

PENGEMBANGAN MEDIA *E-FLIP POCKET BOOK AUDIOVISUAL* (LIPOBO) MATERI SEJARAH PENJAJAHAN INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Andi Wibowo¹ & Dewi Suryana²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2}

Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2}

Email: andi21harto@gmail.com

Corresponding author:

Andi Wibowo, M.Pd

PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Email: andi21harto@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang dilaksanakan dominan online. Tujuan penelitian ini yakni (1) Untuk mengembangkan media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* Materi Sejarah Penjajahan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar, (2) Untuk mengetahui kevalidan media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* dalam pembelajaran kelas V, (3) Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SD Negeri Ardirejo 4. Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Ardirejo 4. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penelitian menggunakan validasi ahli materi, ahli media dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* layak dijadikan media pembelajaran dengan melakukan revisi berdasarkan saran para ahlimateri dan ahli media. Kelayakan dapat dibuktikan melalui hasil dari validasi ahli media dengan mendapatkan skor 97% dan validasi ahli materi dengan mendapatkan skor 81.4%, maka dapat dikatakan bahwa media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* ini berkualifikasi valid tanpa adanya revisi. Hasil rata-rata yang diperoleh dari angket minat belajarsebelum menggunakan media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* memperoleh skor 62% berkualifikasi “Cukup”, dan hitung rata-rata yang diperoleh angket minat belajar sesudah menggunakan media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* memperoleh skor 81% berkualifikasi “Sangat Baik”, oleh karena itu media pembelajaran *E-Flip Pocket Book Audiovisual* adalah layak dan valid digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: Media *E-Flip Pocket*, Minat Belajar

Abstract: *Development of Audiovisual E-Flip Pocket Book Media (Lipobo) Materials on The History of Indonesian Colonization to Increase the Interest in Learning in Class V Elementary School Students.* This research is motivated by learning that is carried out predominantly online. The purposes of this study were (1) to develop audiovisual *E-Flip Pocket Book* media on Indonesian Colonial History for Class V Elementary Schools, (2) to determine the validity of *E-Flip Pocket Book Audiovisual* media in fifth grade learning, (3) to increase interest in learning fifth grade students at SD Negeri Ardirejo 4. The type of research used by the author is the *Research and Development* (R&D) research method. The subjects of this study were fifth grade students at SD Negeri Ardirejo 4. The data collection technique used in the study used the validation of material experts, media experts and questionnaires. The results of the study show that the *Audiovisual E-Flip Pocket Book* media is appropriate as a learning medium by revising it based on the suggestions of material experts and media experts. Feasibility can be proven through the results of media expert validation by obtaining a score of 97% and material expert validation by obtaining a score of 81.4%, it can be said that the *E-Flip Pocket Book Audiovisual* media is qualified valid without any revisions. The average result obtained from the interest in learning questionnaire before using the *E-Flip Pocket Book Audiovisual* media obtained a score of 62% qualifying "Enough", and the average obtained by the interest in learning questionnaire after using the *E-Flip Pocket Book Audiovisual* media obtained a score of 81 % qualified "Very Good", therefore the learning media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* is feasible and valid to use in learning because it can increase students' interest in learning.

Keywords: *E-Flip Pocket Book Media*, Interest in Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur penting dalam kemajuan setiap bangsa. Sudah seharusnya bila pendidikan menjadi fokus perhatian pemerintah saat ini demi meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sendiri adalah suatu aktivitas sosial penting yang berfungsi mentransformasikan keadaan suatu masyarakat menuju keadaan lebih baik (Saebani & Achdiyat,

2009). Proses pembelajaran yang berlangsung saat ini dominan dengan pembelajaran *online*, sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid 19). Adanya kebijakan kemendikbud, maka kegiatan belajar mengajar guru, dosen, siswa, dan mahasiswa kini dilakukan melalui jejaring internet dan aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran *online* yang meliputi proses pembelajaran, pemberian tugas dan lainnya (Handarini & Wulandari, 2020).

Guru dituntut dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis *e-learning* agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa maka. *E-learning* merupakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai macam media elektronik, khususnya komputer dan internet untuk menunjang kegiatan pembelajaran tatap muka, baik itu bersifat suplemen, komplemen, ataupun substitusi (Muflihah, 2018). *E-Learning* merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang sangat berkontribusi tinggi dalam hal perubahan proses pembelajaran. Siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, materi bahan ajar dapat dikemas dalam berbagai format dan bentuk yang dinamis. Ciri dari penerapan *e-learning* dalam dunia pendidikan itu sendiri adalah kemampuan untuk mencapai tingkat kecermatan dan pencapaian belajar yang tinggi (Muflihah, 2018).

Bahan ajar berbasis *e-learning* saat ini sangat bervariasi dengan bentuk yang dinamis misalnya *e-flip book*. *E-Flip Pocket book* (Flip buku saku) merupakan media digital yang memuat materi dengan ukuran kecil, praktis, serta dapat diakses kapan dan dimana saja. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana. Menurut kamus *Encharta dictionary pocket book* adalah buku kecil yang mudah dibawa. Berdasarkan pemaparan di atas, disimpulkan *e-flip pocket book* merupakan buku digital dengan ukuran yang kecil, bisa diakses kapan pun dan praktis untuk dibawaserta dibaca. *Pocket book* digunakan sebagai alat bantu yang menyampaikan informasi tentang materi pelajaran dan lainnya yang bersifat satu arah, sehingga dapat mengembangkan potensi siswa menjadi pembelajar mandiri.

Pengembangan *Pocket book* sebelumnya pernah dilakukan oleh Agnasari (2019), berdasarkan penelitian tersebut media *Pocket book* layak digunakan dan siswa menjadi lebih termotivasi saat pembelajaran. Penelitian lain sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Asyhari dan Silvia (2016), berdasarkan penelitian tersebut bentuk buku saku tersebut layak digunakan sehingga siswa dapat termotivasi saat pembelajaran. Penelitian pengembangan *Pocket book* sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Najma (2020), berdasarkan penelitian tersebut media *Pocket book* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

Pengembangan media *E-Flip pocket book audiovisual* yang akan diangkat saat ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. *E-Flip pocket book audiovisual* merupakan buku digital dengan desain seperti buku pada umumnya, siswa hanya perlu menggeser layar *Handphone* (HP) tanpa perlu *Scroll* sehingga siswa tidak bosan membaca Aprillia, dkk (2020). Media tersebut juga dapat diakses oleh siswa kapan dan dimana saja. Media *E-Flip pocket book audiovisual* ini dapat memfasilitasi gaya belajar siswa, sehingga siswa yang mempunyai gaya belajar *audio*, *visual* dan *audiovisual* dapat mengikuti pembelajaran dan siswa tidak merasa cepat bosan oleh Jamil (2020).

Media *audiovisual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya (Sanjaya 2010). Semenderiadis, (2009) menyatakan, *Audiovisual media play a significant role in the education process, particularly when used extensively by both teacher and children. Audiovisual media provide children with many stimuli, due to their nature (sounds, images). They enrich the learning environment, nurturing explorations,*

experiments and discoveries, and encourage children to develop their speech and express their thought, yang artinya Media audio-visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Audio-visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, serta mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 03 November 2021 yang dilakukan dengan guru wali kelas V sekaligus guru pengampu mata pelajaran IPS kelas V SDN Ardirejo 04, diketahui bahwa pada pembelajaran daring mata pelajaran IPS siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini ditandai dengan adanya 70% siswa yang tidak merespon saat pembelajaran daring maupun luring. Terdapat 50% siswa juga sering tidak mengumpulkan tugas saat pembelajaran dilaksanakan. Siswa merasa bosan dan malas dalam mempelajari mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah penjajahan Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh saat pembelajaran daring hanya menggunakan aplikasi *Whatsapp group* dan *Youtube*. Hal itu menjadikan siswa kurang minat dan cepat bosan saat pembelajaran daring. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik, inovatif, ringkas, mudah dipelajari yang bisa digunakan siswa untuk menambah referensi, wawasan dalam memahami materi IPS secara mandiri dan mudah.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin mengembangkan suatu buku digital sebagai referensi pelengkap bagi siswa yang nantinya dapat digunakan untuk belajar siswa sehingga akan membantu siswa meningkatkan minat belajarnya. Penelitian ini berjudul *Pengembangan Media E-Flip Pocket Book Audiovisual* (Lipobo) Materi Sejarah Penjajahan Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan *Research and Development/ R&D*. Borg dan Gall menggunakan nama *Research and Development* yang memiliki arti penelitian dan pengembangan sedangkan Richey dan Kelin menggunakan nama *Design and Development Research* yang berarti perancangan dan penelitian pengembangan (Sugiyono, 2019). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Sembilan langkah yang Borg and Gall yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba awal; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; dan 9) revisi produk. Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali yakni dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa kelas V dan uji coba kelompok besar yang dilakukan pada seluruh siswa kelas VSDN Ardirejo 04. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian di sini yaitu wawancara, observasi, dan angket (angket ditujukan untuk validasi media, materi, dan kepada siswa) serta dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal dalam penelitian ini yakni dengan melakukan wawancara kepada guru kelas 5 SDN Ardirejo 4 Kepanjen pada tanggal 3 November 2021. Setelah kegiatan wawancara dilakukan observasi kelas dan siswa yang dilakukan pada tanggal 03-04 November 2021. Kegiatan wawancara dan observasi dilakukan bertujuan agar dapat mengetahui karakteristik belajar siswa, minat belajar siswa serta permasalahan yang sering muncul pada saat proses pembelajaran. Pada proses awal ini

ditemukan masalah dimana pembelajaran bersifat monoton dan minimnya antusias siswa terhadap pembelajaran, maka diambil solusi sebagai potensi awal agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Adapula hasil observasi, angket, wawancara yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Kegrafikan Media	34	35	97%
2.	Kebahasaan Media	24	25	96%
	Jumlah skor	58	60	
	Persentase	97%		
	Kualifikasi	Sangat Valid		

Berdasarkan Tabel 1. dapat diketahui hasil dari validasi ahli media dinyatakan sangat valid dengan presentase kegrafikan media 97% dan kebahasaan media 96% dengan skor keseluruhan 58 dan skor maksimal 60. Adapun persentase hasil akhir dari validasi kepada ahli media yaitu 97% dengan kualifikasi “Sangat valid” setelah melakukan beberapa perbaikan pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Kelayakan isi media pembelajaran	37	45	82%
2.	Penyajian media pembelajaran	20	25	80%
	Jumlah Skor	57	70	
	Persentase Akhir	81%		
	Kualifikasi	Sangat Valid		

Berdasarkan Tabel 2. maka media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kelayakan isi media pembelajaran 82% dan penyajian media pembelajaran 80%. Presentase akhir yang diperoleh yakni 81% dengan kualifikasi “Sangat Valid” dan tidak perlu revisi.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (Sesudah)

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase
1.	Perasaan Senang	24	24	100%
2.	Pemusatan Perhatian	59	72	82%
3.	Penggunaan Waktu	48	48	100%
4.	Motivasi Belajar	122	144	85%
5.	Emosi dalam belajar	69	72	96%
6.	Usaha untuk belajar	55	72	76%
	Jumlah Skor	377	432	
	Persentase Akhir	87%		
	Kualifikasi	Sangat Valid		

Berdasarkan Tabel 3. diatas, terdapat hasil angket minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil dengan presentase perasaan senang 100%, pemusatan perhatian 82%, penggunaan waktu 100%, motivasi belajar 85%, emosi dalam belajar 96%, dan usaha untuk belajar 76%. Skor keseluruhan yang diperoleh yakni 377 dari 432 dengan persentase akhir 87% dan mendapat kualifikasi “Sangat Valid” dengan kriteria tersebut dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan minat siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Sebelum uji coba, terdapat hasil angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil dengan presentase perasaan senang 71%, pemusatan perhatian 57%, penggunaan waktu 54%, motivasi belajar 53%, emosi dalam belajar 57%, dan usaha untuk belajar 57%. Skor keseluruhan yang diperoleh yakni 242 dari 432 dengan persentase akhir 56% dan mendapat

kualifikasi “Cukup” dengan kriteria tersebut dapat diartikan bahwa siswa kurang minat dalam

Tabel 4. Hasil Uji Coba Angket Minat (Sesudah)

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Presentase
1.	Perasaan Senang	112	112	100%
2.	Pemusatan Perhatian	261	336	78%
3.	Penggunaan Waktu	202	224	90%
4.	Motivasi Belajar	581	672	86%
5.	Emosi dalam belajar	291	336	87%
6.	Usaha untuk belajar	235	336	70%
Jumlah Skor		1.682	2.016	
Presentase Akhir		83%		
Kualifikasi		Sangat Baik		

Berdasarkan tabel 3 dan tabel 4 diatas, terdapat hasil angket minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran pada uji coba kelompok besar dengan presentase perasaan senang 100%, pemusatan perhatian 78%, penggunaan waktu 90%, motivasi belajar 86%, emosi dalam belajar 87%, dan usaha untuk belajar 70%. Skor keseluruhan yang diperoleh yakni 1.682 dari 2.016 dengan persentase akhir 83% dan mendapat kualifikasi “Sangat Valid” dengan kriteria tersebut dapat diartikan bahwa minat belajar siswa terdapat peningkatan setelah menggunakan media *e-flip pocket book audiovisual* dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Analisis Observasi Minat Belajar

Tabel 3. Hasil Analisis Observasi Nilai Belajar							
Sebelum							
Indikator	A	B	C	D	E	F	G
Skor	0	18	22	22	20	16	13
Skor Max	28	28	28	28	28	28	28
Presentase	0	64	79	79	71	57	46
Rata-rata Persentase	57%						
Kategori	Cukup						
Sesudah							
Indikator	A	B	C	D	E	F	G
Skor	25	25	25	24	24	23	23
Skor Max	28	28	28	28	28	28	28
Presentase	89	89	89	86	86	82	82
Rata-rata persentase	86%						
Kategori	Sangat Baik						

Hasil analisis observasi minat belajar yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media *e-flip pocket book audiovisual* menunjukkan perbedaan yaitu, sebelum 57% dengan kategori cukup dan sesudah 86% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan dari data di atas yakni minat belajar siswa lebih baik atau mengalami peningkatan setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media *e-flip pocket book audiovisual*.

Produk akhir yang dihasilkan penelitian dan pengembangan yakni media *eflip pocket book audiovisual* materi sejarah penjajahan indonesia untuk meningkatkan minat siswa kelas 5 SD. sebelum penggunaan media *e-flip pocket book audiovisual* siswa kelas 5 lebih pasif saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya buku paket yang disediakan di sekolah. Setelah penggunaan media *e-flip pocket book audiovisual*, siswa cenderung aktif dan senang dalam proses pembelajaran karena media yang digunakan menarik perhatian dan minat siswa untuk fokus dalam kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan dan dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Kualitas produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran setelah melakukan validasi dan uji coba di sekolah.

Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, angket minat awal (sebelum) menggunakan media, angket minat (sesudah) menggunakan media, angket minat siswa terhadap media, dan observasi minat belajar siswa. Berikut aspek pendukung yang menyatakan kelayakan media *e-flip pocket book audiovisual* dalam proses pembelajaran.

Validasi ahli media dilakukan sebanyak satu kali, dengan jumlah pertanyaan sebanyak 12 butir pertanyaan. Validasi tersebut bertujuan agar produk media yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas. Berdasarkan hasil validasi diketahui jumlah skor yang diperoleh 58 dari 60, dengan rata-rata presentase akhir 97% termasuk kualifikasi “Sangat Baik” digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi saran para ahli.

Validasi ahli materi dilakukan sebanyak satu kali, dengan jumlah pertanyaan sebanyak 14 butir pertanyaan. Validasi tersebut bertujuan agar produk yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diketahui jumlah skor yang diperoleh sebanyak 57 dari 70 dengan rata-rata presentase 81% kualifikasi “Sangat Baik” digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi saran para ahli.

Hasil respon siswa dengan penyebaran minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *e-flip pocket book audiovisual*, angket minat terhadap media *e-flip pocket book audiovisual* kepada siswa kelas 5 berjumlah 28 siswa. Angket minat berjumlah 18 butir pertanyaan menggunakan skala likert. Hasil rata-rata hitung yang diperoleh dari angket minat belajar (sebelum) menggunakan media yaitu berjumlah 55% kualifikasi “Cukup” dan hasil rata-rata hitung angket minat belajar (sesudah) menggunakan media yaitu berjumlah 83% kualifikasi “Sangat Baik”. Dari hasil tersebut terlihat bahwa minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media terjadi peningkatan minat belajar siswa di kelas.

Pada lembar observasi minat terdapat 7 aspek yang diamati oleh observer. Observasi dilakukan sebanyak dua kali pada waktu penelitian. Tujuan dari observasi ini adalah untuk melihat bagaimana perkembangan minat belajar siswa terhadap media yang diberikan. Hasil observasi sebelum menggunakan media berjumlah 57% kualifikasi “cukup” dan hasil observasi sesudah menggunakan media berjumlah 86% kualifikasi “Sangat baik”. Dilihat dari penilaian observasi tersebut dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media *e-flip pocket book audiovisual*.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, materi, angket minat belajar (sebelum), angket minat belajar (sesudah), angket minat siswa terhadap media, dan observasi minat belajar siswa menunjukkan bahwa media *e-flip pocket book audiovisual* materi sejarah penjajahan Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD yang dikembangkan dan setelah melalui revisi dapat dikatakan “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *e-flip pocket book audiovisual* pada materi sejarah penjajahan Indonesia kelas V dilaksanakan di SDN Ardirejo 4 Kepanjen tahun ajaran 2021/2022 yang dikembangkan menggunakan model *Research and Development* (R&D). Langkah-langkah yang digunakan yakni Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Produk, Uji Coba Awal, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk.

Kelayakan media dibuktikan melalui hasil validasi ahli media dengan mendapatkan rata-rata presentase 97% berada pada interval $81\% \leq x \leq 100\%$, maka dapat dikatakan bahwa media tersebut berkualifikasi valid atau tidak revisi. Validasi ahli materi mendapatkan skor 81% berada pada interval $81\% \leq x \leq 100\%$, maka dapat dikatakan bahwa media *e-flip pocket book audiovisual* berkualifikasi valid atau tidak revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penerapan media *e-flip pocket book audiovisual* untuk meningkatkan minat belajar di kelas V terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan hasil rata-rata persentase yang dihitung dari angket minat belajar sebelum dan sesudah, dengan rata-rata persentase hasil angket minat belajar sebelum berjumlah 55% termasuk kualifikasi “Cukup” dan hasil rata-rata persentase angket minat belajar sesudah berjumlah 83% termasuk kualifikasi “Sangat Baik”.

SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media *e-flip pocket book audiovisual* materi sejarah penjajahan indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V, maka berikut beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut. Bagi sekolah, diharapkan sebagai refrensi dalam meningkatkan minat belajar siswa, dan meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat/menggunakan media pembelajaran, bagi siswa diharapkan menjadi sumber belajar agar mendapatkan pengetahuan dan pengalaman lebih dalam belajar. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian dapat membantu dan menjadi acuan dalam menggunakan pengembangan *e-flip pocket book audiovisual* untuk meningkatkan minat belajar dan diharapkan dapat membuat media lebih kreatif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnasari, R. 2019. *Pengembangan Pocket Book Digital Berbasis Scaffolding Materi Fungsi Pada Kelas X Sma Tunas Bangsa Lampung Selatan*. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. 2020. *Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja*. *Journal of Nursing Care* (Vol. 3). <https://doi.org/10.24198/JNC.V3I1.26928>.
- Asyhari, A. & Silvia, H. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu*. [Online]. [diunduh pada 17 Nov 2021]; 5(1): 1-13. DOI: 10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100. Tersedia pada: ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-biruni/article/view/100/91.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. 2020. *Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*. 8(3): 496-503.
- Jamil, S. H., & Aprilisanda, I. D. 2020. *Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19*. *Behavioral Accounting Journal*, 3(1): 37–46. DOI: 10.33005/baj.v3i1.57.
- Kemendikbud. Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Desease (Covid 19).
- Muflihah, S. 2018. *Penerapan E-Learning Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (web publications)* [Online]. [diunduh pada 17 Nov 2021]; 7(1): 31-46. Tersedia pada : <http://ejournal.inismupacitan.ac.id/index.php/tajdid/article/view/126/39>.
- Najma, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Pendekatan Matematika Realistik (Pmr) Materi Teorema Pythagoras Terhadap Kemampuan Pemahaman*

Matematis Siswa Kelas Viii Smp Swasta Daerah Sei Bejangkar Tahun Ajaran 2019/2020.
Skripsi. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Saebani, B.A. & Achdhiyat, H. 2009. *Ilmu pendidikan Islam Jilid 1*. Bandung: Pustaka Setia.

Sanjaya, W. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group.

Semenderiadis, T. 2009. *Using audiovisual media in nursery school within the framework of the interdisciplinary approach*. [Online]. [diunduh pada 17 Nov 2021]. Tersedia pada: Using audiovisual media innursery school, within the ... - Gerflint <https://gerflint.fr> › Base ›SE_europeen2 › rachel.