

## PENGEMBANGAN *FLIPCHART* DILENGKAPI *QR CODE* MATERI PENGANTAR ILMU EKONOMI SMA MUHAMMADIYAH 1 METRO

Alfiah Agung Meiriyanto<sup>1</sup>, Lilian Mega Puri<sup>2</sup>, Umi Hartati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Metro

Email : [alfiahagung80@gmail.com](mailto:alfiahagung80@gmail.com)<sup>1</sup>, [hartatiumi18@gmail.com](mailto:hartatiumi18@gmail.com)<sup>2</sup>, [lilianmega86@gmail.com](mailto:lilianmega86@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Proses pembelajaran sering memengaruhi hambatan pada siswa, terutama dalam memahami materi dalam mata pelajaran ekonomi di Muhammadiyah 1 Metro High School. Untuk mengatasi hambatan ini, media pembelajaran berbasis *flipchart* sedang dikembangkan dengan media pembelajaran terintegrasi yang dikembangkan dengan *QR Code*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif dan meningkatkan pemahaman siswa tentang mata pelajaran ekonomi. Studi ini menggunakan model pengembangan Level 1 Sugiyono. Ini terdiri dari lima tahap: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, merancang produk, draft verifikasi dan menerapkan upaya terbatas. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari wawancara dan kuesioner yang diberikan kepada para ahli media, pakar materi, dan siswa. Hasil verifikasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat cocok untuk digunakan, dengan rasio efektivitas antara ahli media 95 ° I dan ahli 90 ° C. Tingkat praktis 90% di tengah-tengah upaya terbatas oleh 31 siswa. Dengan kata lain, media efektif dan praktis. Oleh karena itu, berdasarkan *QR Code*, pengembangan media *flipchart* telah terbukti efektif untuk memperdalam pemahaman siswa.

**Kata Kunci :** *Flipchart; Media Pembelajaran; QR Code*

### ABSTRACT

*The learning process frequently encounters challenges in students' comprehension of the material, particularly in the Economics subject at SMA Muhammadiyah 1 Metro, where students struggle to grasp the content. To address this issue, an innovative solution was developed: Flipchart-based learning media integrated with QR Codes. This study aims to create effective learning media that enhances students' understanding of Economics. It employs the Sugiyono Level 1 development model, which consists of five stages: identifying potential and problems, collecting data, designing the product, validating the design, and conducting limited trials. The research instruments include interviews and questionnaires administered to media experts, material experts, and students. The validation results indicate that the developed media is highly suitable for use, achieving a validity percentage of 95% from media experts and 90% from material experts. In a limited trial with 31 students, a practicality level of 90% was recorded, demonstrating that the media is both valid and practical. Therefore, the development of QR Code-based Flipchart media has been shown to effectively enhance students' understanding while also engaging their interest in learning.*

**Keywords :** *Instructional Media, Flipchart, QR Code*

### PENDAHULUAN

Tercapainya suatu proses pembelajaran, guru berperan dalam memberikan pelayanan dan menyediakan perangkat pembelajaran yang baik untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran, seperti halnya menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Prakoso et al., 2024; Purwowidodo & Zaini, 2023; Sari et al., 2023). Guru dapat menuangkan dan menyampaikan bahan materi serta menggunakan metode dan memakai media pembelajaran yang dapat di pahami oleh siswa di dalam ruangan kelas. Tanpa adanya hal tersebut untuk pencapaian suatu proses pembelajaran tidak akan pernah tercapai sesuai dengan kriteria pendidikan nasional, karena keberhasilan seseorang siswa dalam tercapainya pembelajaran, selain dibutuhkan oleh



siswa itu sendiri ditentukan oleh tenaga pendidik dalam mengelola proses pembelajaran (Purnamaningsih & Purbangkara, 2022). Pada umumnya terdapat berbagai macam media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru seperti *power point*, video pembelajaran, pamflet dan lain- lain (Arikarani, 2024; Muhtar et al., 2024). Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan dan keterbatasannya sendiri, sehingga pemilihannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta ketersediaan sarana pendukung. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik proses pembelajaran (Wulandari dkk., 2023). Sebagaimana dikemukakan oleh (Daniyati et al., 2023; Rahman et al., 2023; Saleh et al., 2023) media belajar mencakup semua jenis alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa. Oleh karena itu, belajar media memainkan peran penting dalam minat siswa dalam belajar dan mendukung pemahaman siswa tentang materi melalui pendekatan pedagogis yang diarahkan dengan baik dan terarah.

Wawancara dengan guru Ekonomi dan survei pendahuluan yang dilakukan kepada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Metro mengungkapkan bahwa siswa menghadapi beberapa tantangan dalam proses pembelajaran Ekonomi. Indikator situasi ini meliputi siswa yang tampak mengantuk, kurang konsentrasi, dan bahkan tertidur selama pelajaran. Selain itu, siswa melaporkan kesulitan dalam memahami materi, cepat melupakan informasi, merasa bosan, dan kehilangan fokus selama pengalaman belajar. Kendala lain yang turut memengaruhi adalah terbatasnya fasilitas dan infrastruktur pendukung pembelajaran. Kurangnya akses terhadap teknologi pembelajaran, termasuk ketiadaan proyektor, serta larangan membawa perangkat *smartphone* bagi sebagian siswa. Metode pembelajaran yang diterapkan saat ini masih berupa ceramah, tanya jawab, dan diskusi, sementara media yang digunakan bersifat tradisional, yakni buku cetak, papan tulis, dan spidol. Variasi metode dan media yang terbatas ini diduga menjadi salah satu penyebab kurangnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan beragam untuk meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di sekolah SMA Muhammadiyah 1 Metro, peserta didik merasa jenuh dan kehilangan konsentrasi belajar ketika diakhir pembelajaran dengan presentase 75%. Tidak hanya itu peserta didik juga merasa kesulitan belajar ekonomi karena materi ekonomi banyak dan kompleks sebesar 66%. selain itu peserta didik juga sering lupa dengan materi yang diajarkan sebelumnya sebesar 87%, Sehingga jumlah peserta didik membutuhkan media pembelajaran dengan presentase 90% serta berdasarkan hasil angket peserta didik membutuhkan jenis media audiovisual dengan presentase 78%. peneliti menawarkan solusi berupa media pembelajaran berdasarkan analisis yang dilakukan di sekolah SMA Muhammadiyah 1 Metro media pembelajaran yang tepat untuk kondisi peserta didik yang tidak semua membawa hp dan kurangnya fasilitas teknologi yang memadai memungkinkan pemanfaatan media cetak seperti *Flipchart* dalam mendukung proses pembelajaran, media *Flipchart* yang hanya tersedia dalam bentuk fisik dinilai belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan peserta didik. Disebabkan beberapa faktor, seperti sebagian siswa yang tidak membawa *smartphone*, serta kecenderungan siswa yang lebih mudah memahami materi melalui penyajian berbasis audio-visual. Oleh karena itu, *QR Code* digunakan sebagai pelengkap dalam media *Flipchart* *QR Code* memungkinkan penyajian materi audio-visual secara praktis dalam media cetak, karena tampilannya berupa gambar yang dapat dimasukkan ke dalam *Flipchart* dan diakses menggunakan *smartphone*.

Menurut Hasan. dkk. (2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mulai dari pemberi informasi, khususnya guru, hingga penerima atau siswa, digunakan sebagai perantara atau mediator yang mendorong siswa agar tertarik dan berpartisipasi secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mengacu pada materi pendidikan yang memungkinkan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa dan berfungsi sebagai alat untuk



menyampaikan pengetahuan kepada mereka (Nurrita, 2018). Sedangkan media pembelajaran *Flipchart* adalah media cetak yang sangat sederhana dan efektif. Media media *Flipchart* berupa lembaran-lembaran kertas yang disusun rapi sehingga terlihat bersih dan rapi (DINI, 2022; Paramartha et al., 2022; Rifai et al., 2023). Sedangkan menurut Suyatno (dalam Marhamah, 2016), media *Flipchart* merupakan kumpulan rangkuman program, gambar, dan tabel berisikan materi dibuka secara berurutan.

*QR Code* atau respons cepat adalah jenis barcode 2D yang memungkinkan Anda untuk secara langsung menyimpan berbagai jenis informasi (Hadi & Yasi, 2022). *QR Code* dapat dipindai oleh smartphone yang dilengkapi dengan fitur-fitur seperti kamera dan pemindai *QR* (Rahayu & Mushofi, 2020). Penerapan *QR Code* dalam dunia pendidikan dapat dilakukan. Bagi para pendidik, pemanfaatan *QR Code* tampaknya menjadi pilihan yang tepat dalam mengajarkan tentang kekuatan teknologi, terutama karena sebagian besar siswa saat ini memiliki telepon seluler (Sugiana & Muhtadi, 2019).

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa menurut Windari, (2020) pengembangan buku *Flipchart* berbasis metode lift-the-flap sebagai media pembelajaran materi klasifikasi mamalia untuk siswa SMA kelas X bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian oleh Talakua, C., & Aloatuan, F. (2021). menunjukkan bahwa lingkungan belajar *flipchart* berdampak signifikan terhadap pembelajaran intelektual siswa kelas X. Lebih lanjut, Arisetya, D. (2019) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran *Flipchart* berpengaruh positif untuk hasil belajar siswa. Ini karena proses pengajaran dan pembelajaran di media ini mendorong siswa untuk secara aktif terlibat melalui pemikiran kritis dan analitis, mengidentifikasi dan merumuskan topik-topik secara mandiri. Studi ini sangat berbeda dari penelitian sebelumnya, terutama dengan berfokus pada Kelas X Muhammadiyah 1 Metro High School. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran *flipchart* berbasis *QR Code* yang dapat digunakan dalam ekonomi pelajar Kelas X dari SMA Muhammadiyah 1 Metro.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran *Flipchart QR Code* untuk Muhammadiyah 1 Metro High School dimotivasi oleh kebutuhan untuk mengajar materi pengajaran dalam lingkungan sekolah. Studi ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (F&E) dalam pendekatan level 1 Sugiyono. Tujuannya adalah untuk menghasilkan desain produk yang akan divalidasi secara internal oleh para ahli dan praktisi, tanpa menjalani uji lapangan yang ekstensif, meskipun telah diuji dalam skala terbatas dengan kelompok kecil yang terdiri dari 31 siswa. Proses pengembangan, mengikuti model level 1 Sugiyono, terdiri dari mengidentifikasi potensi isu dan masalah, melakukan tinjauan pustaka dan pengumpulan data, merancang informasi produk, memvalidasi desain, dan menguji desain. Metode pengumpulan data meliputi wawancara dan survei, sementara metode analisis data mencakup validasi produk dan penilaian magang. Penelitian ini memanfaatkan dua instrumen utama untuk mengevaluasi validitas dan kepraktisan media: wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi tantangan pembelajaran dan kuesioner yang disebarluaskan Pakar media, pakar materi dan siswa mengevaluasi media flip chart yang dikembangkan. Data dari penelitian ini dianalisis menggunakan skala Likert yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Skor Jawaban Angket

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3



Kriteria	Skor
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Riduwan & Akdon (2020:18)

Rumus yang digunakan untuk menilai validitas dan kepraktisan melibatkan pengorganisasian data berdasarkan kelompok, seperti yang diuraikan oleh Riduwan dan Akdon (2020:18), dan disajikan sebagai berikut :

$$N \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\sum \text{skor maksimal}} 100\%$$

Metode analisis data digunakan untuk mengevaluasi respons siswa dan hasil survei validasi ahli. Hasil analisis menunjukkan persentase sesuai dengan kriteria yang ditunjukkan pada Tabel 2:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Skor Valid dan Praktis

Skala Nilai	Penilaian (%)	Kriteria Penilaian
1	81 <N ≤ 100	Sangat Valid
2	61 <N ≤ 80	Valid
3	41 <N ≤ 60	Cukup Valid
4	21 <N ≤ 40	Tidak Valid
5	0 <N ≤ 20	Sangat Tidak Valid

Sumber : Riduwan & Akdon (2020:18)

Berdasarkan kriteria pada Tabel 2, media pembelajaran *Flipchart* terintegrasi *QR Code* dapat dikatakan layak berdasarkan kriteria penilaian validasi dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba apabila memperoleh nilai ≥ 61%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk membuat produk media pembelajaran *Flipchart* cetak yang dilengkapi *QR Code*. Media pembelajaran *Flipchart* dengan *QR Code* dikembangkan melalui lima tahap dan melalui proses uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk. Analisis data menunjukkan bahwa rata-rata persentase validitas yang diberikan oleh ahli media pada tahap awal adalah 61%. Setelah dilakukan revisi dan validasi ulang oleh ahli media, persentase validitas meningkat menjadi 95%, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dari tahap pertama. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dapat dikatakan sangat valid. Sementara itu, pada penilaian validitas yang dilakukan oleh ahli materi, rata-rata persentase validitas yang diberikan oleh mereka pada tahap ini, pertama mencapai 73%. Setelah produk direvisi dan divalidasi ulang oleh ahli materi kevalidan meningkat dengan presentase 90% yang juga menegaskan bahwa produk tersebut sangat valid dan layak diuji cobakan. Setelah produk dinyatakan valid dan layak, tahap selanjutnya adalah mengujicobakan produk pada kelompok kecil kepada peserta didik untuk mengevaluasi kepraktisan produk yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas X2 SMA Muhammadiyah 1 Metro, penggunaan media *Flipchart* yang dilengkapi *QR Code* pada mata pelajaran Ekonomi menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respon peserta didik, dengan persentase 90%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, untuk mengevaluasi kelayakan produk dari sudut pandang ahli, validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Temuan dari penilaian para ahli ini ditunjukkan pada Tabel 3 di bawah ini.

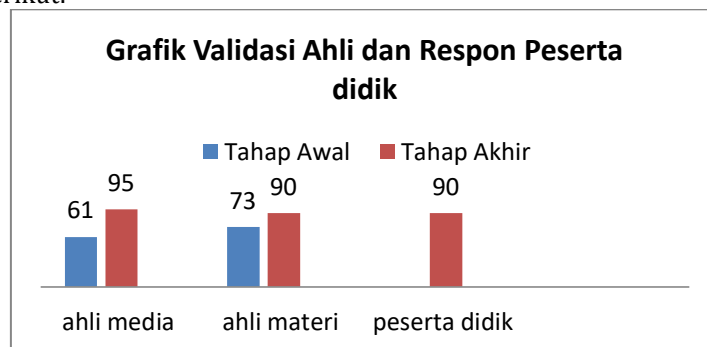
Tabel 3. Hasil Angket Para Ahli



Aspek Yang Dinilai	Ahli Media Tahap 1	Ahli Media Tahap 2	Ahli Materi Tahap 1	Ahli Materi Tahap 2
1	3	4	2	5
2	4	5	2	4
3	4	4	2	5
4	3	5	2	4
5	4	5	3	4
6	4	4	4	4
7	4	5	5	5
8	4	5	4	4
9	4	5	5	5
10	3	5	4	4
11	3	5	5	5
12	2	5	4	5
13	2	5	4	4
14	1	5	5	5
15	1	4	4	5
Total Skor	46	71	55	68
Rata-Rata Presentase	61%	95%	73%	90%

Sumber ( Data pengolahan 2024 )

Berdasarkan Tabel 3, hasil angket dari para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flipchart* terintegrasi *QR Code* memperoleh penilaian cukup positif. Pada penilaian awal oleh para ahli media, persentase rata-rata sebesar 61% meningkat menjadi 95% pada tahap kedua, yang menunjukkan adanya perbaikan dan penyempurnaan pada produk. Penilaian dari para ahli materi juga memperoleh hasil yang baik, dengan persentase rata-rata sebesar 73% pada tahap pertama dan meningkat menjadi 90% pada tahap kedua. Grafik hasil penilaian akhir media pembelajaran *Flipchart* yang dilengkapi *QR Code* oleh para ahli media, ahli materi, dan peserta didik disajikan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Grafik Validasi Ahli dan Respon Peserta Didik (Sumber: Data Hasil Perhitungan Peneliti)

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa hasil validasi media pembelajaran *Flipchart* dilengkapi *QR Code* oleh ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik menunjukkan persentase yang tinggi. Validasi ahli media tahap kedua mencapai 95%, validasi ahli materi tahap kedua mencapai 90%, dan respon peserta didik sebesar 90%. Untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai bentuk dan tampilan media pembelajaran yang telah dikembangkan, berikut disajikan gambar produk *Flipchart* dilengkapi *QR Code* pada Gambar 2



Gambar 2. Cover bagian Depan dan Tamilan Materi *Flipchart* dilengkapi *QR Code*.

Berdasarkan Gambar 2, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, berupa *Flipchart* yang dilengkapi dengan *QR Code*, adalah sebuah inovasi yang menggabungkan media fisik dengan teknologi digital. Inovasi ini memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengakses informasi tambahan atau penjelasan lebih mendalam melalui pemindaian *QR Code* yang tersedia. Desain *Flipchart* dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan aplikasi Canva, bertujuan untuk menarik minat belajar siswa. *QR Code* yang mengarah ke video pembelajaran dibuat menggunakan platform *QR Code*. Media *Flipchart* ini terdiri dari 20 lembar, yang berfokus pada materi pengantar ilmu ekonomi.

Sebagai perbandingan, media pembelajaran *Flipchart* terintegrasi dengan *QR Code* yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan inovasi yang menggabungkan media fisik dengan teknologi digital untuk meningkatkan pengalaman belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media ini dianggap valid dan sangat praktis untuk digunakan, dengan hasil validasi sebesar 95% dari ahli media, 90% dari ahli materi, dan 90% dari umpan balik siswa. Hasil ini dikaitkan dengan desain visual yang menarik, akses mudah ke informasi tambahan melalui *QR Code*, dan keselarasan materi dengan kebutuhan siswa. Keuntungan utama dari penelitian ini adalah integrasi komponen visual dan digital, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sementara keterbatasannya termasuk ketergantungan pada perangkat dan konektivitas internet. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh (Aisyah, 2024; OKTAVIANI, 2024; Rosyidah & Setyawati, 2023) yang juga menunjukkan efektivitas media *Flipchart* yang dilengkapi dengan *QR Code* sebagai alat pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini menyarankan penyediaan alternatif inovatif untuk media pembelajaran dan mempromosikan penggunaan teknologi sederhana untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data yang telah dibahas sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipchart* terintegrasi *QR Code* yang dikembangkan oleh peneliti terbukti valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian keseluruhan dari ahli media menghasilkan skor persentase sebesar 95%. Ringkasan hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan skor sebesar 90%, sedangkan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 31 siswa juga mencapai skor 90%. Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran *Flipchart* dengan *QR Code* merupakan inovasi yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran dalam ekonomi pengantar. Untuk mengoptimalkan penggunaan media ini, disarankan untuk memasang *Flipchart* dan *QR Code* dengan metode pembelajaran aktif, seperti pembelajaran berbasis proyek



atau diskusi kelompok. Strategi ini akan meningkatkan kolaborasi antar siswa, memfasilitasi pembelajaran antar teman, dan memperdalam pemahaman mereka tentang konten ekonomi. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat menciptakan media yang lebih luas dan kompleks untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas produk. Peneliti dan pengembang di masa mendatang didorong untuk terus berinovasi, mengeksplorasi teknologi baru, dan menanggapi umpan balik pengguna untuk meningkatkan media pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart Berbasis Quick Response (QR) Code Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di MI Miftahul Astar Dawung Kabupaten Kediri*. IAIN Kediri.
- Arikarani, Y. (2024). Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 111-127. <https://doi.org/10.37092/ej.v6i2.677>.
- Arisetya, D. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Smp Kelas Viii Pada Materi Sistem Rangka Manusia. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 3(1), 12-21. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/KOMUNIKOLOGI/article/view/5084>
- Budiono, D., Farida, N., & Ratnawuri, T. (2023). Pengembangan e-lkm interaktif berorientasi profetik. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 8(1), 127-138.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- DINI, P. I. A. U. (2022). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Flip Chart Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Azzahra Mijen Semarang Tahun 2022*. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.7376>.
- Fitria, N., Dewi, T. A., & Budiono, D. (2024). Analisis media pembelajaran interaktif program lectora inspire berbasis android. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 263-273.
- Hadi, C. F., & Yasi, R. M. (2022). Aplikasi Teknologi QR Code Pada Identifikasi Tumbuhan Di Wisata De-Djawatan. *TEKIBA: Jurnal Teknologi Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 7-12. <https://doi.org/10.36526/tekiba.v2i1.1583>.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Marhamah, M. P. (2016). Flipchart Sebagai Alternatif Media Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang.*, 969-975. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/article/view/521>
- Muhtar, C., Noviani, D., & Saprida, S. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru MI Al Islah Palembang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(2), 2023-2030.
- Nurrita, T. (2018). *Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171-187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- OKTAVIANI, P. (2024). *PENGEMBANGAN JOB AIDS PEREKAMAN MICROTEACHING UNTUK PUSAT PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN, SUMBER BELAJAR, DAN LAYANAN DISABILITAS (PPSBLD) UNJ*. UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.
- Paramartha, W. E., Suranata, K., & Dharsana, I. K. (2022). *Panduan Praktis Penggunaan Media dalam Bimbingan Konseling*. Nilacakra.
- Prakoso, W. A., Burhanuddin, A., & Purnamasari, M. I. (2024). *PERAN GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DI SD NEGERI JETAK*. STKIP PGRI PACITAN.
- Purnamaningsih, I. R., & Purbangkara, T. (2022). *Pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran*. uwa is inspirasi indonesia.
- Purwowidodo, A., & Zaini, M. (2023). Teori dan praktik model pembelajaran berdiferensiasi implementasi kurikulum merdeka belajar. *Yogyakarta: Penebar Media Pustaka*, 65.



- Rahayu, E. D., & Mushofi, Y. (2020). Quick Respon Code For Futsal Teaching Materials. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 4(1), 183–194. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v4i1.1171>.
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 10646–10653. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1890>.
- Retno Windari. (2020). *Pengembangan media pembelajaran flipchart untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Akbar Kabupaten Malang*. 3–44. <http://etheses.uin-malang.ac.id/20357/1/16110135.pdf>
- Riduwan, & Akdon. (2020). *RUMUS dan DATA dalam ANALISIS STATISTIKA* (M. T. Zaenal Arifin (ed.)). ALFABETA.
- Rifai, F., Sari, S. P., Nasution, D. K., & Nasution, I. S. (2023). Penggunaan Media Flip Chart Pada Minat Belajar Siswa Kelas II Sangar Bimbingan Gombok Utara. *Syamsuyurnita INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 1683–1691. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3672>
- Rosyidah, P. N., & Setyawati, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran flip chart dilengkapi quick response (QR) code pada materi virus untuk siswa kelas X SMA Negeri Umbulsari Jember. *Jurnal Pendidikan IPA*, 4(01), 20–29.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*.
- Sari, S. M., Harahap, M. R., & Ridwan, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 438–449.
- Sugiana, D., & Muhtadi, D. (2019). Augmented Reality Type QR Code : Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi*, 135–140.
- Talakua, C., & Aloatuan, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipchart terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 24 Maluku Tengah. *Biodik*, 7(01), 95–101. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i01.12228>.
- 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://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

