

Efektivitas Flipbook Menggunakan Konteks Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Matematika

Once Y. M. Nokas^{1*}, Yohanes Ndapa Deda², Selestina Nahak³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Timor

*Email: oncenokas78@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mereview kembali Efektivitas flipbook dengan menggunakan konteks permainan tradisional agar dapat mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah Naratif Review (NR). Naratif Review (NR) adalah metode tinjauan di mana para peneliti meringkas studi primer yang berbeda melalui jurnal atau artikel bahkan bahan bacaan yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dari mana kesimpulan dapat ditarik secara sistematis dan dari sudut pandang holistik, yang disumbangkan oleh pengalaman peneliti sendiri dan teori yang ada. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan saat menerapkan metode Naratif Review (NR) yaitu: memilih topik yang akan direview, melacak dan memilih artikel yang cocok/relevan, melakukan analisis dan sintesis literatur dan mengorganisasi penulisan review. Penelitian ini menggunakan 15 hasil penelitian dengan 10 artikel dan 5 skripsi dari Google Scholar. Hasil review dari 15 penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran flipbook dengan menggunakan konteks permainan tradisional, dapat meningkatkan tidak hanya kemampuan siswa dalam pembelajaran namun juga meningkatkan minat belajar siswa serta melestarikan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional.

Kata kunci : Flipbook, Konteks Permainan Tradisional, Pembelajaran Matematika

ABSTRACT

The purpose of this study is to review the effectiveness of flipbooks using the context of traditional games in order to find out students' abilities in learning mathematics. The research method used is Narrative Review (NR). Narrative Review (NR) is a review method in which researchers summarize different primary studies through journals or articles even reading materials related to the problem being discussed from which conclusions can be drawn systematically and from a holistic point of view, contributed by the researcher's own experience and existing theories. The steps that must be taken when applying the Narrative Review (NR) method are: selecting topics to be reviewed, tracking and selecting suitable/relevant articles, conducting literature analysis and synthesis and organizing review writing. This study used 15 research results with 10 articles and 5 theses from Google Scholar. Review results from 15 studies It shows that the application of flipbook learning media using the context of traditional games can not only improve students' ability in learning but also increase students' interest in learning and preserve the cultural values contained in traditional games.

Keywords : Flipbook, Traditional Game Context, Mathematics Learning

Pendahuluan

Bahan ajar matematika merupakan sarana penting bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran matematika. Bahan terbuka yang tepat dapat membangkitkan minat siswa, membuat konten lebih mudah dipahami dan meningkatkan motivasi belajar. Di era digital, perkembangan teknologi terus maju pesat. Hal ini membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, khususnya dalam dunia pendidikan. Menurut (Zakiy *dkk*, 2018),

perkembangan pesat teknologi memerlukan media pembelajaran yang inovatif agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran yang berbeda terbagi dalam dua kategori utama: media digital dan media tradisional. Masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan yang harus diperhatikan untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran. Media tradisional tidak memerlukan dukungan elektronik untuk proses pembelajaran. Media digital kini menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, dan handphone/android dalam proses pembelajaran. Menurut (Ayu & Qohar, 2019), jenis materi pembelajaran ada bermacam-macam tersedia: 1) Teks/media cetak, 2) mendukung pameran/pertunjukan, 3) Media suara/audio, 4) Film/video, 5) Media berbasis web/internet, dan 6) Multimedia.

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran pada era digital ini adalah flipbook. Flipbook merupakan sebuah aplikasi digital dengan tampilan tiga dimensi yang memuat gambar, video, teks, animasi bergerak dan juga musik sekaligus. Mulyadi, dkk (Apriliyani dan Mulyatna, 2021:492) berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan flipbook dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi dan sikap peserta didik.

Dalam pembelajaran matematika, siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami materi. Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika adalah dengan menggabungkan media pembelajaran flipbook dan konteks permainan tradisional. Konteks permainan tradisional merupakan suatu lingkungan atau situasi dimana permainan tersebut dimainkan sedangkan Permainan tradisional merupakan suatu kebiasaan yang sering dimainkan dikalangan anak pedesaan bahkan masih terdapat beberapa kalangan diperkotaan yang memainkan permainan tersebut. Permainan tradisional bukan hanya sekedar hiburan semata tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya, bukan hanya itu dalam permainan tradisional juga memuat konsep-konsep matematika. Dengan adanya pembelajaran menggunakan flipbook dengan menggunakan konteks permainan tradisional bukan hanya untuk mempertahankan nilai-nilai budaya yang harus tetap dilestarikan tetapi juga membantu siswa dalam mengingat konsep-konsep matematika.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mereview Efektivitas flipbook berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode Naratif review (NR).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Metode penelitian Naratif review (NR). Naratif Review (NR) adalah metode tinjauan di mana para peneliti meringkas studi primer yang berbeda melalui jurnal atau artikel yang dianggap paling relevan dan sesuai dengan apa yang dibahas bahkan bahan bacaan yang

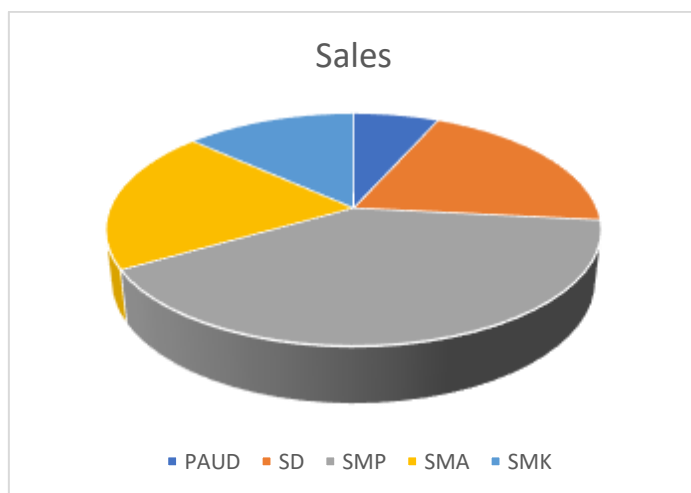
berkaitan dengan masalah yang dibahas dari mana kesimpulan dapat ditarik secara sistematis dan dari sudut pandang holistik, yang disumbangkan oleh pengalaman peneliti sendiri dan teori yang ada. Untuk menyelesaikan penelitian ini, peneliti mengumpulkan artikel dan jurnal dari Google Scholar. Strategi pencarian pada Google Scholar adalah menggunakan Efektifitas “AND” flipbook konteks permainan tradisional “AND” Pembelajaran matematika. Pada 08 september 2024 jumlah jurnal dengan judul pencarian tersebut sebelum dibatasi adalah 313 jurnal dan setelah dibatasi dari tahun 2019-2024 terdapat 280 jurnal, namun hanya ada 15 jurnal yang sesuai dengan pencarian. Selanjutnya dipilih 15 hasil penelitian yang terdiri dari 10 Atikel dan 5 skripsi yang sesuai dengan kata kunci yang digunakan pada kolom pencarian.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas flipbook menggunakan konteks permainan tradisional pada pembelajaran matematika yang dihubungkan ke android masing-masing. Penelitian ini ini menggunakan Naratif Review.

- Jenjang pendidikan



Gambar 1. Jenjang pendidikan

Pada gambar diatas, digunakan untuk mereview data mengenai efektivitas flipbook berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran matematika. Dari diagram diatas, terdapat 1 artikel untuk jenjang pendidikan PAUD, 3 artikel pada jenjang pendidikan SD, 2 artikel dan 4 skripsi pada jenjang pendidikan SMP, 2 artikel dan 1 skripsi pada jenjang pendidikan SMA, serta 2 artikel pada jenjang pendidikan SMK.

SEMNASDIKA 2 TAHUN 2024
PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA

- Hasil review artikel pada **Tabel 1.**

Nama Penulis	Subjek	Hasil
Nihayatul Luaili, Ach. Rasyad A, Sultoni, Fika Fiona (2023)	Guru dan siswa PAUD	Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa buku panduan media loose parts berbasis flipbook sangat layak digunakan oleh guru pendidikan anak usia dini.
Putri Utami Sriwanti Sukmawarti(2022)	Siswa kelas VI	Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan layak untuk digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi memperoleh 15 kategori penilaian “YA” dari 15 pernyataan dan validasi oleh ahli media I dan ahli media II sama-sama memberikan 14 kategori penilaian “YA” dan 1 kategori penilaian “TIDAK”.
Sita Wahyu Apriliyani dan Fauzi Mulyatna(2021)	Guru dan siswa SMP kelas VII	Melalui hasil penelitian ini, dengan tersedianya E-LKPD dengan pendekatan etnomatematika pada materi teorema pythagoras, guru dapat melaksanakan pembelajaran matematika tingkat SMP sudah tidak lagi monoton berupa ceramah atau komunikasi satu arah dari guru ke peserta didik saja. E-LKPD ini membantu proses pembelajaran daring.
Dewi Safitri, Rani Refianti, Nur Fitriyana(2023)	Siswa SMP kelas VIII	Berdasarkan penelitian ini diperoleh hasil bahwa (1) kualitas media pembelajaran dilihat dari aspek kevalidan bahasa sebesar 0,8 termasuk kategori valid, aspek kevalidan media sebesar 0,73 termasuk dalam kategori valid, dan aspek kevalidan materi sebesar 0,82 termasuk kategori sangat valid; (2) Kualitas media dilihat dari aspek kepraktisan berdasarkan respon guru sebesar 87,5% termasuk dalam kategori sangat praktis, respon siswa (one to one) sebesar 83,3% termasuk dalam kategori sangat praktis, dan respon siswa (small group) sebesar 90% termasuk dalam kategori sangat praktis; (3) Media pembelajaran memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa, sebanyak 20 siswa (76,92%) termasuk dalam kategori tuntas dan 6 (23,07%) belum tuntas dengan KKM yang ditetapkan sekolah sebesar 70. Efek potensial media pembelajaran ini dikategorikan baik.
Heni Marlina, Hilda Meida Rohimatu Sa'adah, Laras	Siswa SD kelas V	Dalam upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif telah menarik perhatian banyak pendidik dan peneliti. Studi pustaka ini



SEMNASDIKA 2 TAHUN 2024
PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA

Aszahra, Rosalina Dewi, Yayan Alpian(2023)		bertujuan untuk menyajikan gambaran komprehensif tentang efektivitas dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran di era digital.
Dendi Advis Faizhal, Ulfa Danni Rosada (2023)	Siswa SMK seluruhnya dibagi sesui minat dan bakat	Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan EModul berbasis CTL berupa flipbook untuk meningkatkan minat dan bakat memperoleh hasil 1.426 dari nilai maksimum 1.836 dan hasil akhir 77,6 termasuk dalam kategori sangat baik, dengan ini memberikan pernyataan produk layak untuk digunakan. Kesimpulan dalam peneltian ini bahwa 1) E-Modul berbasis CTL dalam bentuk flipbook ini mendapatkan hasil yang sangat baik, sesuai dengan hasil penilaian kualitas dari para ahli dan 2) E-Modul berbasis CTL berupa flipbook termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan bisa digunakan untuk meningkatkan minat dan bakat siswa SMK.
Alya Wulandari, Maya Rayungsari (2024)	SMA kelas X	Dari hasil analisis sumber rujukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi peluang dapat memberikan siswa motivasi dan memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Serta media media pembelajaran interaktif berbasis android tesebut mudah dioperasikan oleh guru dan siswa.
Kanthi Asril, Sri Haryani2, Ellianawati3, Bambang Subali4, Nuni Widiarti(2024)	SD kelas VI	Berdasarkan uji tim validator yaitu pada penilaian aspek materi sebesar 92%, sehingga e-modul berbasis problem based learning sangat layak digunakan oleh siswa. Berdasarkan hasil nilai N-Gain Skor pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 0,72 termasuk kriteria tinggi sedangkan pada kelas control memperoleh rata-rata 0,45 termasuk kriteria sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa e-modul Problem Based Learning layak dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

SEMNASDIKA 2 TAHUN 2024
PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA

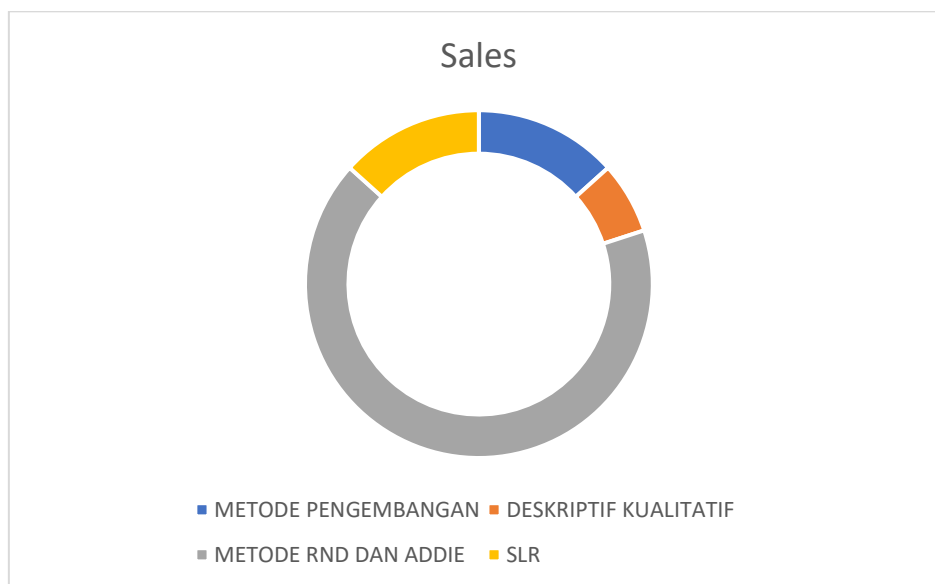
Eka Hanna Febdhizawati, Achmad Buchori, Intan Indiaty(2023)	SMK,kelas XI	Hasil penelitian ini adalah emodul flipbook berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT) pada materi transformasi geometri dengan dilengkapi penggunaan geogebra sebagai inovasi pemanfaatan pengetahuan baru berbasis teknologi. Berdasarkan validasi oleh ahli media dan ahli materi terhadap desain e-modul flipbook materi transformasi geometri, diperoleh nilai 90,7 dan 90,3 yang menunjukkan bahwa e-modul sangat layak digunakan dalam pembelajaran transformasi geometri.
Baiq Nabila Saufika Zainuri1*, Gunawan1,2, Kosim1,2(2022)	SMP, Kelas VII	Hasil validasi ahli materi dan konteks etnomatematika sebesar 80,83% dengan kriteria valid dan ahli media sebesar 96,25% dengan kriteria sangat valid. Respon terhadap produk berada pada kriteria sangat menarik, yakni kelompok kecil sebesar 86,82%, kelompok eksperimen sebesar 85,90% dan guru sebesar 93,33%. Adapun tafsiran N-Gain yang diperoleh kelas eksperimen yaitu efektif dengan persentase 80,84%. Rata-rata kemampuan pemahaman matematis siswa kelas VII yang dikenai media pembelajaran digital dengan pendekatan etnomatematika pada materi segiempat juga dinyatakan lebih dari siswa yang tidak dikenai media tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji independent sample ttest yakni nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen (0,81) > kelas kontrol (0,27).
Priska Ermelinda Noa1, Melkhior Wewe2(2024)	SMA, Kelas X	Berdasarkan hasil uji coba angket responden siswa dan guru terhadap modul atau produk yang dikembangkan memperoleh hasil dengan kriteria baik. Berdasarkan hasil penilaian oleh siswa yaitu 3,64 berada pada kriteria baik dan hasil penilaian oleh responden guru yaitu 3,8 dengan berkeriteria baik sehingga produk yang dikembangkan layak digunakan.
Cindy Putri(2024)	SMP, kelas VII D dan VII F	Hasil validasi ahli materi menunjukkan nilai rata-rata 91% dan hasil validasi ahli media secara keseluruhan mendapatkan hasil rata-rata sebesar 90,56%. Sedangkan hasil validasi ahli agama Islam dari menunjukkan nilai rata-rata 87,90%. Sementara uji coba kelompok kecil diperoleh hasil kemenarikan nilai rata-rata sebesar 87,17%, sedangkan uji coba kelompok besar diperoleh hasil kemenarikan rata-rata 89,97%, untuk uji keefektifan menggunakan

		hasil perhitungan effect size yaitu 0,43 dengan kriteria “sedang”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan flipbook pada materi aljabar bernuansa Islam dan lingkungan sangat layak dan sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
Kharisma Hairunnisa(2023)	SMP, kelas VIII 23 orang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) bahan ajar memenuhi kriteria kelayakan tinggi ditinjau dari kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, desain, pendekatan RME, komunikasi matematis, dan evaluasi dengan skor rata-rata 91,88%. (2) Bahan ajar mendapat respon positif dari peserta didik dengan skor rata-rata sebesar 69,77% yang memenuhi kriteria layak. (3) Skor rata-rata komunikasi matematis peserta didik setelah menggunakan bahan ajar adalah 75,95. Dengan demikian, bahan ajar tersebut dianggap layak sebagai sumber belajar tambahan bagi guru dalam proses pembelajaran.
Aneta Yesi Guritno(2023)	SMP, 34 Siswa kelas VII	Hasil penelitian menunjukkan kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli materi dengan persentase sebesar 89,8%, validasi ahli media 94,4%, dan validasi ahli budaya 87,5%, sehingga mendapatkan rata-rata validasi keseluruhan sebesar 90,6% yang berarti memenuhi kategori sangat layak menurut para ahli serta keefektifan e-modul dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa dinilai sangat baik dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 84%, sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis android dengan konteks etnomatematika layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa.
Alina Destiani(2024)	Siswa SMA dengan jumlah 45 peserta didik (15 peserta didik uji coba kelompok kecil dan 30 peserta didik uji coba kelompok besar)	Hasil validasi ahli materi dari tiga validator menunjukkan bahwa secara keseluruhan produk memperoleh nilai rata-rata 3,5 dan hasil validasi ahli media secara keseluruhan dari tiga validator mendapatkan hasil rata-rata sebesar 3,6. Sementara uji coba kelompok kecil dari 15 peserta didik SMP Negeri 1 Katibung diperoleh hasil kemenarikan nilai rata-rata sebesar 3,7. Sedangkan uji coba kelompok besar dengan 30 peserta didik SMP Negeri 1 Katibung diperoleh hasil kemenarikan nilai rata-rata sebesar 3,6. Untuk uji keefektifan menggunakan uji N-gain mendapatkan nilai

		N-gain yaitu 56,94 dengan kriteria “Cukup Efektif”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media digital book menggunakan book creator pada materi garis singgung lingkaran sangat layak dan sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
--	--	---

Sesuai dengan data yang sudah dimuat pada tabel diatas, menunjukan bahwa terdapat keefektifan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis e-modul atau modul elektronik yang dapat diakses pada android masing-masing. Selain itu, terdapat peningkatan dalam proses pembelajaran sesuai dengan penerapan metode pembelajaran yang dipakai dan untuk e-modul berbasis flipbook salah satu contohnya dapat meningkatkan minat serta layak dan efektif untuk digunakan dan diterapkan pada jenjang Pendidikan PAUD,SD,SMP,SMA bahkan SMK.

- Metode penelitian



Gambar 2. Metode yang dipakai pada setiap penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan gambar diatas, dari 8 hasil penelitian, terdapat 2 artikel menggunakan metode pengembangan, 1 artikel menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, 2 artikel dan 1 skripsi menggunakan metode penelitian RnD, dan 1 artikel serta 1 skripsi menggunakan metode penelitian SLR.

- Materi

Tabel 2. Menunjukan materi apa saja yang menggunakan flipbook sebagai media pembelajaran berbasis permainan tradisional.

SEMNASDIKA 2 TAHUN 2024
PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA

Kode	Penulis	Materi
1.	Nihayatul Luaili, Ach. Rasyad A, Sultoni, Fika Fiona	Mengasah kreatifitas,meningkatkan keterampilan motorik halus, membantu belajar konsep matematika meningkatkan kemampuan sosial dan emosional.
2.	Putri Utami Sriwanti Sukmawarti	Geometri (bangun datar)
3.	Sita Wahyu Apriliyani Fauzi Mulyatna	Teorema Phytagoras
4.	Dewi Safitri, Rani Refianti, Nur Fitriyana	Bangun ruang sisi Datar
5.	Heni Marlina, Hilda Meida Rohimatu Sa'adah, Laras Aszahra, Rosalina Dewi, Yayan Alpian	semua materi yang ada di Sekolah Dasar
6.	Dendi Advis Faizhal, Ulfa Danni Rosada	semua materi yang ada di SMK sesuai minat dan bakat masing-masing siswa
7.	Alya Wulandari, Maya Rayungsari	Peluang
8.	Kanthi Asri Sri Haryani, Ellianawati, Bambang Subali, Nuni Widiarti	IPA
9.	Eka Hanna Febdhizawati1 Achmad Buchori2 Intan Indiati3	Transformasi geometri
10.	Baiq Nabila Saufika Zainuri1*, Gunawan1,2, Kosim1,2	Segi empat
11.	Priska Ermelinda Noa1 Melkhior Wewe2	Spldv
12.	Cindy Putri	Aljabar
13.	Kharisma Hairunnisa	Koordinat kartesius(geometri)
14.	Aneta Yesi Guritno	Aljabar
15.	Alina Destiani	Bangun datar (lingkaran)

Dari 15 hasil penelitian, materi yang sering diterapkan pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan flipbook dengan konteks permainan tradisional pada pembealajaran adalah IPA, Peluang,



Geometri, Bangun Ruang Sisi Datar, Theorema Phytagoras, Semua Mata Pelajaran Sesuai Minat dan Bakat, Serta Konsep-konsep Matematika yang Sederhana, Transformasi Geometri, Segi Empat, Spldv, Koordinat Kartesius, dan Lingkaran.

b. Pembahasan

Berdasarkan tabel I dan II sudah disebutkan materi yang diajarkan menerapkan media elektronik flipbook sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis flipbook tidak memerlukan buku dan alat tulis karena semua sudah tersedia tinggal diakses pada android masing-masing. Materi yang dibawakan oleh guru merupakan materi-materi yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya bahwa materi ini memiliki peningkatan pada pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Nihayatul Luaili dkk (2023) dijenjang pendidikan Paud, Putri Utami Sriwanti dan Sukmawarti (2022) pada jenjang Pendidikan di SD kelas VI, Heni Marlina dkk (2023) kelas V SD, Kanthi Asril dkk (2024) di SD kelas VI, mengemukakan bahwa pembelajaran matematika yang berlangsung didalam kelas dengan menerapkan flipbook berbasis permainan tradisional sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar. Bukan hanya efektif untuk diterapkan dikalng PAUD dan SD tetapi efektif juga diterapkan pada jenjang pendidikan SMP, SMA dan SMK sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sita Wahyu dkk (2021) jenjang SMP, Dewi Safitri dkk (2023), Alya Wulandari dkk (2024) dijenjang SMA, Dendi Advis Faizhal dkk(2023) dijenjang SMK, dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada saat menerapkan model pembelajaran elektronik flipbook berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran matematika.

Pada tabel 1 menunjukan bahwa dari 15 hasil penelitian dengan 10 artikel dan 5 skripsi. Terdapat 1 artikel yang menggunakan subjek penelitian yaitu guru dan siswa paud, ada 2 artikel dan 1 skripsi dengan subjek penelitian pada siswa SMA dan 2 artikel dengan subjek penelitiannya siswa SMK. Untuk kalangan siswa SMK pembelajaran dilakukan sesuai dengan minat dan bakat. Terdapat 3 artikel dengan subjek penelitian siswa SD. Terdapat 2 artikel dan 4 skripsi dengan subjek penelitian siswa SMP. Sedangkan pada gambar 2, terdapat 10 artikel dan 5 skripsi. 2 artikel menggunakan metode pengembangan, 1 artikel menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, 5 artikel dan 5 skripsi menggunakan metode penelitian RnD dengan model ADDIE, 2 artikel menggunakan metode penelitian SLR.

Berdasarkan tabel 2 materi yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika serta minat belajar siswa adalah materi IPA, Peluang, Geometri, Bangun Ruang Sisi Datar, Theorema Phytagoras, Semua Mata Pelajaran Sesuai Minat dan Bakat, Serta Konsep-konsep Matematika yang Sederhana, Transformasi Geometri, Segi Empat, Spldv, Koordinat Kartesius, dan Lingkaran.

Kesimpulan

Sesuai dengan hasil review penelitian dan pembahasan bahwa terdapat peningkatan pada proses pembelajaran saat guru menggunakan e-modul dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun terdapat kekurangan akan tetapi kemungkinan lebih besar efektif dan efisien untuk digunakan. Selain itu, siswa juga akan memiliki minat belajar saat guru menerapkan pembelajaran menggunakan flipbook dengan konteks permainan tradisional pada pembelajaran, yang dapat diakses menggunakan android masing-masing dari pada menggunakan metode ceramah yang membuat siswa mudah jenuh sehingga berimbas pada hasil pembelajarannya. Pembelajaran dengan menerapkan flipbook dengan menggunakan konteks permainan tradisional tidak hanya membawa manfaat untuk tetap melestarikan nilai-nilai budaya yang ada pada permainan tersebut. Namun tidak hanya itu, tetapi juga dapat pula mengingatkan tentang konsep-konsep matematika sehingga memudahkan siswa untuk belajar dan memiliki minat serta daya tarik sendiri untuk belajar. Dengan materi yang dibahas sesuai dengan hasil review 15 artikel tersebut, terdapat 5 skripsi dan 6 artikel yang mencantumkan materi matematika yaitu; peluang, theorem Pythagoras, geometri, bangun ruang sisi datar, SPLDV, transformasi geometri dan aljabar. Dari hasil review yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan media flipbook dengan konteks permainan tradisional efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan minat belajar matematika.

Artikel ini direkomendasikan untuk digunakan sebagai referensi dalam penelitian efektivitas flipbook dengan menggunakan konteks permainan tradisional pada pembelajaran matematika.

Daftar Pustaka

- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. Forum
- Alina, D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Book Creator Terhadap Kemampuan Penalaran Dan Analisis Matematis* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang
- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021, July). Flipbook E-LKPD dengan pendekatan etnomatematika pada materi teorema Pythagoras. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* (Vol. 2, No. 1).
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta, 2019.
- Asri, K., Haryani, S., Ellianawati, E., Subali, B., & Widiarti, N. (2024). Pengembangan E-Modul Ips Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 90-105.

- Cappello, M., & Walker, Strategi Berpikir Visual: Refleksi Guru Terhadap Membaca Secara
- Cindy, P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Flipbook Pada Materi Aljabar Bernuansa Islam Dan Lingkungan* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Danang Anakin. Sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Mata Pelajaran Seni Tari untuk Siswa SMA/MA, Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui Flip Book. Seni, Fakultas Bahasa, dan Skripsi. 2014. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dekat Teks Visual Kompleks Lintas Disiplin, N.T.70, no. 3 (Guru Membaca). Pada
- Discovery Learning melalui Pendekatan Etnomatematika. Jurnal Elemen, 4(2),145-158.
- Faizhal, D. A., & Rosada, U. D. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis CTL Berupa Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Dan Bakat Siswa SMK. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(01), 341-358.
- Febdhizawati, E. H., Buchori, A., & Indiaty, I. (2023). Desain E-Modul Flipbook Berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT) pada Materi Transformasi Geometri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 5233-5241.
- Fitriyah, D. N., Santoso, H., Suryadinata, N. (2018). Bahan Ajar Transformasi Geometri Berbasis
- Gicella, Y. (2024). *Pengembangan Modul PAI & Budi Pekerti Elemen SKI Flipbook Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Di SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Guritno, A. Y. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Android Dengan Konteks Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa* (Doctoral Dissertation, Iain Metro).
- Hairunnisa, K. *Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Berbasis Realistic Mathematics Education Untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa* (Bachelor's Thesis, Jakarta: Fitk Uin Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Khusna, H., Ulfa, U. (2021). Kemampuan Permodelan Matematis dalam Menyelesaikan Soal Matematika Kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10 (1), 153-164.
- Lailiah, I., Wardani, S., Sudarmin, Sutanto, E. (2021). Kognitif Peserta didik Pada Materi Redoks dan Tata Nama Senyawa Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 15(1), 2792-2801.
- Retrieved From <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/viewFile/26204/11304>
- Luaili, N. (2022). Pengembangan buku panduan berbasis flipbook pada penggunaan media loose parts untuk Guru di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Pulau Bawean.
- Marlina, H., Sa'adah, H. M. R., Aszahra, L., Dewi, R., & Alpian, Y. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1).

Noa, P. E., & Wewe, M. (2024). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas X Sma Negeri 2 Boawae. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (Madu)*, 2(1), 392-402.

Pedagogik. 6(01). Retrived from <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/JP/article/download/166/148>

proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44. Retrived from <https://core.ac.uk/download/pdf/229259173.pdf>

Retrived from <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/viewFile/mv10n14/702>

Rona, D. L. I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Materi Segiempat Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas Vii* (Doctoral Dissertation, Uin Prof. Kh Saifuddin Zuhri).

Safitri, D., Refianti, R., & Fitriyana, N. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Pmri Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smpit an-Nida'Lubuklinggau. *JOURNAL of MATHEMATICS SCIENCE and EDUCATION*, 5(2), 100-111.

Sriwanti, P. U., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan Modul Geometri Sd Berbasis Etnomatematika. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 31-38.

tahun 2016, doi:10.1002/trtr.1523.

Wulandari, W. A., & Rayungsari, M. (2024). Studi Literatur: Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Peluang. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 90-98.