

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
E-FLIPBOOK UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR
KAUSALITAS SISWA KELAS XI SMAN 2 PADANG PANJANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Strata 1 (S1) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah*



Disusun Oleh :

Aisyah Khalila Dano

21046093

**DEPARTEMEN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN LULUS UJIAN SKRIPSI

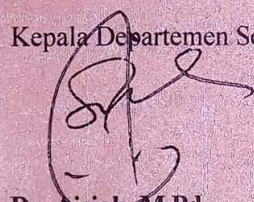
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *E-FLIPBOOK*
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KAUSALITAS
SISWA KELAS XI SMAN 2 PADANG PANJANG**

Nama : Aisyah Khalila Dano
BP/NIM : 2021/21046093
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 11 Agustus 2025

Disetujui oleh

Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisyah, M.Pd

NIP. 198106152005012002

Pembimbing



Rini Afriani, M.Pd

NIP. 198804082022032009

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

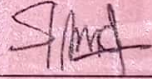
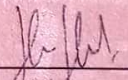
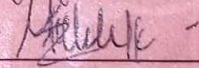
Pada Hari Senin, 11 Agustus 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *E-FLIPBOOK* UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KAUSALITAS SISWA KELAS XI SMAN 2 PADANG PANJANG

Nama : Aisyah Khalila Dano
BP/NIM : 2021/21046093
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 11 Agustus 2025

Tim Penguji :

	Nama	Tanda tangan
Ketua	: Rini Afriani, M.Pd	1. 
Anggota	: Hera Hastuti, M.Pd	2. 
Anggota	: Elfa Michellia Karima, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

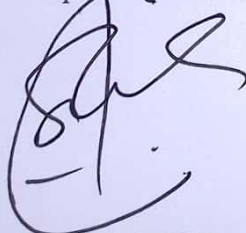
Nama : Aisyah Khalila Dano
BP/NIM : 2021/21046093
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *E-Flipbook* untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kausalitas Siswa Kelas XI SMAN 2 Padang Panjang” adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran penuh dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 11 Agustus 2025

Diketahui oleh,
Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisyah, M.Pd
NIP. 198106152005012002

Saya yang menyatakan,



Aisyah Khalila Dano
NIM. 21046093

ABSTRAK

Aisyah Khalila Dano. 21046093. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *E-flipbook* untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kausalitas Siswa Kelas XI SMAN 2 Padang Panjang.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari temuan yang peneliti dapatkan dari observasi pada saat dilakukannya Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMAN 2 Padang Panjang. Dalam observasi ini, peneliti mendapatkan fakta bahwa pembelajaran sejarah di SMAN 2 Panjang Panjang, kurang beragamnya media pembelajaran sejarah. Dari hasil *poling* yang peneliti lakukan, siswa kelas XI membutuhkan media pembelajaran sejarah baru. Sejalan dengan itu peneliti juga mengukur tingkat berpikir kausalitas siswa XI melalui sebuah tes, dan dari hasil tes tersebut menunjukkan bahwa tingkat berpikir kausalitas siswa XI SMAN 2 Padang Panjang tergolong rendah. Dengan adanya permasalahan dan kebutuhan tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berupa *e-flipbook* untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa XI.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan menggunakan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian meliputi angket yang terdiri dari angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket respon guru dan siswa terhadap media *e-flipbook* di SMAN 2 Padang Panjang. Dilanjutkan dengan wawancara terkait efektivitas *e-flipbook* kepada guru sejarah dan lima orang siswa yang telah mencoba produk. Analisis data penelitian ini menggunakan kuantitatif-kualitatif dengan menggunakan pengukuran skala likert.

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *e-flipbook* untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas memperoleh hasil sebagai berikut: (1) mendapat kategori sangat layak dengan nilai rata-rata 3,65 pada validasi ahli media dan 3,9 pada validasi ahli materi. (2) Uji praktikalitas pada guru sejarah mendapat nilai 4,00 dan pada 35 siswa kelas XI dengan nilai rata-rata 3,78, sehingga media *e-flipbook* masuk dalam kategori sangat praktis. (3) Wawancara efektivitas terhadap media *e-flipbook* dilakukan pada guru sejarah dan 35 siswa kelas XI F7 dengan kesimpulan bahwa media *e-flipbook* mempermudah pembelajaran sejarah, serta membantu siswa untuk berpikir kausalitas. Sehingga diperoleh hasil akhir bahwa secara keseluruhan media *e-flipbook* layak, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *E-Flipbook Sejarah*, Awal dan Berkembangnya Nasionalisme di Indonesia, Keterampilan Berpikir Kausalitas.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan kasih sayang, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW yang telah mewariskan ilmunya dan syafaatnya kepada umat manusia.

Atas izin dan karunia Allah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *E-flipbook* Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kausalitas Siswa Kelas XI SMAN 2 Padang Panjang” untuk diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa tanpa ada bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi yang penulis buat tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Rini Afriani, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, memotivasi, mengarahkan dan memberikan saran kepada penulis baik dalam penulisan proposal, pelaksanaan, dan pelaporan skripsi ini.
2. Ibu Hera Hastuti, M.Pd selaku dosen penguji I yang menggantikan (Alm.) Bapak Dr. Ofianto, M. Pd sebelumnya. Dan Ibu Elfa Michellia Karima, M. Pd. selaku dosen penguji II yang telah memberikan banyak saran dan masukannya sehingga skripsi ini menjadi lebih sempurna.
3. Ibu Dr. Aisiah selaku Ketua Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Negeri Padang.
4. Bapak Dr. Hendra Naldi, S.S., M. Hum. dan Drs. Etmi Hardi, M.Hum selaku validator ahli materi. Serta Ibu Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd dan Bapak Firza, M.Pd selaku validator media.

5. Ibu Emlidar, S. Pd. selaku guru sejarah di SMAN 2 Padang Panjang yang telah banyak memberikan masukan, saran, serta motivasi kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Teristimewa kepada kedua orang tua yang penulis yaitu Ayahanda Damon Fitrizon dan Ibunda Noriza Martin. Terima kasih atas segala usaha, dukungan, do'a dan nasehat yang diberikan kepada penulis. Beliau berdua senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai meraih gelar sarjana. Semoga ayah dan ibu sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
7. Kepada saudara yang penulis sayangi yaitu Uni Adzkia Pinta Dano dan Adik Azzahra Aurelia Dano yang telah mau penulis susahi. Terima kasih atas do'a dan dukungan emosional agar penulis semangat menyelesaikan skripsi ini. Semoga uni dilancarkan rezekinya untuk menyenangkan ayah ibu dan adik-adiknya.
8. Kepada para sahabat penulis GDS khususnya Debi Agustin, Hanisah Mardhatilah, Zahra Putri Asri, Rahmi Aulia Fitri, dan Rahmat Dio Antoni yang telah mau menampung, mendengar keluh kesah, dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada teman-teman seperkuliahan penulis, Agens Firzana yang menjadi teman baik dan selalu membantu penulis. Serta teman-teman KKN Pagaruyung 2024 yang telah mewarnai hari-hari penulis di masa perkuliahan.
10. Kepada keluarga kecil orang-orangan Halimawan, menjadi hiburan penulis saat menyusun skripsi, mampu meringankan beban emosional penulis ketika masa sulit. Tidak hanya sekedar hiburan tetapi juga memotivasi penulis untuk menjadi sesuatu.
11. Mahasiswa/I Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, terkhusus rekan-rekan angkatan 2021 yang telah berjuang bersama untuk menyelesaikan proses perkuliahan.

12. Teristimewa kepada diri sendiri Aisyah Khalila Dano terimakasih sudah bertahan sejauh ini dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, walaupun harus mengalami beberapa kesulitan ketika mengejar waktu untuk penelitian.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun, Penulis mengucapkan mohon maaf jika ditemukan kekurangan dan kesalahan yang masih luput dari koreksi penulis. Penulis juga mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan diterima sebagai karya penulis dalam dunia pendidikan serta sebagai amal ibadah di sisi-Nya.

Padang, 7 Agustus 2025

Aisyah Khalila Dano

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Spesifikasi Produk.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori	14
1. Teori Konstruktivistik	14
B. Landasan Konseptual.....	15
1. Berpikir Sejarah	15
2. Pembelajaran Sejarah	18
3. Media Pembelajaran	20
4. Multimedia.....	24
5. Flipbook.....	27

6. <i>E-Flipbook</i>	29
C. Studi Relevan	31
D. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Model Pengembangan	36
C. Teknik Pengumpulan Data	39
D. Instrumen Pengumpulan Data	40
E. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Pengembangan	47
B. Pembahasan	75
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	21
Gambar 2 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3 Metode Research and Development (R&D) Model ADDIE	37
Gambar 4 Sampul Media <i>E-flipbook</i>	57
Gambar 5 Daftar Isi <i>E-flipbook</i>	57
Gambar 6 Petunjuk Penggunaan.....	57
Gambar 7 Halaman Motivasi	58
Gambar 8 Halaman Materi.....	58
Gambar 9 Latihan Soal	59
Gambar 10 Daftar Pustaka	59
Gambar 11 Konversi Media Menjadi <i>E-Flipbook</i>	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Indikator dan Soal Keterampilan Berpikir Kausalitas Siswa XI F7	5
Tabel 2 Data Hasil Tes	8
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	40
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	41
Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Uji Praktikalitas untuk Guru	42
Tabel 6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Praktikalitas Siswa.....	43
Tabel 7 Skor Penilaian Likert.....	45
Tabel 8 Kriteria Kelayakan Produk	46
Tabel 9 Daftar Referensi Materi dalam E-flipbook.....	51
Tabel 10 Daftar Sumber Gambar dan Foto dalam E-flipbook.....	52
Tabel 11 Daftar Sumber Video dalam <i>E-flipbook</i>	55
Tabel 12 Uji Validasi Ahli Media	61
Tabel 13 Saran dan Revisi oleh Ahli Media	63
Tabel 14 Uji Validasi Ahli Materi.....	64
Tabel 15 Saran dan Revisi oleh Ahli Materi	66
Tabel 16 Uji Praktikalitas oleh Guru	66
Tabel 17 Uji Praktikalitas oleh Siswa	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran sejarah adalah suatu proses aktivitas belajar yang mendorong dan merangsang individu untuk mendapatkan pengetahuan akan kejadian/peristiwa masa lalu dan dapat menghargai nilai-nilai peristiwa masa lalu tersebut sehingga adanya perubahan tingkah laku untuk menumbuhkan kesadaran akan nilai-nilai dalam ilmu sejarah (Azzahra et al., 2023). Dalam pembelajaran sejarah memiliki tujuan supaya peserta didik dapat membangun kesadaran akan nilai sejarah dan dapat memupuk rasa cinta nasionalisme yang bisa diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan.

Menurut Widja dalam (Azzahra et al., 2023) pembelajaran sejarah di SMA, SMK maupun MA adalah pembelajaran yang mempelajari permasalahan dan perkembangan manusia dari masa lampau, masa kini, dan bahkan masa akan datang di Indonesia dan di dunia. Secara bertahap, pembelajaran sejarah seharusnya mampu menghubungkan berbagai peristiwa masa lalu dengan realitas yang dihadapi pada masa kini. Pembelajaran yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir secara logis dan reflektif akan berkontribusi pada terbentuknya pribadi yang merdeka, memiliki kesadaran historis, serta sejalan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Profil Pelajar Pancasila. (Kemendikbudsitek, 2022).

Idealnya dalam UU No. 008/H/KR/2022 tentang Kurikulum Merdeka bahwasanya pembelajaran sejarah dapat dikombinasikan dengan ragam media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi (Kartikasari & Ofianto, 2024). Adapun penggunaan ragam media pembelajaran dapat membantu siswa maupun guru ketika pembelajaran sejarah berlangsung. Selain itu, penggunaan ragam media pembelajaran berbasis teknologi juga sejalan dengan perkembangan globalisasi saat ini.

Media pembelajaran secara umum merupakan alat yang membantu suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dipakai untuk merangsang baik itu pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga memudahkan pembelajaran (Huswah & Karima, 2024). Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang berisi bahwa apapun satuan pendidikannya, wajib menyediakan sarana dan perlengkapan untuk menunjang proses pembelajaran, misalnya seperti media pembelajaran, sumber belajar, bahan habis pakai dan sebagainya (dalam Putra et al., 2024). Media pembelajaran penting digunakan karena tidak mungkin segala materi pelajaran baik itu dari buku cetak, internet, maupun ceramah dari guru dapat tersampaikan kepada siswa tanpa adanya media pembelajaran. Terlebih lagi setiap siswa mempunyai gaya belajar atau kemampuan yang berbeda-beda (Fernando Simatupang et al., 2024).

Media pembelajaran mempunyai banyak kegunaan, menurut Tofano dalam (Hapsari, 2022) media pembelajaran membantu guru untuk meningkatkan perhatian siswa dan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Adapun penggunaan media pembelajaran yang menarik, tentunya dapat menjadikan pembelajaran menarik sehingga membuat siswa aktif dan siswa dapat dengan mudah menyerap pengetahuan yang disampaikan oleh gurunya baik di dalam maupun di luar jam pelajaran (Fernando Simatupang et al., 2024). Selain itu, dengan media pembelajaran suatu informasi yang abstrak dapat menjadi konkrit, serta sebagai sarana atau alat komunikasi antara guru dan siswa (Putra et al., 2024).

Pembelajaran sejarah untuk tingkat SMA/MA/SMK, guru wajib menggunakan ragam media pembelajaran. Sebab pembelajaran sejarah memiliki 3 tujuan yaitu, 1) akademik (terdiri dari kognitif, afektif, dan keterampilan), 2) kesadaran sejarah, 3) untuk memupuk rasa nasionalisme (Kemendikbudsitek, 2022). Untuk mencapai tujuan pembelajaran kognitif tentunya mempunyai cara yang berbeda dengan pembelajaran afektif atau keterampilan, sehingga guru

sejarah membutuhkan ragam atau variasi media ketika belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran sejarah.

Sejalan dengan tiga tujuan akademik pembelajaran sejarah yang di mana terdiri dari kognitif, afektif, dan skill/keterampilan. Shemilt dalam (Mufti & Hastuti, 2023) menyatakan bahwa ada tiga aspek yang wajib siswa kuasai dalam pembelajaran sejarah yaitu pengetahuan sejarah (*historical knowledge*), berpikir historis (*historical thinking*), dan kesadaran sejarah (*historical consciousness*). Maka, ketika siswa belajar sejarah yang diasah tidak hanya pengetahuannya akan peristiwa masa lalu, tetapi juga diasah keterampilan berpikir sejarahnya.

Berpikir historis atau berpikir sejarah ialah langkah-langkah yang sistematis yang harus diterapkan yang tujuannya agar suatu masalah dapat dipecahkan dalam rangka menghasilkan produk sejarah (Ofianto & Ningsih, 2021). Berpikir historis dalam pembelajaran sejarah akan memunculkan keterampilan historis atau *historical skill*. Keterampilan berpikir ialah keterampilan yang mempunyai kaitan dengan penggunaan akal pikiran yaitu keterampilan mengamati, mengklasifikasikan, menginterpretasi, menerapkan, mengkomunikasikan, dan menyimpulkan (Ofianto & Ningsih, 2021). Banyak sejarawan yang membahas mengenai konsep berpikir sejarah atau *historical thinking*. Menurut sejarawan Mestika Zed, bahwa tingkat berpikir sejarah dibangun oleh beberapa komponen yang mencakup; 1) Berpikir kronologis, 2) Berpikir kausalitas, 3) Interpretasi, 4) Berpikir tiga dimensi waktu, dan 5) Keterampilan mengambil dimensi moral dari setiap peristiwa sejarah (Hastuti & Basri, 2021).

Suatu peristiwa sejarah tidak lepas dari hubungan kausalitas atau hubungan sebab-akibat. Menganalisis sebab-akibat (kausalitas) menjadi salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam mata pelajaran sejarah. Kausalitas atau hubungan sebab-akibat adalah runtutan kejadian yang mengawali dan kemudian kejadian yang mengikuti selanjutnya. Terjadinya suatu peristiwa pasti disebabkan oleh suatu pemicu, yang nantinya peristiwa tersebut

nantinya memunculkan dampak. Dampak yang muncul dari peristiwa itu selanjutnya menjadi pemicu kemunculan peristiwa berikutnya. Dalam sejarah konsep kausalitas berperan sebagai alat untuk menganalisis suatu peristiwa sejarah. Peristiwa sejarah tidaklah berdiri terpisah atau sendiri tetapi saling mempunyai keterkaitan dan membentuk suatu pola kausalitas (Ofianto & Ningsih, 2021). Berdasarkan pemaparan pernyataan di atas, dapat dikatakan bahwa keterampilan berpikir kausalitas penting dilatih kepada siswa ketika belajar sejarah.

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Ofianto dan Tri Zahra Ningsih (2021), merumuskan indikator keterampilan menganalisis sebab akibat menjadi beberapa poin, yaitu meliputi:

1. Mengidentifikasi penyebab suatu peristiwa sejarah.
2. Mengidentifikasi akibat dari suatu peristiwa sejarah tertentu.
3. Menggambarkan pentingnya individu dalam suatu peristiwa sejarah.
4. Mengidentifikasi pengaruh ide-ide terhadap sebab suatu peristiwa sejarah.
5. Mengamati sebab suatu peristiwa di sekitar Anda.
6. Mengamati akibat yang ditimbulkan dari suatu peristiwa di sekitar Anda.
7. Mengenali beberapa penyebab dan konsekuensi, baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Kausalitas menjadi inti dari penjelasan suatu peristiwa sejarah, karena dengan kausalitas menjawab pertanyaan “mengapa peristiwa itu dapat terjadi?”. Oleh karena itu, keterampilan menganalisis sebab akibat sangat diperlukan bagi siswa dalam pembelajaran sejarah.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara di sekolah SMAN 2 Padang Panjang pada mata pelajaran sejarah khususnya kelas XI fase F. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa, peneliti menemukan permasalahan diantaranya belum beragamnya penggunaan media pembelajaran

sejarah di kelas. Adapun hal tersebut karena penggunaan media pembelajaran yang digunakan seperti PPT dan video pembelajaran belum maksimal. Adapun penggunaan media PPT, guru hanya menyalin materi yang ada dalam buku. Selain itu, video pembelajaran yang digunakan diambil dari YouTube. Guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal untuk menggunakan ragam media pembelajaran terlebih lagi media pembelajaran untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas belum ada. Peneliti mengambil data *polling* pada 24 siswa kelas XI dari berbagai kelas mengenai pendapat mereka terhadap media pembelajaran mata pelajaran sejarah di sekolah, dari hasil data *polling* tersebut diketahui bahwa sebanyak 22 siswa kelas XI membutuhkan media pembelajaran selain PPT dan video pembelajaran. Dan hanya 2 siswa yang tidak membutuhkan media pembelajaran baru.

Dikarenakan belum adanya media untuk melatih keterampilan sejarah siswa, peneliti mengukur kemampuan berpikir sejarah siswa kelas XI. Peneliti memberikan soal pada kelas XI F7 di SMAN 2 Padang Panjang yang berjumlah 36 siswa. Soal berupa pertanyaan esai dari materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia dengan menerapkan tiga indikator keterampilan berpikir kausalitas.

Tabel 1 Indikator dan Soal Keterampilan Berpikir Kausalitas Siswa XI F7

Indikator	Soal
Mengidentifikasi penyebab suatu peristiwa sejarah.	1. Gerakan nasionalisme di kawasan Asia dan Afrika muncul sebagai respons terhadap penjajahan dan dominasi bangsa-bangsa Barat di wilayah mereka. Tujuan utama dari gerakan ini adalah untuk menghapus kekuasaan kolonial, mengakhiri eksploitasi ekonomi, serta membentuk negara-negara merdeka yang menjunjung nilai-nilai demokrasi. Kebangkitan semangat nasionalisme di

	Asia terlihat di berbagai negara seperti India, Filipina, Indonesia, Turki, Jepang, dan Tiongkok. Sementara itu, di Afrika, ajaran nasionalisme berkembang di negara-negara seperti Libya, Mesir, Angola, dan Afrika Selatan, yang juga mengalami penindasan akibat imperialisme. Munculnya gerakan nasionalisme di kedua kawasan tersebut didorong oleh sejumlah faktor yang saling berkaitan. Berikan analisis 3 faktor penyebab lahirnya Nasionalisme di Asia-Afrika beserta contohnya di Indonesia sendiri! 2. Mengapa kemenangan Jepang terhadap Rusia tahun 1905 membawa pengaruh yang sangat besar terhadap bangkitnya rasa nasionalisme yang di Indonesia?
Mengidentifikasi akibat dari suatu peristiwa sejarah tertentu.	3. Pada rapat Kongres Pemuda II para pemuda intelektual bangsa berkumpul untuk menyuarakan aspirasi mereka demi kepentingan pergerakan bangsa, dalam rapat tersebut menghasilkan Sumpah Pemuda. Peristiwa Sumpah Pemuda menjadi salah satu babak penting bagi bangsa Indonesia menuju kemerdekaan. Berikanlah analisis dampak peristiwa Sumpah Pemuda tersebut terhadap pergerakan bangsa Indonesia! 4. Budi Utomo adalah organisasi pergerakan nasional pertama yang di mana sangat

	berjasa bagi perkembangan pendidikan di Indonesia. Mereka fokus berjuang demi memajukan pendidikan dan budaya Indonesia sehingga dianggap tidak berbahaya oleh Pemerintah Kolonial Belanda. Budi Utomo kemudian diakui sebagai badan hukum dan mendapat pengesahan dari Belanda, kemudian secara rutin memberikan masukan atau usul kepada Pemerintah Kolonial Belanda. Pada 3 hingga 5 Oktober 1908 Budi utomo menyelenggarakan kongres pertama mereka di Yogyakarta. Yang di mana dari kongres tersebut menghasilkan beberapa keputusan. Mengapa hari lahirnya Budi Utomo diperingati sebagai hari Kebangkitan Nasional ?
Menggambarkan pentingnya individu dalam suatu peristiwa sejarah.	5. Mahatma Gandhi merupakan salah satu tokoh nasionalisme India. Pemikiran Mahatma Gandhi menitikberatkan pembaharuan pemikiran manusia. Ketika India dijajah oleh Inggris, beliau melakukan perlawanan terhadap penjajah melalui jalan damai atau non kekerasan. Bagaimana pengaruh dari pemikiran Mahatma Gandhi ini terhadap perkembangan nasionalisme di Indonesia?

(Sumber: Data Olahan Tes)

Berikut tabel hasil dari tes keterampilan berpikir kausalitas siswa kelas XI F7:

Tabel 2 Data Hasil Tes

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	11 siswa	31%
Tidak Tuntas	25 siswa	69%
Total	36 siswa	100%

(Sumber: Data Olahan Tes)

Berdasarkan data hasil tes di atas dapat dilihat bahwa total siswa dalam kelas berjumlah 36 siswa, siswa yang tuntas ada sebanyak 11 orang dengan persentase 31%, sedangkan siswa yang tidak tuntas ada sebanyak 25 orang siswa dengan persentase 69%. Dari hasil tes yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa keterampilan berpikir kausalitas siswa kelas XI F7 SMAN 2 Padang Panjang cukup rendah.

Berdasarkan dari paparan data observasi di atas ada beberapa poin yang peneliti dapatkan: 1) kurang beragamnya media pembelajaran sejarah kelas XI di SMAN 2 Padang Panjang, karena guru belum mengoptimalkan penggunaan teknologi; 2) siswa membutuhkan media pembelajaran sejarah yang baru; 3) keterampilan berpikir kausalitas siswa rendah sebab belum adanya media pembelajaran yang melatih berpikir kausalitas. Dari paparan beberapa poin tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan pembelajaran sejarah di SMAN 2 Padang Panjang terletak pada kurangnya variasi media pembelajaran sejarah menyebabkan rendahnya keterampilan berpikir sejarah khususnya menganalisis sebab-akibat.

Keterampilan berpikir kausalitas yaitu salah satu bagian dari keterampilan berpikir sejarah yang penting dalam proses pembelajaran sejarah. Keterampilan berpikir sejarah kausalitas merupakan keterampilan yang menjawab pertanyaan “kenapa peristiwa tersebut dapat terjadi?”. Keterampilan Sberpikir kausalitas

menjadi kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh individu dalam belajar sejarah (Ofianto & Ningsih, 2021). Sehingga, diperlukannya pengembangan media pembelajaran sebagai sarana untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas dalam pembelajaran sejarah, terutama media pembelajaran yang multimedia interaktif.

Salah satu contoh multimedia interaktif untuk pembelajaran adalah *e-flipbook*. *E-flipbook* ialah buku dalam bentuk digital yang didalamnya dapat menyajikan teks, gambar, suara, video yang dapat dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa pada proses pembelajaran (Masithoh, 2022). Beda *e-flipbook* dengan buku elektronik (*e-book*) yaitu dari segi bentuk filenya, biasanya *e-book* dalam bentuk file PDF atau DOC yang memuat teks maupun gambar diam saja. Sedangkan *e-flipbook*, media pembelajaran yang dapat menyediakan teks, gambar, suara, video, ataupun latihan soal dari aplikasi lain melalui tautan (Mustakim, 2015). *E-flipbook* merupakan media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif di dalam kelas. Kehadirannya juga diharapkan dapat membawa inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Sejalan dengan paparan data observasi diatas peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran *e-flipbook* pada mata pelajaran sejarah untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa XI di SMAN 2 Padang Panjang.

Adapun konten *e-flipbook* yang akan peneliti kembangkan disusun dengan pola “sebab-akibat” atau “peristiwa-dampak”, setiap peristiwa sejarah siswa akan diajak untuk membedah apa penyebabnya dan apa konsekuensi peristiwa tersebut. Peneliti juga menambahkan pertanyaan pemantik untuk mengasah berpikir kausalitas. *E-flipbook* yang peneliti kembangkan nantinya menyediakan stimulasi visual interaktif seperti gambar animasi, cuplikan video atau peta konsep untuk memudahkan siswa memahami materi. Selain itu, untuk melatih keterampilan kausalitas, peneliti juga menyajikan studi kasus seperti membandingkan dua negara atau dua peristiwa yang nantinya siswa diminta untuk mengkaji

perbandingan hubungan kausalitasnya. Dalam *e-flipbook* peneliti menyediakan latihan soal dengan tautan laman *mini games* maupun tautan video dari *YouTube*.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka adapun judul penelitian sebagai berikut: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Flipbook Dalam Melatih Keterampilan Berpikir Kausalitas Siswa XI SMAN 2 Padang Panjang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran sejarah yang kurang beragam.
2. Guru kurang memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk media pembelajaran.
3. Siswa membutuhkan media pembelajaran sejarah yang baru.
4. Belum adanya media pembelajaran sejarah yang bertujuan untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini hanya berfokus pada mengatasi permasalahan rendahnya tingkat berpikir kausalitas siswa kelas XI di SMAN 2 Padang Panjang dengan mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif yaitu *e-flipbook* untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa pada materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia khususnya materi awal dan berkembangnya Nasionalisme di Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran sejarah *e-flipbook* untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa kelas XI SMAN 2 Padang Panjang?

2. Apakah media pembelajaran sejarah *e-flipbook* layak digunakan untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa kelas XI SMAN 2 Padang Panjang?
3. Bagaimana praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran sejarah *e-flipbook* untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa kelas XI SMAN 2 Padang Panjang?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran sejarah *e-flipbook* untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa kelas XI SMAN 2 Padang Panjang.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sejarah *e-flipbook* untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa kelas XI SMAN 2 Padang Panjang.
3. Untuk mengetahui praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran sejarah *e-flipbook* untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa kelas XI SMAN 2 Padang Panjang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan peran atau sumbangsih terhadap penelitian lain maupun pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran *e-flipbook* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan media pembelajaran untuk melatih keterampilan berpikir sejarah khususnya berpikir kausalitas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Dengan penelitian diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan keterampilan bagi peneliti dalam pengembangan media *e-flipbook* sebagai media pembelajaran.

b. Bagi siswa

Adapun penelitian dengan menggunakan media *e-flipbook* sebagai media pembelajaran dapat melatih keterampilan berpikir kausalitas dengan memanfaatkan konten-konten dalam *e-flipbook*, sehingga adanya peningkatan dalam keterampilan berpikir sejarah.

c. Bagi guru

Dengan adanya penelitian pengembangan media *e-flipbook* diharapkan dapat memberikan kemudahan dan variasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah. Kemudian diharapkan dapat memicu guru untuk mengembangkan inovasi lain dalam pembelajaran sejarah.

d. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian pengembangan media *e-flipbook* diharapkan dapat bermanfaat sehingga adanya peningkatan pada mutu pendidikan.

G. Spesifikasi Produk

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif *e-flipbook* yang diakses *online* melalui perangkat *mobile* maupun *desktop*.
2. Produk dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan nantinya diakses melalui laman *Heyzine flipbook maker*.
3. Produk yang dikembangkan ini dirancang untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa dengan menyediakan sebuah ruang berupa kolom/kotak yang di mana berisi pernyataan maupun pertanyaan yang nantinya terkait dengan materi.
4. *E-flipbook* yang dikembangkan berisi materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia untuk kelas XI.
5. *E-flipbook* yang dikembangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka.
6. *E-flipbook* yang dikembangkan ini berisi materi, gambar, animasi, dan video yang relevan dengan materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia kelas XI.

7. Materi maupun soal dalam *e-flipbook* disusun sesuai dengan indikator keterampilan berpikir kausalitas untuk melatih keterampilan berpikir sejarah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini terdapat langkah-langkah dalam merancang media pembelajaran interaktif *e-flipbook* untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa XI.
2. Media pembelajaran *e-flipbook* yang dikembangkan mengikuti prosedur ADDIE yang dilaksanakan dengan 5 tahapan yaitu : 1) Tahap analisis (*analysis*) dengan menganalisis hasil observasi dan wawancara terhadap permasalahan pembelajaran, 2) Tahap perancangan (*design*) yaitu mulai dari merancang media *e-flipbook* melalui *Canva* hingga mengonversikan media melalui *Heyzine Flipmaker*, 3) Tahap pengembangan (*development*) yaitu melakukan uji validasi dengan melibatkan ahli materi dan ahli media, 4) Tahap implementasi (*implementation*) yaitu melakukan uji praktikalitas pada guru dan siswa kelas XI di SMA N 2 Padang Panjang, 5) Tahap evaluasi (*evaluation*) melalui wawancara dengan guru sejarah dan siswa di SMAN 2 Padang Panjang terkait efektivitas media pembelajaran inetraktif *e-flipbook*.
3. Adapun hasil validasi pada media *e-flipbook* untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa yaitu (1) menurut ahli media berada pada kategori sangat layak dengan rata-rata nilai 3,65 (2) menurut ahli materi berada pada kategori sangat layak dengan rata-rata nilai 3,9.
4. Uji praktikalitas keseluruhan media *e-flipbook* untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa berada pada kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan kepada guru sejarah dan siswa SMAN 2 Padang Panjang yaitu (1) uji praktikalitas oleh berada pada

kategori sangat praktis dengan rata-rata nilai 4,00 (2) praktikalitas oleh siswa berada pada kategori sangat praktis dengan rata-rata nilai 3,78.

5. Pengembangan media pembelajaran interaktif *e-flipbook* untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa XI, layak dan praktis dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah baik oleh guru maupun siswa.

B. Saran

Selama pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan baik oleh peneliti, pendidik, maupun siswa.

1. Bagi peneliti, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang menggunakan model dan materi berbeda di jenjang SMA kelas XI, menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, terutama di sekolah yang belum menggunakan media seperti *e-flipbook*.
2. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan memperluas cakupan materi dalam pembelajaran sejarah jenjang SMA/SMK/MA secara komprehensif.
3. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang variatif dan bermuatan konsep yang relevan, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., & Wijayanto, P. A. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital* (A. Asari (ed.)). CV. Istana Agency.
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2565–2576.
- Azzahra, A., Putri, A. E., Firmansyah, A., Mirzachaeru, E., & Chalimi, I. R. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Flash Flipbook Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 11 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 5975–5982.
- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan*. 5(2), 626–634.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Fajri, S., Ulaini, N., & Susantri, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7164>
- Fauzan, R., Yawati, J., & Ribawati, E. (2019). Pengembangan Media Flash Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Sma Materi Sejarah Lokal Geger Cilegon 1888 Di SMA Negeri 1 Cisaruas. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 2(2), 30–38.

- Fernando Simatupang, L., Manahara Siahaan, T., & Siagian, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Di Era Kurikulum Merdeka. *Communnity Development Journal*, 5(4), 5994–5999.
- Hapsari, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flipbook Berbasis Unity of Science pada Materi Perubahan Lingkungan. *Skirpsi UIN Walisongo Semarang*, 1–157.
- Hastuti, H., & Basri, I. (2021). *Meramu Materi Pembelajaran Sejarah Berlandaskan Analisis Historical Thinking*. 21(1). <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol21-iss1/181>
- Huswah, N., & Karima, E. M. (2024). Media Flashcard Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 42374–42381.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPEN: Konfrensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Iskandar, L. A. (2024). PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN HEYZINE FLIPBOOK PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI. *Skripsi Universitas Pakuan*.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 20–26. <http://dx.doi.org/10.3065>
- Kartikasari, I. P., & Ofianto. (2024). Analisis Kebutuhan Media Infografis Interaktif Untuk Membantu Siswa Mengidentifikasi Keterampilan Berpikir Kausalitas dalam Pembelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6754, 27507–27515.
- Kemendikbudsitek, R. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah*

Fase E-Fase F. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Kusnawa, Wowo Sunaryo. (2011). *Taksonomi Berpikir*. Bandung Remaja Rosdakarya.

Masithoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*.
<https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i1.80>

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021 “Penguatan Riset, Inovasi, Dan Kreativitas Peneliti Di Era Pandemi Covid-19,”* 1085–1092.

Mufti, K., & Hastuti, H. (2023). Pengembangan Media History Virtual Exhibition untuk Pembelajaran Sejarah di SMA. *Kronologi*, 5(1), 89–100.

Mustakim, Z. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif flash flip book terhadap hasil belajar siswa pada konsep sistem pernapasan. *Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1–221.

Nurjanah, W. (2020). *HISTORICAL THINKING SKILLS AND HISTORICAL THINKING SKILLS DAN*. 23(1), 92–104.

Ofianto & Ningsih, Tri Zahra. (2021). Asesmen Keterampilan Berpikir Historis (*Historical Thinking*). Pamekasan: Duta Media Publishing.

Pamela, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLIPBOOK BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA KELAS 1 SD. *Skripsi UPI*.

Pebriani, R., Zafri, & Ofianto. (2019). Pengembangan Majalah untuk

- Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kausalitas di SMA. *Jurnal Halaqah*, 1(1), 45–58.
- Putra, L. D., Sindy, J., Munika, D., Amanda, M., & Rahman, R. A. (2024). Peran Guru Dalam Pemilihan Dan Penggunaan Media Pembelajaran Yang Menarik Perhatian Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar Di Yogyakarta. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 14(1), 1–6.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Rosyidah, R. N. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS II DI MI MUHAMMADIYAH 04 AMPEL WULUHAN JEMBER. *Skripsi UIN Kiai Achmad Siddiq Jember*.
- Safaatin, A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS6 UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI DAN MINAT SISWA SMP. *Skripsi IAIN Metro*.
- Saputra, W., & Muqowim, M. (2024). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI: Studi Kasus pada Madrasah Aliyah di Kota Pekanbaru. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4048–4056. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7143>
- Silfia, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS LITERASI SAINS UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujanto, Agus. (2004). *Psikologi Umum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- 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>
- Zafri & Hera Hastuti. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Zed, M. (2018). Tentang Konsep Berpikir Sejarah. *Lensa Budaya*, 13(1), 54–60.