

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT MATERI SISTEM GERAK MANUSIA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BIOLOGI SISWA KELAS XI SMA**



Oleh:

**NURAENI
NIM. H0321020**

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT
TAHUN 2025**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT MATERI SISTEM GERAK MANUSIA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BIOLOGI SISWA KELAS XI SMA**

**NURAENI
NIM H0321020**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA
Tanggal 17 Desember 2025

PANITIA UJIAN

Ketua Penguji	: Dr. Nur Aisyah Humairah, S.Si., M.Pd.	(.....)
Sekretaris Ujian	: M. Irfan, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing I	: Dr. Indah Panca Pujiastuti, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing II	: Dr. Nurmiati, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji I	: Dr. Muhammad Mifta Fausan, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji II	: Sufyan Hakim, S.Pd., M.Pd.	(.....)

Majene, 23 Desember 2025

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sulawesi Barat

Dekan,



Prof. Dr. H. Ruslan, M.Pd.
NIP. 196312311990031028

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : Nuraeni
NIM : H0321020
Program Studi : Pendidikan Biologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Majene, 23 Desember 2025

Yang membuat pernyataan



Nuraeni

NIM. H0321020

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : Nuraeni
NIM : H0321020
Program Studi : Pendidikan Biologi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan Universitas Sulawesi Barat **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*)** atas skripsi saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* MATERI SISTEM GERAK MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS XI SMA

beserta instrumen penelitian yang ada (jika diperlukan). Universitas Sulawesi Barat berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Majene 23 Desember 2025

Yang menyatakan



Nuraeni

NIM. H0321020

ABSTRAK

NURAENI: Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Teams Games Tournament* Materi Sistem Gerak Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA. **Skripsi. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan, dan isi dari materi pelajaran akan lebih mudah dipahami. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi sistem gerak manusia yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Subjek penelitian ini adalah kelas XI Biologi 2 dengan jumlah 42 siswa, 2 validator, dan 1 guru biologi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kevalidan *Flipbook* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh hasil penilaian 4,51 dengan kategori sangat valid. Pada pengujian kepraktisan guru memperoleh persentase 83% dengan kategori praktis dan angket kepraktisan siswa memperoleh penilaian 87% dengan kategori sangat praktis. Pada pengujian keefektifan menggunakan uji *n-gain* dengan perolehan persentase 0.71 dan termasuk kedalam kategori sangat tinggi yang artinya memiliki keefektifan yang tinggi.

Kata Kunci: *Flipbook, Teams Games Tournament* (TGT), ADDIE, Hasil Belajar

ABSTRACT

NURAENI: *Development of Teams Games Tournament-Based Flipbook Media on Human Movement System Material to Improve Biology Learning Outcomes of 11th Grade High School Students. Thesis. Majene: Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sulawesi Barat, 2025.*

Learning media is a crucial aspect of the teaching and learning process. The use of learning media can enhance the effectiveness of the learning process, enhance message delivery, and facilitate understanding of the subject matter. This study aims to produce Teams Games Tournament (TGT)-based flipbook learning media on human movement system material that meets the criteria of validity, practical, and effective to improve student learning outcomes. This research is a research and development (R&D) study using the ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation) development model. The subjects were 42 XI Biologi 2 grade Biology 2 students, 2 validators, and 1 biology teacher. The results indicate that the validity of the Teams Games Tournament (TGT)-based flipbook obtained a score of 4.51, categorized as very valid. In the practicality test, the teacher achieved a score of 83%, categorized as practical, and the student practicality questionnaire achieved a score of 87%, categorized as very practical. The effectiveness test, using the n-gain test, achieved a score of 0.71, categorized as very high, indicating high effectiveness.

Keywords: *Flipbook, Teams Games Tournament (TGT), ADDIE, Learning Outcomes.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses belajar mengajar. Dalam kegiatan pembelajaran, guru biasanya memanfaatkan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menumbuhkan minat, semangat, dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan, dan isi dari materi pelajaran akan lebih mudah dipahami (Wulandari et al., 2023). Salah satu cara membentuk keefektifan siswa dalam belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang dilengkapi dengan tampilan yang dirancang menarik, penggunaan teks dengan kata-kata yang mudah dipahami, gambar, video sebagai penambah pemahaman, dan animasi. Media yang sesuai dengan kriteria diatas adalah media pembelajaran berupa *flipbook* (Cahyono et al., 2023).

Flipbook merupakan inovasi media yang menggabungkan teks, animasi, video, dan gambar dalam satu format yang menarik dengan menggunakan teknologi. Media ini sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran baik untuk siswa maupun masyarakat luas karena kemudahan dan fleksibilitas dalam penggunaannya. Tampilan *flipbook* yang interaktif mampu meningkatkan hasil belajar melalui kombinasi gambar dan video. Penyajian materi dalam bentuk poin dengan penjelasan berbasis suara memungkinkan siswa untuk lebih fokus mendengarkan, sementara gambar berperan sebagai representasi visual yang memperjelas konsep yang disampaikan (Amani et al., 2024). Nurjannah et al. (2023) menyatakan bahwa manfaat *flipbook* dalam media pembelajaran sebagai media untuk menyajikan materi dalam bentuk teks dan gambar yang menarik. Aprilia (2021) menjelaskan bahwa kelebihan *flipbook* adalah dapat menampilkan materi dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video yang disertai dengan *link*. Penyampaian suatu materi membutuhkan model pembelajaran yang bervariasi dan

menarik agar dapat membantu siswa berperan aktif dalam pembelajaran dan dapat memahami materi.

Materi sistem gerak adalah materi yang sangat kompleks dan proses mekanisme di dalam sistem gerak tidak dapat dilihat secara langsung. Materi ini juga banyak menggunakan nama-nama ilmiah khususnya pada nama-nama tulang yang akan membuat materi menjadi sedikit sulit dan membosankan (Farizka et al., 2021). Solikhatun dan Wardhani (2022) menyatakan bahwa materi sistem gerak adalah materi yang akan lebih mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menampilkan materi dengan menambahkan gambar yang jelas, warna menarik, dan video. Yulaika et al. (2022) menjelaskan bahwa media ajar berbasis *flipbook* layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa akan merasa lebih mudah dan tertarik dalam dengan adanya gambar, video, dan tampilan dengan warna yang menarik. *Flipbook* juga dinilai lebih efektif dan praktis karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan siswa (Yulaika et al., 2020). Hasil belajar siswa yang ada pada kategori tinggi dapat menunjukkan bahwa siswa telah memahami materi pembelajaran begitupun sebaliknya jika siswa masih ada pada kategori rendah maka hal ini membuktikan siswa belum memahami materi yang telah diajarkan. Dalam mengatasi hal ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dikembangkan adalah media *flipbook* (Rahayu et al., 2021).

Hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 3 Majene pada Januari 2025 diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan berupa buku sedangkan strategi pembelajaran yang digunakan adalah ekspositori. Nababan & Sari (2023) menjelaskan bahwa ekspositori adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana guru memiliki peranan yang lebih aktif dalam menjelaskan materi dibandingkan dengan siswa. Sesuai dengan suasana di dalam kelas bahwa hanya guru yang menjelaskan di dalam kelas dan siswa hanya berbicara atau memberikan respons pada saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa.

Jumlah siswa yang kurang aktif tergolong lebih banyak dari jumlah siswa yang aktif serta hanya beberapa siswa yang memperhatikan materi. Salah satu materi yang kurang diminati siswa adalah materi sistem gerak manusia karena banyaknya nama-nama latin dari tulang dan membuat siswa kurang tertarik sehingga dibutuhkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi sistem gerak. Hal ini dapat dilihat pada data nilai ulangan harian kelas XI pada materi sistem gerak manusia menunjukkan bahwa hanya 44% siswa yang mencapai nilai di atas batas kelulusan dan 56% lainnya masih di bawah batas kelulusan. Rata-rata nilai ulangan harian siswa pada materi ini adalah 58 yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan.

Upaya yang dibutuhkan pada permasalahan di atas adalah sebuah pengembangan media pembelajaran yang disertai dengan gambar-gambar, video, tampilan warna yang memiliki daya tarik agar siswa memiliki rasa tertarik dalam memperhatikan materi, dan tertarik untuk belajar. Salah satunya adalah pengembangan *flipbook*. Selain itu agar proses pembelajaran tidak membosankan dibutuhkan model pembelajaran yang menarik agar dapat membangun suasana kelas yang menyenangkan salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga dapat menambah keaktifan siswa agar proses pembelajaran lebih aktif antara guru dan siswa sehingga hasil belajar biologi siswa dapat ditingkatkan. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Mahayasa (2023) bahwa keefektifan belajar dan hasil belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan sangat sesuai digunakan di bidang ilmu pengetahuan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan gabungan elemen turnamen akademik melalui kuis dan sistem skor individu maupun kelompok (Nurhafiza et al., 2019). Sintaks TGT terdiri dari penyajian kelas, membuat kelompok (*teams*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (Gabriela & Wahyudi, 2024). Model TGT dibuat untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Pada model

pembelajaran ini siswa akan memainkan permainan (*games*) serta pertandingan (*tournament*) yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan untuk memperoleh nilai untuk tim masing-masing. Permainan ini akan membuat siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Model TGT sering digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang telah dipelajari mulai dari kelas 2 SD sampai pada perguruan tinggi. Salah satu materi yang cocok menggunakan model TGT adalah materi yang terdiri dari konsep pemahaman. Materi sistem gerak memuat banyak informasi dasar tentang tulang, otot, dan sendi sehingga efektif untuk memperkuat pemahaman konsep dan fakta melalui sebuah permainan dalam pembelajaran (Adiputra & Heryadi, 2021).

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Menurut siswa, materi sistem gerak merupakan materi yang sulit karena terdapat banyak nama ilmiah atau nama latin dari setiap tulang.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi berupa buku dan materi yang ditulis di papan tulis sehingga terkadang siswa merasa bosan.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah strategi ekspositori (pendekatan pembelajaran dimana guru memiliki peranan yang lebih aktif dalam menjelaskan materi dibandingkan dengan siswa).
4. Media pembelajaran *flipbook* berbasis TGT pada materi sistem gerak manusia belum pernah dikembangkan oleh guru biologi di SMA Negeri 3 Majene.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalahnya, sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *flipbook* berbasis TGT pada materi sistem gerak manusia?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *flipbook* berbasis TGT pada materi sistem gerak manusia?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *flipbook* berbasis TGT pada materi sistem gerak manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook* berbasis TGT pada materi sistem gerak manusia yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook* berbasis TGT pada materi sistem gerak manusia yang memenuhi kriteria praktis.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook* TGT pada materi sistem gerak manusia memenuhi kriteria efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pemahaman terkait dengan pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Media pembelajaran *flipbook* mampu mendukung hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman baru dalam kegiatan proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Guru dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran *flipbook* sebagai alternatif pembelajaran biologi.

c. Bagi sekolah

Adanya penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis TGT pada pembelajaran biologi dapat digunakan oleh pihak sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media dan model pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman dalam membuat media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai pedoman kedepannya untuk dijadikan sumber dalam proses kegiatan pembelajaran ketika menjadi seorang pendidik.

F. Penelitian Relevan

Beberapa kajian penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian oleh Rizki Nur Wijayanti dan Isnawati (2023), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Interaktif pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA”, menyatakan bahwa secara keseluruhan, *flipbook* interaktif materi sistem saraf manusia dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan *flipbook* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena *flipbook* didukung oleh fitur interaktif yang mampu memfasilitasi siswa dalam peningkatan motivasi belajar. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Rizki Nur Wijayanti dan Isnawati dengan penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE dan dilaksanakan pada tingkat SMA. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Rizki Nur Wijayanti dan Isnawati dengan penelitian ini adalah pemilihan materi dan variabel terikatnya. Penelitian Rizki Nur Wijayanti dan Isnawati menggunakan materi sistem saraf dengan variabel terikat motivasi belajar sedangkan penelitian ini menggunakan materi sistem gerak manusia dengan variabel terikatnya adalah hasil belajar.
2. Hasil penelitian oleh Widya Nindi Sari & Mubarak Ahmad (2021), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar”, menyatakan bahwa hasil riset validasi pakar media didapatkan persentase sebesar 86.6% dengan kategori “sangat layak”, hasil penilaian pakar materi didapatkan persentase sebesar 90.6% dikategorikan “sangat layak”. Hasil spekulasi siswa pada uji kelompok kecil sebesar 86.80%, dan uji kelompok besar didapatkan persentase sebesar 87.40%, sehingga media tersebut dinyatakan “sangat layak”. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Widya Nindi Sari & Mubarak Ahmad adalah pengembangan media pembelajaran *flipbook* dan menggunakan metode ADDIE. Perbedaan penelitian Widya Nindi Sari & Mubarak Ahmad adalah pemilihan mata pelajaran dan tempat pelaksanaan penelitian. Penelitian Widya Nindi Sari & Mubarak Ahmad memilih materi di bidang IPS dan dilaksanakan di Sekolah Dasar

sedangkan peneliti memilih materi sistem gerak manusia dengan tempat penelitian di SMA.

3. Hasil penelitian oleh Silvia Nisa Amalia & Moh. Fathurrahman (2023), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS”, menyatakan bahwa hasil uji kelayakan memperoleh hasil dari ahli media dan materi dengan kategori sangat layak dan hasil uji keefektifan menunjukkan kategori efektif. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Silvia Nisa Amalia & Moh. Fathurrahman dengan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Silvia Nisa Amalia & Moh. Fathurrahman dengan penelitian ini terdapat pada materi yang digunakan dan sekolah yang ditempati. Silvia Nisa Amalia & Moh. Fathurrahman memilih materi IPS di Sekolah Dasar sedangkan penulis memilih materi sistem gerak manusia di Sekolah Menengah Atas.
4. Hasil penelitian oleh Fatma Rahma Sari, Erika Fitri Wardani, & Nurjannah (2024), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V SD Negeri 6 Simpangkatis”, menyatakan bahwa validitas materi dan media dinyatakan valid untuk diuji cobakan di lapangan. Pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* memberi perubahan pada ketercapaian pembelajaran dapat dilihat dari efektifitas siswa dalam materi sistem peredaran darah manusia kelas V efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian Fatma Rahma Sari, Erika Fitri Wardani & Nurjannah dengan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *flipbook* dan menggunakan model ADDIE. Perbedaan penelitian Fatma Rahma Sari, Erika Fitri Wardani & Nurjannah dengan penelitian ini terletak pada pemilihan materi, tempat pelaksanaan. Penelitian Fatma Rahma Sari, Erika Fitri Wardani & Nurjannah memilih materi peredaran darah di Sekolah dasar sedangkan penelitian ini memilih materi sistem gerak manusia dan dilaksanakan di SMA.
5. Hasil penelitian oleh Iftitah Nurin Handini & Mohammad Budiyanto (2023), yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Media Permainan Monopoli IPA Pada Materi Sistem Ekskresi

Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media monopoli IPA secara keseluruhan terlaksana dengan baik dan kriteria yang sangat baik pada setiap pertemuan. Hasil belajar kognitif yang didapatkan menunjukkan adanya peningkatan setelah menerapkan model pembelajaran TGT pada materi sistem ekskresi manusia. Persamaan penelitian Iftitah Nurin Handini & Mohammad Budiyanto adalah menggunakan model Pembelajaran *Teams games Tournament*. Perbedaan penelitian Iftitah Nurin Handini & Mohammad Budiyanto terletak pada jenis penelitian dan tempat penelitian. Penelitian Iftitah Nurin Handini & Mohammad Budiyanto memiliki jenis penelitian *pra-experimental* dan dilaksanakan di SMP sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian R&D dan dilaksanakan di SMA.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan, yaitu:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini berupa *flipbook* berbasis TGT pada materi sistem gerak manusia. *Flipbook* dibuat dalam bentuk *soft copy (digital)*, bentuk *soft copy* dibuat dalam bentuk link. *Flipbook* adalah suatu jenis perangkat lunak yang profesional untuk mengonversi file PDF, gambar, teks, dan video yang kemudian digabungkan menjadi satu bentuk seperti buku yang nantinya dapat diakses melalui *handphone*, komputer, dan *laptop*.
2. *Flipbook* didesain menggunakan *Microsoft office* dan *Canva*. Pada media pembelajaran terdapat animasi setiap halaman, gambar berwarna, dan setiap materi dilengkapi gambar.
3. *Flipbook* berisi sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, peta konsep, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi sistem gerak manusia dilengkapi dengan gambar dan video, rangkuman, soal latihan, glosarium, dan daftar pustaka.
4. Menggunakan Bahasa Indonesia yang lebih mudah dimengerti siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *flipbook* berbasis TGT pada materi sistem gerak manusia peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, yaitu:

1. Media *Flipbook* berbasis TGT pada materi sistem gerak manusia telah memenuhi kriteria sangat valid dengan perolehan skor 4,51.
2. Media *Flipbook* berbasis TGT pada materi sistem gerak manusia telah memperoleh persentase 83% dengan kategori praktis pada angket respons guru dan memperoleh persentase 87% dengan kategori sangat praktis pada angket respons siswa.
3. Media *Flipbook* berbasis TGT pada materi sistem gerak manusia dengan menggunakan uji *N-gain* memperoleh persentase 0,71 dengan kategori tinggi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Guru dapat menggunakan *Flipbook* berbasis TGT saat proses pembelajaran karena dapat mengoptimalkan penguasaan konsep dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Media *Flipbook* berbasis TGT ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi biologi lain.
3. Sebagai peneliti selanjutnya sebaiknya menggunakan *Flipbook* berbasis TGT agar menemukan temuan yang lebih baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pasifik Pendidikan*, 2(2), 117-123.
<https://www.jukip.univpasifik.ac.id/index.php/jpp/article/view/40>
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/8761/3619>
- Ali, H. V. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Ilmu Kebumihan Berbasis Kearifan Lokal Matanggawe Pada Masyarakat Tolaki Kolaka. [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
<https://share.google/HuHzulNomImMxc7wK>
- Amalia, S. N., & Faturrahman, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 53-58.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/jlj/article/view/68004>
- Amani, F. I., Bahar, A., Widagdo, A. K., & Sulandari, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Kontekstual pada Materi Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1631-1636.
<https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/2429>
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44.
<https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/2300>
- Amrizal, D. Gultom, S., & Darwin. (2024). Monev Kepuasan Mahasiswa Sebagai Alat Ukur Pelayanan Akademik. Medan: Umsu Press.
<https://share.google/9U33x8XJDYIQB8mPr>
- Annisa, A. R., Putra, A.P., & Dharmono, D. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Anti Bakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Discovery Macromedia Flash. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72.
<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/quantum/article/view/8204/pdf>
- Aprilia, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10-21.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/32059/15578>
- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Flipbook E-LKPD dengan pendekatan etnomatematika pada materi teorema phitagoras. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 2(1), 491-500.
<https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5389>

- Ardian. (2021). *Ensiklopedia Anatomi Tubuh Manusia Sistem Rangka Dan Sistem Endokrin*. Jogja: Hikam Pustaka.
<https://share.google/7SYwlcZ1XIR5cNoB3>
- Avita, N. Apriyanti, C. & Tisnagati, U. (2024). Pengembangan Buku Panduan Ice Breaking Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi Pada Pembelajaran IPA. *Renjana Pendidikan Dasar*, 4(4), 241-251.
<https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/1278/372>
- Branch, R., M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer. <https://share.google/QxNM5NXVvHsbr8QHx>
- Cahyono, B. T., Nurryna, A. F., Natasari, K. N., & Suparmin. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook Sebagai Media Pembelajaran di Era Teknologi Digital. *Jurnal Dhamabakti Nagri*, 1(2), 58-64.
<https://ejurnal.jejaringppm.org/index.php/jdn/article/view/26/25>
- Cholily, Y. M., Hasanah, S. N., Effendi, M. M., & Putri, O. R. U. (2021). Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Space Geometry Flipbook (SGF). *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 17-36.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3898>
- Fajri, G., Priyono, P., & Kusumohadi, C. S. (2021). Mengembangkan Media Pembelajaran: Analisis Kebutuhan Pada Materi Exterior Light System. *Journal of Education Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(1), 365–371. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.65>
- Farida, N., & Ratnawuri, T. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Berbantu Flipbook Pada Mata Kuliah Statistik. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 6(2), 191-195.
<https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/lentera/article/view/1814>.
- Farizka, F., Yogica, R., & Faudiyah, S. (2021). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Android Pada Materi Pembelajaran Sistem Gerak Manusia Kelas XI SMA. *Prosiding Seminar BIO*, 1 (1), 1058-1065.
https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:SEW7Dmo2NV8J:scholar.google.com/+sistem+gerak+manusia+adalah&hl=id&as_sdt=0_5&as_ylo=2021
- Fathi, M. N. A. & Alfiandra, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Elektronik Flipbook Berbasis Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Journal Of Science and Research*, 6(2), 128-143.
<https://doi.org/10.51178/ce.v6i2.2560>
- Fatirul, A. N., & Winarto, B. (2021). *Instructional Development Design (Model-model Pengembangan Pembelajaran)*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing. <https://share.google/iQINKgFULZ5uo33xg>

- Fitra, J. & Maksun. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 1-13.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/download/31524/18004/74406>
- Fitrahtunnisa. Adnan., & Daud, F. (2022). Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pendekatan Sains. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3 (3), 189-197. <https://japend.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/15>
- Gabriela, N. D. P., & Wahyudi. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (2), 6062-6072.
<http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14496>.
- Hada, K. L., Maulida, F. I., Dewi, A. S., Dewanti, C. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Blabak Trarero di Pada Materi Geometri Transformasi: Tahap Expert Review. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 155-178.
<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jmtk/article/view/12047>.
- Handayani, S. (2021). *Anatomi Fisiologi Tubuh Manusia*. Jawa Barat: CV Media Sains Indonesia. <https://share.google/FVUWKaKvcBvyoUYOI>
- Handini, I. N., & Budiyanto, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Media Permainan Monopoli IPA Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(7), 2063-2072.
<https://jcs.greenpublisher.id/index.php/jcs/article/download/438/424>
- Hutabri, E. (2022) Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *SNISTEK*, 4, 296-301.
<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/article/download/5363/2479/18638>
- Irnaningtyas. & Sagita, S. (2021). *Biologi Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Kahar, M. S., Ibrahim., & Wekke, I. S. (2025). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata.
<https://share.google/NDmyrADL5OID28xVA>
- Kartini, N. E., Nurdin, E. S., Hakam, K. A., & Syihabuddin. (2022). Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom dan Keterkaitannya dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7292-7302.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3478>
- Kindangen, M. S., Monoarfa, J. F., & Sukajaya, I. N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Module Bangun Ruang Sisi Datar Menggunakan Flip Pdf Professional. *Jurnal Sains Riset*, 13(1), 47-53.
<https://journal.unigha.ac.id/index.php/JSR/article/view/883/1070>

- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1-12.
<https://ejournal.ung.ac.id/index.php/inverted/article.view/13081>
- Kumalasari, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 1-11. <https://share.google/vRkMdDjz0bhD7DtUn>
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85-92.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJI/article/view/60888>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)*, 2(9), 3507-3514.
<https://journal.formosapublisher.org/indeks.php/mudima/article/view/1132/1084>
- Masitoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 4(1), 21-27.
<https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/80/52>
- Milala, H. F., Joko., Endryansyah., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195-202.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknikelektro/article/download/43450/37173/72441>
- Munirah, S. & Mulyani, P. K. (2024). Pengembangan Media Flipbook Interaktid Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPAS Materi Gaya Siswa Kelas IV SDN Pakintelan 01 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 825-839.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i0.16590>
- Nababan, D., & Sari, P.M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Ekspositori Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 2(2), 792-800.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/186/183>
- Nurhafiza., Ningsih, K., & Titin, T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Flipbook Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Bio Education*, 4(2), 15-24.
<https://www.neliti.com/publications/378338/pengaruh-model-pembelajaran-tgt-berbantuan-flipbook-interaktif-terhadap-hasil-be>.

- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3430/pdf>.
- Nurjannah, A., Marpung, L. N. E., Harahap, S. L. F., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Flipbook Untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 421-427.
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4496/3570>
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
<https://ejournal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154?articlesBySimilarityPage=5>.
- Pratama, S. A., & Permatasari, R. I. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi PT. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progres*, 11(1), 38-47. <https://doi.org/10.35968/M-Pu.V11i1.600>
- Putri, F. D. C., & Hafizah. (2025). Media dan Sumber Pembelajaran di SD. Jawa Tengah: PT Revormasi Jangkar Philosophia.
<https://share.google/S8LgHvjhOLuRt0Shf>
- Putri, F. M. (2023). Fisiologi dan Anatomi Manusia: Sebuah Pengantar. Bantul: Anak Henat Indonesia. <https://share.google/6tKN12I4FncgyMA86>
- Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustuna, T. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal Of Mathematics and Natursal Science Education*, 2(2), 105-114.
<https://mass.uinkhas.ac.id/index.php/mass/article/view/66>
- Rahayuningsih, P., Hidaah, W., Primar, C., N., & Nurmelia. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal: Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi*, 2(1), 1-11.
<https://ojs.staiibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/download/101/42/53>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1). <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Santi., Suryanti, H. H. S., & Prihastari, E., B. (2023). Efektivitas Metode Permainan Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Materi Penjumlahan Dan Pengurangan SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18800-18806.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/9367>

- Sari, F. R., Wardani, E. F., & Nurjannah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V SD Negeri 6 Simpangkatis. *JBES (Journal Basic Education Skills)*, 2(3), 232-245. <https://jbes.unmuhbabel.ac.id/index.php/jbes/article/view/228>.
- Sari, W. N., & Ahamad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819-2826. <https://edukatif.org/edukatif/article/view/1012/pdf>
- Septiyaningsih, R., Widyastuti, P. R., Fadhillah, R., Sugiyarti, R., & Muthi'a, F. (2023). Media Pembelajaran Menunjang Kemampuan Pembelajaran Peserta Didik SD. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery. <https://share.google/NI7yNUKBLYxVNvdlc>
- Solikhatun., & Wardhani, H. A. K. (2022). Pengembangan E-Modul Dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 22-26. <https://jurnal.unka.ac.id/index.php/fkip/article/view/662>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembanagan*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. <https://cvalfabeta.com/product/statistika-penelitian-pendidikan/>
- Surani, D., Karuru, P., Iswadi, U., Eknoe, M. S., Sutarjo., Jenab, S., Mahmudah, L., Saleh, D., Hasyim, F., & Anyan. (2024). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri. <https://share.google/dM0AJSR6smgVuD7I2>
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. Jawa Barat: CV Jejak. <https://share.google/FEd4iF5iQnIZeIPVV>
- Tiwow, G. M., Manullang, D. R., Renol, S., & Komalasari, F. P. (2025). *Media Pembelajaran Digital*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia. <https://share.google/hZq9HvkBMWkqyqCLs>
- Wahyudin, D., Caturiasari, J., & Putri, A. A. T. L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4), 1902-1914. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1853/1516>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 134-140. <http://www.journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/view/389>
- Wibowo, F. (2022). *Ringkasan Teori-teori Dasar Pembelajaran*. Indramayu: Gupedia. <https://share.google/BjU6D4rdtdsYF0e7C>
- Widyasari, I., Zetriuslita, Z., Istikomah, E., & Herlina, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 61-71.

<https://journal.upy.ac.id/index.php/derivat/article/view/1678>.

Wijayanti, R. N., & Isnawati. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Interaktif Pada Materi Sistem Saraf Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Bioedu*, 12(2), 298-310.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/46557/42186>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.

<https://core.ac.uk/download/pdf/553283010.pdf>.

Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24.

<https://siberpublisher.org/JPSN/article/view/14>

Yulaika, N. F., Harti., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis FlipBook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen dan Keuangan*, 4(1), 67-76.

https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:Kfp48PMsajAJ:scholar.google.com/+flipbook+meningkatkan+hasil+belajar&hl=id&as_sdt=0,5

Yulianti, P. K., & Nuryanto, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menganalisis Fakta dan Opini Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 246-260. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24744>

Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 356-364.

<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/view/1183>.