart*

Produk pengembangan ini merupakan media *flipchart* materi sistem ekskresi manusia dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama yang dikembangkan dengan model ADDIE yaitu Analisis (Analisis), Design (Desain atau Rancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Tahap analisis yang dilakukan meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis peserta didik. Tahap desain peneliti merancang media *flipchart* yang akan dikembangkan pada materi sistem ekskresi manusia. Pada tahap implementasi peneliti melakukan penerapan dengan subyek kelas VIII-A dan VIII-B yang masing-masing berjumlah 25 anak sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen di MTs Al Ma'arif Bangkalan. Pada tahap evaluasi peneliti melakukan uji keefektifan.



Gambar 1. Tampilan Media Flipchart Materi Sistem Ekskresi Manusia

2. Analisis Kelayakan Media Flipchart

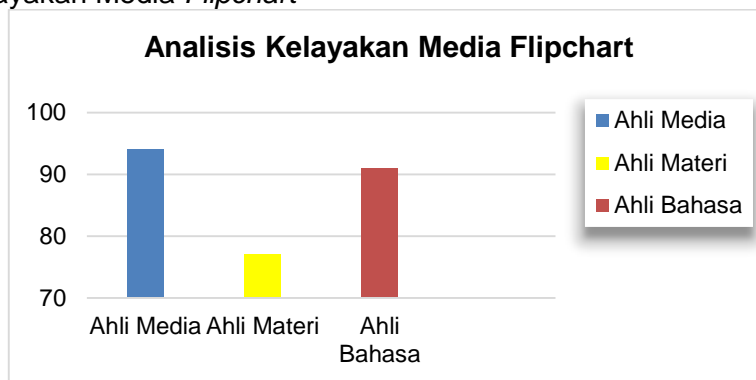


Diagram 1. Analisis Kelayakan Media Flipchart

Berdasarkan diagra di atas, uji validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen validasi yang sudah disusun sebelumnya. Data yang diperoleh dari kegiatan validasi sangat penting perannya, karena digunakan untuk memperbaiki kelemahan/kekurangan rancangan media *flipchart* pada materi sistem ekskresi manusia. Sehingga media *flipchart* pada materi sistem ekskresi manusia yang dihasilkan layak digunakan peserta didik. Produk media *flipchart* pada materi sistem ekskresi manusia divalidasi oleh 3 orang Ahli, antara lain Ahli Bahasa, Ahli Materi, dan Ahli Media. Tujuan Uji validasi adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kelayakan produk media *flipchart* pada materi sistem ekskresi manusia. Pengembang memilih 3 orang untuk masing-masing ahli yang diharapkan dapat memberikan saran dan rekomendasi terhadap produk media *flipchart* pada materi sistem ekskresi manusia yang dihasilkan. Nilai validasi media adalah 94, nilai ahli materi 77 dan dari ahli bahasa 91 sehingga rata-rata dari kevalidan media adalah 87 (Sangat Valid). Analisis data kepraktisan media *flipchart* pada materi sistem ekskresi. Uji kepraktisan produk media *flipchart* pada materi sistem ekskresi manusia dilakukan dengan menggunakan angket yang sudah disusun sebelumnya. Data yang diperoleh dari kegiatan uji kepraktisan sangat penting perannya, karena digunakan untuk mengetahui kepraktisan media *flipchart* pada materi sistem ekskresi manusia. Uji kepraktisan diperoleh pengembang dari angket yang dibagikan ke responden yaitu pendidik dan peserta didi

3. Analisis Keefektifan Media *Flipchart*

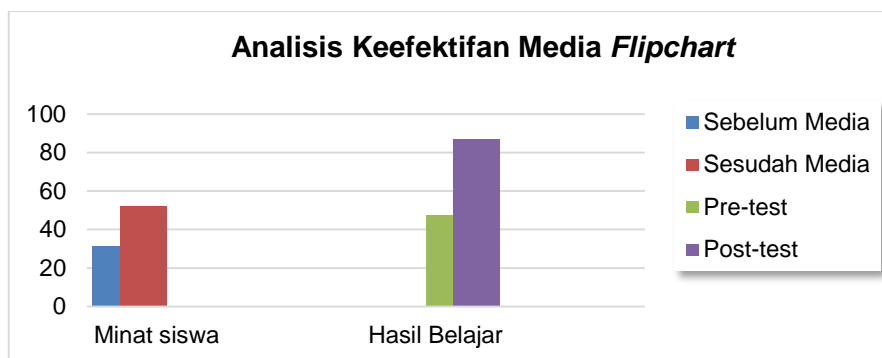


Diagram 2. Analisis Keefektifan Media *Flipchart*

Tujuan penelitian berikutnya adalah uji keefektifan dari produk media *flipchart* pada materi sistem ekskresi manusia. Untuk menjawab tujuan penelitian tersebut, maka pengembang memberikan lembar evaluasi ke peserta didik. Melalui lembar penilaian ini maka akan dapat mengukur peningkatan numerasi bagi peserta didik. Lembar evaluasi diberikan sebanyak 2 kali, yaitu *pre-test* yang dilaksanakan sebelum peserta didik menggunakan media *flipchart* pada materi sistem ekskresi manusia *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan sesudah peserta didik menggunakan produk media *flipchart* pada materi sistem ekskresi manusia. Dari hasil *pre-test* dan *post-test*, masing-masing diperoleh skor rata-rata pada *pre-test* adalah 47,4 dan skor rata-rata *post-test* sebesar 87. Analisis untuk mengetahui signifikansi keefektifan penggunaan produk media *flipchart* pada materi sistem ekskresi manusia dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa materi system ekskresi manusia. Hal ini ditunjukkan oleh minat siswa yang awalnya 31,48 meningkat menjadi 52,32 dan hasil belajar siswa yang awalnya 47,4 menjadi 87. Dari peningkatan minat dan hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flipchart* berbasis gambar efektif digunakan dalam pembelajaran.

Peningkatan minat dan hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh media *flipchart* berbasis gambar yang dimana media pembelajaran yang dirancang berisi materi dalam bentuk gambar disusun sedemikian rupa sehingga menjadi materi pembelajaran ekskresi manusia pada mata pelajaran IPA. Kehadiran gambar dalam materi yang disajikan akan membantu siswa menguasai materi yang diberikan. Gambar yang disajikan dalam flip chart dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar materi IPA siswa juga akan meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulianto et al., (2022) bahwa penggunaan flip chart sebagai media dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong telah berdampak pada minat belajar peserta didik. Mereka menjadi fokus pembelajaran, dan media flip chart membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini di dukung oleh hasil penelitian Hollman yang mengatakan bahwa Penggunaan media pembelajaran menggunakan flipchart dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Angela Hollman et al., 2019). Berdasarkan penelitian lain mendapatkan hasil bahwa media flip chart dapat meningkatkan hasil belajar siswa terbukti pada tahap penyajian kelas (class precentation), pendidik menggunakan media flip chart sebagai media pembelajaran untuk menuntun pola pikir siswa (Agustini et al., 2014). Media flip chart yang digunakan dalam tahap ini memuat berbagai informasi melalui gambar gambar konkret dan tulisan-tulisan yang menarik sesuai dengan materi yang diberikan. Hal ini membuat siswa lebih tertarik dalam memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran tersebut (Azizah et al., 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *flipchart* berbasis gambar materi sistem ekskresi manusia untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan ini merupakan media *flipchart* materi sistem ekskresi manusia dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama yang dikembangkan dengan model ADDIE.
2. Kelayakan media *flipchart* materi sistem ekskresi manusia diperoleh nilai validasi media adalah 94, nilai ahli materi 77 dan dari ahli bahasa 91 sehingga rata-rata dari kevalidan media adalah 87 (Sangat Valid). Berdasarkan perolehan nilai tersebut, media *flipchart* materi sistem ekskresi manusia layak untuk diimplementasikan.
3. Keefektifan media *flipchart* materi sistem ekskresi manusia mendapatkan hasil minat siswa yang awalnya 31,48 meningkat menjadi 52,32. Selain itu, hasil *pre-test* dan *post-test*, masing-masing diperoleh skor rata-rata pada *pre-test* adalah 47,4 dan skor rata-rata *post-test* sebesar 87. Berdasarkan peningkatan minat dan hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flipchart* berbasis gambar efektif digunakan dalam pembelajaran.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan simpulan tersebut adalah hasil produk media *flipchart* berbasis gambar diharapkan bisa menjadi *prototype* untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya. Kepada peneliti lain, hasil penelitian ini bisa menjadi salah satu referensi yang bisa digunakan untuk mengembangkan media-media pembelajaran dengan berbagai pendekatan yang akan dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Bajugan Pada Materi Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat Melalui Metode LSQ (Learning Start With a Quation). *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(10).
- Agustini, M., Dibia, K., & Suartama, K. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2(1).
- Andri, D. S., & Syafrudin, D. (2015). Pengaruh Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 1(1), 19–26.
- Angela Hollman., et al. (2019). "Information Technology Pathways In Education: Intervention with Middla School Student. *Jurnal Commputer Dan Education*.
- Anwar, M. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Prenada Media Group.
- Awang, I. S. (2015). Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar. *Vox Edukasi.*, 5(2), 108--122.
- Azizah, N., Carlian, Y., & Pratiwi, I. M. (2021). Penggunaan Media Lembar Balik (Flip Chart) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Tematik. *EduBase: Journal of Basic Education*, 2(2), 76. <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.396>
- Elsayed, S. A., & Al-Najrani, H. I. (2021). Effectiveness of the Augmented Reality on Improving the Visual Thinking in Mathematics and Academic Motivation for Middle

- School Students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 17(8), 1–16. <https://doi.org/10.29333/ejmste/11069>
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Hujair, S. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaubaka.
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283–290. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.39>
- Istiana, M. N. & S. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Course Review Horay Dengan Media Flipchart Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(2), 113–121.
- Kolopita, C., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Inverted: Journal of Information ...*, 2(1), 1–12.
- Kustandi, C. dan B. S. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital Edisi Kedua*. Ghalia Indonesia.
- Linasari, R., & Arif, S. (2022). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 2(2), 186–194. <https://doi.org/10.21154/jtii.v2i2.874>
- Muhibbinsyah. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosda Karya.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Referensi.
- Nurwidayanti, D., & Mukminan, M. (2018). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA Negeri. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(2), 105–114. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i2.17743>
- Rosalina, Wenny., Ulfa2., Eva Nauli Taib., N. Z. (2023). Penggunaan Media Flipchart Pada Materi Jamur Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sma. *Prosiding Seminar Nasional Biotik XI*, 11(1).
- Roshonah, A. F., & Dwitami, T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19. *Al-Manar*, 10(1), 91–102. <https://doi.org/10.36668/jal.v10i1.255>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Ulfaida, & Pahlevi, T. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Melalui Minat Belajar Siswa Pada Kelas X OTKP di SMKN1 Lamongan. *Edukasi*, 8(2), 25–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jukasi.v8i2.26902>
- Wiji Astutik Erna, Jusniar, & Masniaturofikoh. (2021). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Profesi Kependidikan*, 2(1), 115–125.
- Yulianto, A., Sufiati, N., & Rokhima, N. (2022). Penggunaan Media Flip Chart terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 41–46. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1881>