

Pengembangan Media Flipchart Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam Di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi

Yona Nofita Sari¹, Puti Andam Dwi², Hamdi Abdul Karim³, Hidra Ariza⁴

¹Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi,

Email : yonanovitasari18@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi,

Email : putiandamdewi@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi,

Email : hamidabdulkarim@gmail.com

⁴Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi,

Email : hidraariza@gmail.com

Abstrak

Beberapa masalah yang penulis temukan di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA, dimana dalam pembelajaran pendidik masih minim dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipakai biasanya hanya terbatas pada media power point dan metode ceramah, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik merasa jenuh dan tidak bersemangat dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Flipchart pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MA Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan pendekatan 4D, yang mempunyai 4 tahapan yaitu : define, design, develop and disseminate. Penelitian ini diuji melalui 3 tahap yaitu: Uji Validitas yang dilakukan oleh para ahli dalam bidangnya seperti konten, konstruk, dan bahasa yang menggunakan rumus Aikens 'V. Kedua Uji Praktikalitas dilakukan dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di lokasi penelitian yang menggunakan rumus moment kappa(K), serta Uji Efektivitas dilakukan dengan beberapa peserta didik yaitu pada kelas X E.1 dan X E.2 menggunakan rumus G-Score (<g>). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Flipchart pada materi Sejarah Kebudayaan Islam bisa digunakan oleh guru dan peserta didik kelas X. Jadi media Flipchart ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dan desain media ini bisa diakses oleh Peserta didik melalui android. Untuk hasil uji produk validitas dengan nilai 0,83 yang dinyatakan valid, hasil Uji Praktikalitas dengan nilai 1,00 dinyatakan sangat praktis, dan hasil uji efektivitas dengan nilai 0,81 yang dinyatakan efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Peradaban Islam Daulah Umayyah di Andalusia sebagai media pembelajaran Flipchart sudah valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Flipchart

Abstract

The author found several problems at the Madinatul Munawwarah Islamic Boarding School in Bukittinggi, especially in the Islamic Cultural History subject in class. The learning media used are usually limited to power point media and lecture methods, so that in the learning process students feel bored and not enthusiastic about learning. The aim of this research is to develop Flipchart learning media for the History of Islamic Culture subject class X MA Madinatul Munawwarah Islamic Boarding School Bukittinggi. The research method used in this research is the Research and Development (R&D) method using the 4D approach, which has 4 stages, namely: define, design, develop and disseminate. This research was tested through 3 stages, namely: Validity test carried out by experts in their fields such as content, constructs and language using the Aikens' V formula. Second, the Practicality Test was carried out with the Islamic Cultural History subject teacher at the research location using the moment kappa (K) formula, and the Effectiveness Test was carried out with several students, namely in classes X E.1 and X E.2 using the G-Score formula ($<g >$). The results of this research show that the Flipchart learning media on the History of Islamic Culture material can be used by teachers and class X students. So the Flipchart media is used by teachers in the learning process. And this media design can be accessed by students via Android. The product validity test results with a value of 0.83 were declared valid, the Practicality Test results with a value of 1.00 were declared very practical, and the effectiveness test results with a value of 0.81 were declared effective. So it can be concluded that the Islamic Cultural History learning media on the Islamic Civilization of the Umayyad State in Andalusia as a flipchart learning media is valid, practical and effective.

Keywords: *Development, Flipchart Media*

Pendahuluan

Pembelajaran ialah ruang untuk seseorang orang buat mendapatkan & meningkatkan potensi- potensi akan terdapat didalam dirinya., bagus atas cara badan / rohani. Ada pula usaha buat mendapatkan kemampuan akan maksimum hingga diperlukan kerjasama akan akrab antara daya pengajar & siswa/siswi. Kerjasama akan terwujud diantara keduanya direalisasikan lewat pemerolehan hasil penataran, hasil, dan lain- lain. Dalam perundang- undangan mengenai system pembelajaran Nomor. 20 tahun 2003 akan bersuara kalau pembelajaran ialah“ kalau system pembelajaran nasional wajib sanggup menjamin pemerataan peluang pembelajaran, kenaikan kualitas dan relevansi & efisiensi manajemen pembelajaran buat mengalami tantangan cocok atas desakan pergantian kehidupan lokal, nasional, & garis besar alhasil butuh dicoba inovasi pembelajaran atas cara terencana, terencana, & berkelanjutan. (Darman, 2008).

Guru memiliki andil akan amat penting & urgen dalam totalitas usaha pembelajaran. Nyaris seluruh upaya inovasi dibidang kurikulum & aplikasi tata cara membimbing guru. Guru yakni orang akan merancang, & melakukan cara penataran, memperhitungkan dan membimbing siswa/siswi buat mencapai perasaan- perasaan & mempunyai budi akhlak. Bersumber atas UU RI Nomor. 14 Tahun 2005 mengenai guru & dosen artikel 1, guru ialah pengajar handal atas kewajiban penting ceria, membimbing, membimbing, memusatkan, melatih, memperhitungkan, & menilai

siswa/siswi atas pembelajaran anak umur dini rute pembelajaran resmi, pembelajaran bawah, & pembelajaran menengah. (Syafudin, 2022).

Dalam cara belajar membimbing siswa/siswi merupakan poin belajarnya dituntut buat senantiasa aktif dalam cara penataran & tingkatkan hasil belajarnya. Guru berfungsi selaku pengajar, guru & pembimbing sekaligus penyedia akan memusatkan siswa/siswi supaya penataran bisa berjalan atas cara efisien & berdaya guna cocok atas tujuan penataran. Sesuatu penataran bisa dibilang sukses bila anak didik bisa menguasai / meresap penataran akan sudah diajarkan guru. Aspek keahlian guru dalam membimbing amat memastikan dalam ketercapaian penataran itu. Tidak hanya itu guru dituntut dalam kemampuan modul & memvariasikan cara penataran biar siswa/siswi tidak bosan.

Dalam perihal ini buat menanggulangi kasus akan terjalin seseorang pengajar wajib dapat menciptakan cara penataran akan efisien & berdaya guna hingga akan terutama buat dicermati merupakan begitu juga seseorang pengajar bisa memusatkan & memotivasi siswa/siswi atas bermacam pendekatan, pemakaian alat, strategi & Bentuk Penataran akan pas alhasil menggapai tujuan penataran akan maksimal. (Wati, 2022)

Alat berawal dari bahasa inggris ialah “biasa” akan maksudnya perantara. Buat menggapai tujuan penataran guru memakai alat akan efisien & berdaya guna. Bagi Hamka dalam novel karangan Septi Nurfadhilah beliau berkata kalau alat ialah perlengkapan akan disusun oleh guru / pengajar selaku perantara uraian antara pengajar & siswa/siswi, alat penataran itu wajib akan efisien & berdaya guna. (Nurfadhilah, 2021)

Alat penataran amat berbagai macam & itu seluruh berguna untuk anak didik. Ada pula macam- macam alat penataran ialah: Awal: Alat Visual, Alat visual tercantum alat grafis akan berperan buat menuangkan catatan & pangkal ke akseptor catatan. Catatan akan di informasikan dituangkan dalam symbol- simbol komunikasi visual. Ada pula ilustrasi alat visual merupakan: Lukisan / Gambar, Denah / chart, flipchart, flascard, flannel board, Denah & garis besar. Kedua: Alat Audio, Alat audio merupakan alat akan dipakai buat mengantarkan catatan / modul penataran lewat suara- suara / suara akan direkam memakai perlengkapan perekam, setelah itu didengarkan balik atasiswa/siswi atas memakai suatu perlengkapan pemirsa. Ilustrasi alat audio radio, tape recorder, telfon, dan lain- lain. Ketiga: Alat Audio Visual, Alat audio visual merupakan selengkap perlengkapan akan dapat mengombinasikan antara lukisan beranjak & suara akan dipakai atas dikala cara penataran. Ilustrasinya film penataran, poadcast, live streaming.

Alat akan dipakai sepanjang ini akan kita amati dalam mengantarkan modul penataran cuma itu- itu saja apalagi berbentuk catatan saja lewat kediaman catat. Dari macam- macam alat diatas ada alat grafis akan mana contohnya ialah flipchart. Flipchart merupakan lembaran- lembaran kertas akan disatukan memakai klip alhasil menyamai album / penanggalan. Lembaran- lembaran kertas inilah akan hendak diisi atas modul / catatan berbentuk lukisan / symbol- simbol akan dicantumkan dalam wujud visual. (Kandungan, 2023)

Lewat alat flipchart inilah siswa/siswi melaksanakan aktivitas penataran atas metode mencermati, menannya, mengakulasi data, & mengomunikasikan modul penataran. Ada pula khasiat dari alat flipchart ini merupakan bisa tingkatan atensi belajar partisipan didik& bisa melindungi atensi siswa/siswi supaya senantiasa focus dalam belajar sebab alat ini bermuatan gambar- gambar bercorak akan lebih menarik cocok atas modul pelajaran akan diulas.

Dalam cara belajar membimbing, kedatangan alat memiliki maksud akan lumayan berarti. Tercantum pula dalam mata pelajaran Asal usul Kultur Islam (SKI), dalam kenyataanya pelajaran SKI kurang lumayan disukai oleh siswa/siswi, perihal ini disebabkan misalnya guru tidak memakai alat penataran & tata cara akan dipakai kurang menarik, jadi disini guru amat dituntut buat bisa memvariasikan penataran SKI itu. Asal usul kultur islam ialah suatu mata pelajaran akan mengarahkan mengenai insiden / memo asal usul era dulu sekali akan berbentuk kemajuan hasil pandangan & buatan orang akan terjalin atas era islam mulai semenjak era Rasul Muhammad SAW hingga saat ini.

Asal usul kultur islam (SKI) ini amat berarti buat dipelajari & dikenal oleh pemeluk islam. Tetapi atas faktanya di pondok madrasah Madinatul Munawwarah Bukittinggi di kategori X MA pelajaran SKI ini kurang disukai oleh siswa/siswi. Pelajaran ini cuma dikira mata pelajaran aksesoris untuk siswa/siswi. Kasus lain akan terjalin atas pelajaran SKI merupakan siswa/siswi mengarah merasa bosan, jenuh tidak bergairah dalam penataran, kerangka balik siswa/siswiakan berbeda- beda, kerangka balik pembelajaran guru akan tidak berkompeten, minimnya alat & prasaranya dalam mendukung cara belajar membimbing SKI. Disisi lain mengapa siswa/siswi mengarah merasa jenuh / bosan dalam belajar SKI sebab (a). Asal usul Kultur Islam (SKI) dialami siswa/siswi tercantum pelajaran akan susah dimengerti, (b). guru cuma menginstruksikan siswa/siswi buat kegiatan golongan alhasil siswa/siswi berlagak hirau tidak hirau keatas penataran sebab atas bertugas golongan lalu menembus beberapa siswa/siswi mengarah cuma memberikan kewajiban segenap atas sahabat kelompoknya.

Dari sinilah dikenal kalau alat penataran amat berfungsi berarti dalam mendukung penataran siswa/siswi, dalam pembuatan alat penataran wajib dicermati kalau alat penataran haruslah menarik untuk siswa/siswi supaya dalam penataran

berjalan siswa/siswi jadi lebih bergairah dalam pembelajarannya. Kesimpulannya periset memakai alat penataran Flipchart akan mana alat itu bagi periset merupakan alat akan menarik & pastinya partisipan didikikan jadi lebih mau ketahui dalam penataran akan hendak dipaparkan. & periset terpikat mengutip alat ini disebabkan alat ini gampang buat diterapkan diruang kategori & pula alat ini dapat digunakan bila saja & dimana saja.

Menyikapi kasus itu di atas, hingga dibesarkan persoalan riset selaku selanjutnya: Seberapa besar keikut&an anak didik kategori X keatas pendidikannya sendiri kala kategori X MA Pondok Madrasah Madinatul Munawwarah memakai Alat Flipchart? Riset ini bermaksud buat mengukur Pengembangan Media Flipchart atas materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase E Di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi."

Metode

Riset ini dilaksanakan memakai tata cara riset & pengembangan / research and development (R&D). Bagi Thiagarajan penelitian pengembangan / research and development merupakan tata cara riset buat menciptakan sesuatu produk terkini / melengkapi sesuatu produk akan telah terdapat. Sebaliknya bagi sugyono melaporkan kalau riset R&D merupakan tata cara riset akan dipakai buat menciptakan sesuatu produk & mencoba keberhasilan produk itu.

Riset atas memakai tata cara R&D ini pula didefinisikan selaku tata cara riset akanatas cara terencana, analitis dipakai buat menciptakan, merumuskan, memperbaiki, meningkatkan, menciptakan, mencoba keabsahan, daya guna, & praktikalisasi dari produk. Jadi riset pengembangan / research and development (R&D) merupakan riset akan dipakai buat menciptakan suatu produk / melengkapi sesuatu produk akan sudah terdapat, & mencoba keabsahan dan keberhasilan produk tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Riset ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana rancangan media Flipchart dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada materi Daulah Umayyah di Andalusia, mengetahui tingkat validitas produk media tersebut, serta seberapa besar pengembangan media ini dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa. Kegiatan pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan survei lapangan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran. Dari hasil studi pendahuluan diketahui bahwa guru di MA Pondok Madrasah Madinatul Munawwarah Bukittinggi belum pernah menggunakan media pembelajaran Flipchart dalam proses pembelajaran. Guru juga belum memahami secara menyeluruh cara merancang media Flipchart. Proses pembelajaran masih terpaku pada buku teks guru sehingga guru belum memiliki

inovasi dalam mengembangkan media yang mendukung pembelajaran interaktif.

Langkah kedua yang dilakukan peneliti adalah menyusun konsep desain media Flipchart pada mata pelajaran SKI kelas X dengan materi peradaban Islam pada masa Daulah Umayyah di Andalusia. Setelah media Flipchart dirancang, peneliti melakukan validasi produk kepada para ahli yang terdiri dari ahli konstruk, ahli isi materi, dan ahli bahasa. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media yang telah dikembangkan. Setelah tahap validasi, dilakukan perbaikan media berdasarkan masukan dari para ahli. Barulah kemudian dilakukan uji coba terbatas terhadap peserta didik kelas X di Pondok Madrasah Madinatul Munawwarah untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

Pengembangan media Flipchart ini menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap utama. Pertama adalah tahap "Define" atau pendefinisian, yang bertujuan untuk menetapkan dan menjelaskan kebutuhan pembelajaran. Analisis dilakukan terhadap kondisi siswa, kompetensi dasar, dan materi ajar yang relevan. Kedua adalah tahap "Design" atau perancangan, yaitu merancang struktur media Flipchart yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan capaian pembelajaran.

Tahap ketiga adalah "Develop" atau pengembangan, yang bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi media, uji kepraktisan, serta uji keefektifan media. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa untuk memastikan kelayakan isi dan penyajian media Flipchart. Hasil validasi menjadi acuan untuk revisi media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap keempat adalah "Disseminate" atau penyebaran, yang merupakan tahap akhir dari model 4D. Pada tahap ini, media hasil pengembangan dipublikasikan untuk digunakan secara luas oleh guru atau institusi pendidikan. Tahap ini juga bertujuan untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran dan mengetahui sejauh mana media Flipchart dapat digunakan secara efektif di kelas. Hasil evaluasi mencerminkan keberhasilan media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Terdapat tiga bentuk pengujian yang dilakukan terhadap produk media Flipchart ini, yaitu uji validitas, uji kepraktisan, dan uji efektivitas. Uji validitas dilakukan oleh para ahli dengan menggunakan pendekatan statistik Aiken's V. Rumus yang digunakan adalah $V = \sum S / [n(c-1)]$, di mana S adalah skor hasil penilaian dikurangi nilai terendah, n adalah jumlah penilai, dan c adalah nilai tertinggi. Dari hasil uji validitas yang dilakukan, produk mendapatkan nilai akhir sebesar 0,85 yang menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya adalah uji kepraktisan, yang dilakukan oleh guru mata pelajaran SKI di kelas X. Metode yang digunakan untuk menilai kepraktisan adalah statistik Moment Kappa dengan rumus $k = (p - p_e) / (1 - p_e)$, di mana p adalah proporsi yang terealisasi dan p_e adalah proporsi yang tidak terealisasi. Dari hasil uji kepraktisan, diperoleh rata-rata skor sebesar 1,00 yang menunjukkan bahwa media Flipchart sangat praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Uji efektivitas merupakan tahap evaluasi penting yang melibatkan siswa secara langsung. Peneliti menggunakan pendekatan perhitungan gain ternormalisasi (N-Gain) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Rumus yang digunakan adalah $= ((S_f - S_i) / (100 - S_i))$, di mana S_f adalah skor akhir dan S_i adalah skor awal. Dari hasil uji coba yang dilakukan pada siswa kelas X E.1, diperoleh nilai gain sebesar 0,80 yang berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Flipchart secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Pada percobaan lain yang dilakukan terhadap kelompok siswa berbeda, hasil N-Gain menunjukkan angka sebesar 0,81. Ini semakin menguatkan bahwa produk media Flipchart yang dirancang memiliki daya guna yang sangat tinggi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini tidak hanya valid secara isi dan desain, tetapi juga praktis dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah kebudayaan Islam.

Secara umum, pengembangan media Flipchart ini berangkat dari kebutuhan guru dan siswa akan media pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan kontekstual. Flipchart memberikan keleluasaan bagi guru dalam menjelaskan materi secara bertahap dan sistematis, sementara bagi siswa, media ini membantu dalam memperjelas konsep-konsep penting melalui tampilan visual yang menarik. Hal ini sejalan dengan teori belajar visual-auditori yang menekankan pentingnya kombinasi gambar dan kata dalam mendukung retensi informasi.

Penggunaan media Flipchart juga mendorong terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa. Dalam praktiknya, guru dapat memanfaatkan media ini untuk menyampaikan pertanyaan pemantik, memberikan penugasan visual, serta melibatkan siswa secara aktif dalam diskusi kelas. Penggunaan media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Tidak hanya itu, media Flipchart juga berperan penting dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Bagi siswa yang memiliki kecenderungan belajar visual, keberadaan gambar, warna, dan struktur informasi dalam media ini sangat membantu. Sementara bagi siswa yang belajar secara kinestetik, keterlibatan dalam memutar

halaman Flipchart dan mengamati secara langsung rangkaian informasi dapat memberikan efek belajar yang lebih kuat.

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan perangkat ajar di madrasah, khususnya dalam konteks pembelajaran sejarah Islam. Guru yang sebelumnya belum memiliki pengalaman dalam mengembangkan media kini dapat memperoleh inspirasi dan panduan yang konkret dalam menyusun media pembelajaran Flipchart yang efektif. Media ini juga bisa direplikasi untuk materi-materi lain dalam pelajaran SKI.

Berdasarkan hasil evaluasi dan pengujian, produk media Flipchart ini direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas di lingkungan madrasah, baik oleh guru pemula maupun guru yang telah berpengalaman. Potensi penggunaannya tidak hanya terbatas pada satuan pendidikan MA, tetapi juga dapat dikembangkan untuk jenjang MTs atau bahkan SD/MI dengan menyesuaikan konten dan pendekatan visual yang digunakan.

Penelitian ini juga memberikan masukan bagi pengambil kebijakan pendidikan Islam, khususnya dalam mendorong pengembangan media pembelajaran kreatif berbasis visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Diharapkan ke depan ada dukungan dari institusi pendidikan maupun pemerintah untuk memfasilitasi pelatihan guru dalam mendesain dan memanfaatkan media Flipchart secara optimal.

Dengan melihat dampak positif dari media Flipchart yang dikembangkan, peneliti merekomendasikan agar pendekatan pengembangan media seperti ini diintegrasikan dalam pelatihan guru, workshop, maupun pengembangan profesional guru di lingkungan madrasah. Hal ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas akses terhadap inovasi media ajar di berbagai daerah.

Kesimpulannya, pengembangan media Flipchart pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terbukti valid, praktis, dan efektif. Melalui model pengembangan 4D, produk media ini berhasil dirancang dan diuji dengan hasil yang sangat baik. Dengan pemanfaatan yang tepat, media Flipchart dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran aktif, menarik, dan bermakna, serta memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Simpulan

Sehabis konsep alat Flipchart berakhir, dicoba pencetakan akan setelah itu diserahkan atas pakar kontrak, produk & bahasa buat mengenali kelayakan alat akan sudah didesain. Percobaan keabsahan akan dicoba oleh dosen atas aspek pakar spesialisnya ialah dosen pakar alat, konstruk & produk, diperoleh hasil atas umumnya keabsahan 0, 83. Percobaan praktikalitas dicoba oleh guru mata pelajaran Asal usul Kultur Islam atas umumnya nilai 1. Percobaan keabsahan diajukan atas 6 orang dosen akan telah diolah & hasilnya asi. Setelah itu percobaan praktikalitas dibuktikan atas 2

orang guru SKI atas hasil produk ini mempunyai praktikalitas akan amat efisien. Terakhir buat percobaan daya guna diajukan atas anak didik. Dimana hasil percobaan daya guna ini ialah alat penataran akan mempunyai daya guna akan amat efektif. Setelah itu alat Flipchart atas modul Peradaban Islam Daulah Umayyah di Andalusia ini telah dicoba perbaikan & pula dicoba pencetakan penyebaran.

Daftar Rujukan

- Atmasari, R., Murniati, N. A. N., & Resmiwati, R. (2024). Implementasi model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan media flipchart pada pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi pada peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 251–259. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.501>
- Bulkia. (2023). *Kandungan, alat pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Bupu, A., Ita, E., & Maku, K. R. M. (2023). Pengembangan media flipchart untuk meningkatkan kemampuan bahasa aspek keaksaraan pada usia 5–6 tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(2), 571–581. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i2.1146>
- Darman, F. (2008). *Hukum No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pembelajaran Nasional & Hukum No. 14 Tahun 2005 mengenai Guru & Dosen*. Jakarta Selatan: Transmedia Pustaka.
- Handayani, F., & Wati, S. (2022). Kenaikan hasil belajar anak didik atas mata pelajaran Asal Usul Kultur Islam atas bentuk penataran Jigsaw di Kategori VII MTs S Bawan Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.3841>
- Lail, M., Musadad, A. A., & Isawati, I. (2021). Penggunaan model cooperative learning tipe example non example dengan media flipchart untuk meningkatkan minat dan hasil belajar sejarah. *Candi: Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 21(1), 104–120.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Alat penataran*. Tangerang: CV Jejak.
- Purwitriana, D. (2015). *Pengembangan media flip chart pada tema Sejarah Peradaban Indonesia untuk kelas V semester II di SDN Karang Besuki II Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Rahmatizar, Y. (2022). *Pengembangan bahan ajar berbasis flipchart pada materi sistem imun di MAS Darul Hikmah Kajhu Kabupaten Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan).
- Rusby, Z., Hayati, N., & Cahyadi, I. (2017). Upaya guru mengembangkan media visual dalam proses pembelajaran fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Al-Hikmah*, 14(1), 18–37.
- Syafrudin, S., dkk. (2022). Keahlian membagikan alterasi membimbing mahasiswa PPL Prodi PAI Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan UIN Syekh M. Djamil Djambek Bukittinggi dalam anggapan guru pelindung di Pondok Madrasah Madinatul Munawwarah Bukittinggi. *KOLONI: Harian Multidisiplin Ilmu*, 1(20), 608–617.