

**PELAKSAAAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBASIS *FLIPBOOK* PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI SMAN 3 SIMPANG HILIR
KAYONG UTARA**

Enik Yuliani¹ Iwan Rahmadhan²
Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia
*Email: f10922211003@student.untan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran Problem Based Learning berbasis *Flipbook* pada pembelajaran Sosiologi. Penggunaan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Guru Sosiologi masih cenderung kurang efektif dalam melaksanakan pembelajaran berdasarkan pra observasi, oleh karena itu dampaknya peserta didik juga kurang aktif saat mengikuti pembelajaran sosiologi di kelas serta masih banyak peserta didik yang tidak mematuhi perintah yang telah disampaikan guru. Guru perlu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif. Model pembelajaran yang dapat menuntut siswa untuk aktif dan lebih berfikir kritis dalam proses pembelajaran adalah model *Problem Based Learning*. SMA Negeri 3 Simpang Hilir masih kurang dalam memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, disebabkan kurangnya pemahaman terhadap teknologi yang sedang berkembang, beberapa media yang pernah digunakan salah satu adalah media *Flipbook*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif jenis deskriptif. Pelaksanaan pembelajaran Sosiologi model *Problem Based Learning* berbasis media *Flipbook* dilakukan selama dua kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menilai peserta didik dari tiga ranah yaitu: ranah pengetahuan dimana peserta didik dinilai dari tugas kelompok dan tugas mandiri berdasarkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik berdasarkan kehidupan sehari-hari, ranah sikap peserta didik dinilai dari sikap tanggung jawab terhadap dirinya dengan hadir saat pembelajaran, sikap spiritual dan sikap sosial yang baik serta pada ranah keterampilan dimana peserta didik dinilai dari kerja sama, menyertakan fakta, contoh, teori, sopan santun dan kreatif.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Flipbook, Pembelajaran Sosiologi*

Abstract

This study aims to examine the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model using Flipbook media in Sociology learning. The use of technology is intended to improve the quality of education. Based on preliminary observations, Sociology teachers still tend to be less effective in carrying out the learning process; as a result, students are also less active during Sociology lessons and many of them do not comply with the instructions given by the teacher. Teachers need to innovate by applying more creative and engaging learning methods. One learning model that can encourage students to be more active and think critically in the learning process is the Problem-Based Learning model. At SMA Negeri 3 Simpang Hilir, the use of media in the learning process is still lacking due to limited understanding of emerging technologies. One of the media previously used is Flipbook. The research method employed is qualitative with a descriptive approach. The implementation of Sociology learning using the Problem-Based Learning model with Flipbook media was carried out in two sessions. The results of the study show that teachers assessed students in three domains: the knowledge domain, in which students were evaluated based on group and individual assignments reflecting their knowledge and daily life experiences; the attitude domain, in which students

were assessed on their responsibility (such as attending classes), spiritual and social attitudes; and the skills domain, in which students were assessed on their collaboration, inclusion of facts, examples, and theories, as well as politeness and creativity.

Keywords: *Problem Based Learning, Flipbook, Sociology Education*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses menerapkan kurikulum suatu institusi untuk mempengaruhi pencapaian tujuan akademik siswa. Dalam proses belajar mengajar di kelas pada umumnya diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan pada kehidupan sehari-hari (Yunis et al., 2018). Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah untuk mengubah tingkah laku siswa secara intelektual, moral, dan sosial sehingga mereka dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Untuk mencapai tujuan ini, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Saat ini, pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan berbagai sumber media, yang didukung oleh kemajuan teknologi di era revolusi industri saat ini. Kondisi ini menuntut pendidik untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi melalui berbagai media pembelajaran. Perkembangan teknologi saat ini telah masuk ke dunia pendidikan Indonesia. Dunia menuntut pendidikan mengikuti kemajuan teknologi untuk meningkatkan pendidikan, terutama menggunakannya untuk menyesuaikan dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran. Menurut Candra Avista Putri (2023), Teknologi membuat bahan ajar lebih menarik dan mudah digunakan. Karena tidak ada bantuan dari media pembelajaran interaktif, buku terkadang membuat siswa bosan dalam belajar. Untuk guru, bahan ajar ini berguna sebagai salah satu acuan dalam penyampaian materi.

Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari dalam aspek kehidupan, sebab kemajuan teknologi berkembang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang peneliti lakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran sosiologi. Selama pembelajaran dikelas berlangsung guru menggunakan *Powerpoint* untuk menyampaikan pembelajaran didalam kelas, setelah isi dari materi pembelajaran disampaikan guru mengarahkan siswa untuk meringkas hasil pembelajaran tersebut. Menurut guru pembelajaran sosiologi seperti ini masih kurang efektif karena peserta didik masih kurang aktif saat mengikuti pembelajaran sosiologi dikelas serta masih banyak peserta didik yang tidak mematuhi perintah untuk mencatat pembelajaran yang telah disampaikan.

Guru perlu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif. Model pembelajaran yang dapat menuntut siswa untuk aktif dan lebih berfikir kritis dalam proses pembelajaran adalah model *Problem Based Learning*. Begitu pula yang harus diterapkan di SMA Negeri 3 Simpang Hilir agar pembelajaran didalam kelas tidak membosankan dengan menggunakan pembelajaran berbasis *problem*. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik lebih aktif untuk dapat berdiskusi dalam menyelesaikan *problem* yang ditugaskan secara bersama-sama. *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang terpusat pada siswa, untuk menyelesaikan dan memecahkan permasalahan (Putri. 2023).

Pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu metode pembelajaran dalam mata pelajaran sosiologi Konflik Sosial Di SMA. Ini mengajarkan cara memecahkan masalah yang berkaitan dengan lingkungan dan situasi sekitar. Dalam situasi ini, sekolah saat ini dipengaruhi oleh gagasan pembelajaran abad kedua puluh satu, yang merupakan proses pembelajaran ilmu pengetahuan yang didasarkan pada teknologi

internet of things, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu untuk memecahkan masalah kompleks dan menyelesaikan masalah.

Menurut guru pelajaran sosiologi, model ini dipilih karena hasil pembelajaran sosiologi di kelas XI IPS cukup kurang. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran sebelumnya yang lebih berpusat pada guru, atau pusat pembelajaran, di mana peserta didik hanya mendapatkan materi dan tugas dari guru. Akibatnya, peserta didik kurang memahami sesi diskusi baik dengan guru maupun dengan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran sosiologi di SMAN 3 Simpang Hilir bahwa sebetulnya disekolah tersebut masih jarang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap teknologi yang sedang berkembang, ada beberapa media yang pernah digunakan salah satu adalah media *Flipbook*. Media ini pernah digunakan dan memiliki hasil yang cukup memuaskan akan tetapi proses pembuatan nya yang cukup rumit menjadi kendala guru untuk melanjutkan penggunaan *Flipbook*. selain itu pemanfaatan media *Flipbook* harus terlebih dahulu mempertimbangkan kesesuaian materi dengan media tersebut sebelum menggunakan aplikasi tersebut. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik dalam mengulang pembelajaran yang disampaikan guru.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang berfokus pada kondisi obyek yang alamiah, dengan peneliti sebagai alat utama. Pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data dilakukan secara induktif, dan hasilnya lebih menekankan penting daripada generalisasi. Menurut Sugiyono (2020) Metode penelitian kualitatif deskriptif mengumpulkan data dalam bentuk kata-kata atau gambar, menghindari angka. Setelah dianalisis, data diberikan deskripsi sehingga orang lain dapat memahaminya. Menurut Djam'an Satory dan Aan Komariah Dalam Citra Aprilin Kartika (2022) Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dengan menggunakan langkah kerja untuk mendeskripsikan suatu objek, fenomena atau setting social terjewantah dalam suatu tulisan yang bersifat naratif. Artinya: data, fakta yang dihimpun berbentuk kata atau gambar dari pada angka-angka. Mendeskripsikan sesuatu berarti menggambarkan apa, mengapa dan bagaimana suatu kejadian terjadi (h.39). Berdasarkan pendapat diatas maka peneliti hendak mendeskripsikan bagaimana analisis pelaksanaan pembelajaran sosiologi model *problem based learning* berbasis aplikasi *flipbook* di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Simpang Hilir. Dalam penelitian ini pula, tujuan penelitian deskriptif adalah menggambarkan, mengungkapkan dan menyajikan apa adanya sesuai dengan data, fakta dan realita. Menurut Rijali (2019), bahwa "analisis data kualitatif adalah berupa pemeriksaan keabsahan data berdasar kriteria tertentu yaitu atas dasar keterpercayaan, keteralihan, kebergantungan, dan kepastian" (h.86). Nugrahani (2014) juga menjelaskan bahwa "analisis data kualitatif yang dilakukan dalam penelitian, pada akhirnya membantuk pola ukuran keberhasilan dari temuan naturalistik akan ditentukan oleh hal-hal seperti, kedalaman kesertaan, ketepatan observasi, triangulasi analisis kasus negatif, *peer debriefing*, kesepadanan pemaknaan dengan ciri realitasnya (*credibility*), kemampuan hasil penelitian untuk ditransfer ataupun diaplikasikan pada fakta lain (*transferability*), keterikatan pemahaman, simpulan, dan penjelasan yang dibuahkan sejalan proses dan hasil penelitian yang diperoleh (*dependability*), kekuatan simpulan dan penjelasan yang dibuahkan. Menurut Zaini et al., (2023) Triangulasi dalam pengujian kebenaran dimaknai sebagai konfirmasi data dari berbagai sumber dengan metode yang berbeda dan pada waktu yang berbeda pula. Ini mencakup

verifikasi dari berbagai sumber, teknik pengumpulan data yang beragam, serta pengecekan pada berbagai titik waktu yang berbeda.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penggunaan model *Problem Based Learning* melalui media *Flipbook* Pada Pembelajaran Sosiologi di kelas XI SMA Simpang Hilir. Pertama dilakukan pendekatan terlebih dahulu di kelas XI perminatan sosiologi sekaligus melakukan pengamatan awal guna melihat bagaimana kondisi pembelajaran di dalam kelas serta melihat bagaimana interaksi guru dan murid dikelas. Pembelajaran berlangsung 1 jam lamannya memperlihatkan kondisi peserta didik yang mulai merasa jenuh dikarenakan pembelajaran yang terlalu monoton dan hanya sedikit peserta didik yang aktif, akan tetapi dengan masalah tersebut guru mencari solusi dengan bertanya kepada peserta didik terkait materi yang sudah dijelaskan agar peserta didik tetap pada posisi belajar. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut nampak bagaimana respon peserta didik. kedua persiapan penggunaan model *Problem Based Learning* melalui media *Flipbook* dimulai dengan pengantar singkat mengenai tujuan pembelajaran dan manfaat penggunaan model *Problem Based Learning* melalui media *Flipbook* Guru menjelaskan mengenai langkah-langkah penggunaan *Flipbook* guna memastikan siswa memahami cara mengakses serta mengikuti pembelajaran yang telah dirancang dengan materi konflik sosial yang sudah dipelajari.

Pembahasan

Menurut Ratumanan dan Imas Rosmiati (2019) dalam konteks pembelajaran, “perencanaan dapat diartikan sebagai suatu proses mempersiapkan berbagai komponen pembelajaran seperti materi pembelajaran, media pembelajaran, sumber-sumber belajar, pendekatan dan metode pembelajaran dan alat evaluasi dalam alokasi waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan” (h.22-23). Sejalan dengan teori tersebut perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah dengan mempersiapkan Modul Ajar untuk dua kali pertemuan yang didalamnya terdapat beberapa komponen seperti materi pembelajaran, media pembelajaran, pendekatan dan metode pembelajaran, tugas serta instrumen penilaian yang akan digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media *Flipbook*. Menurut Fakhurrazi (2018) “Perencanaan adalah serangkaian proses persiapan agar sesuatu yang akan dilaksanakan (peristiwa, keadaan, suasana dan sebagainya) dapat sesuai dengan apa yang akan dilakukan” (h.22).

Sejalan dengan teori tersebut perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak hanya menyiapkan Modul Ajar guru juga menyiapkan Media *Flipbook* dengan mengirimkan pemberitahuan pembelajaran kepada peserta didik. Sedangkan perencanaan yang dilakukan oleh peserta didik adalah dengan mempelajari materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya serta peserta didik juga menyiapkan buku untuk mencatat pembelajaran. Perencanaan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik ini merupakan bentuk persiapan agar pelaksanaan pembelajaran sosiologi model *problem based learning* berbasis media *Flipbook* di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Simpang Hilir ini dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan kepada bapak IG dan juga empat orang peserta didik di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Simpang Hilir.

Pelaksanaan pembelajaran sosiologi model *Problem Based Learning* berbasis media *Flipbook* di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Simpang Hilir dilakukan selama dua kali pertemuan yaitu pada hari Kamis tanggal 2 Januari 2025 dan pada hari Senin tanggal 6 Januari 2025. Pada saat melaksanakan pembelajaran sosiologi, guru tidak hanya melaksanakannya sesuai dengan langkah-langkah yang ada di Modul Ajar saja tetapi juga sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Berikut akan dikemukakan langkah- langkah Model

Pembelajaran Berbasis Masalah seperti dikemukakan oleh Syamsidah, dkk (2018) yaitu :

1. Menyadari Masalah. Dimulai dengan kesadaran akan masalah yang harus dipecahkan. Kemampuan yang harus dicapai peserta didik adalah peserta didik dapat menentukan atau menangkap kesenjangan yang dirasakan oleh manusia dan lingkungan sosial.
2. Merumuskan Masalah. Rumusan masalah berhubungan dengan kejelasan dan kesamaan persepsi tentang masalah dan berkaitan dengan data-data yang harus dikumpulkan. Diharapkan peserta didik dapat menentukan prioritas masalah.
3. Mengumpulkan Data. peserta didik didorong untuk mengumpulkan data yang relevan. Kemampuan yang diharapkan adalah peserta didik dapat mengumpulkan data dan memetakan serta menyajikan dalam berbagai tampilan sehingga sudah dipahami.
4. Menentukan Pilihan Penyelesaian. Kecakapan memilih alternatif penyelesaian yang memungkinkan dapat dilakukan serta dapat memperhitungkan kemungkinan yang dapat terjadi sehubungan dengan alternatif yang dipilihnya.

Menurut Sukiman (2020) segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir (h.75). Berdasarkan teori tersebut hasil pembelajaran pada ranah pengetahuan pada penelitian ini didapatkan dari penentuan indikator penilaian oleh guru, dimana untuk menentukan hasil pembelajaran pada ranah pengetahuan guru menilai peserta didik dari tugas kelompok dan tugas mandiri yaitu pemberian Pekerjaan Rumah (PR). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan keempat peserta didik, dapat diketahui peserta didik mendapatkan pengetahuan pembelajarannya lebih mudah dipahami karena pembelajaran dikelas menjadi lebih aktif efisien karena peserta didik lebih fokus dalam memahami pembelajaran tidak perlu mencatat materi, hal ini juga sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan dimana hasil pengetahuan peserta didik mengalami peningkatan dari pelaksanaan pembelajaran yang pertama hingga kedua.

Berdasarkan teori tersebut hasil pembelajaran pada ranah sikap pada saat pelaksanaan pembelajaran didalam kelas dengan cara melihat sikap peserta didik pada saat pembelajaran dimana sikap yang dilakukan peserta didik pada saat pembelajaran apakah dapat diterima atau tidak, kemudian guru melakukan penilaian sikap peserta didik, mengorganisasikan nilai-nilai tersebut kemudian dikarakterisasikan pada indikator penilaian yang telah dipersiapkan oleh guru. Pada penelitian ini, guru menggunakan indikator kehadiran, yang menuntut peserta didik untuk bertanggung jawab atas diri mereka sendiri indikator sikap spiritual, yang menuntut peserta didik untuk berdoa sebelum dan sesudah kelas dan indikator sikap sosial, yang menuntut peserta didik untuk aktif dan percaya diri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, penilaian sikap peserta didik meningkat dari pelaksanaan pelajaran yang pertama hingga kedua, peserta didik juga merasa mendapatkan sikap yang baik setelah melakukan pelajaran, yang memungkinkan mereka untuk memiliki rasa tanggung jawab terhadap diri mereka sendiri, memiliki sikap spiritual dengan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran, dan memiliki sikap yang positif. Hal ini juga sesuai dengan hasil observasi peneliti, yang menunjukkan bahwa sikap peserta didik meningkat dari pelaksanaan pembelajaran pertama hingga kedua, dan semakin banyak peserta didik yang merasa bertanggung jawab atas pelajaran sosiologi saat hadir. Menurut Sukiman (2020) hasil belajar keterampilan adalah hasil belajar yang berkaitan dengan skill atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Keterampilan menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam melaksanakan suatu tugas atau sekumpulan tugas tertentu (h.75).

Berdasarkan teori tersebut, indikator penilaian guru digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran di bidang keterampilan. Indikator penilaian ini menilai kreativitas, kerja sama, fakta/contoh/teori, dan sopan santun siswa. Selama pembelajaran dan diskusi bersama, penilaian

ini dilakukan. Hal ini sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, yang menunjukkan bahwa keterampilan peserta didik meningkat dari pelaksanaan pembelajaran pertama hingga kedua.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan umum bahwa Pelaksanaan Pembelajaran Model *Problem Based Learning* Berbasis Media *Flipbook* Pada Pelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Simpang Hilir telah dilaksanakan sesuai dengan Modul Ajar dengan berpegang kepada penilaian pengetahuan, penilaian sikap dan penilaian keterampilan yang diujikan oleh guru kepada peserta didik untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang baik. Pelaksanaan model *Problem Based Learning* berbasis media *Flipbook* pada pelajaran sosiologi telah dilaksanakan dengan baik.

Saran

Dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya sekolah memberikan pelatihan kepada guru tentang pelaksanaan model dan media pembelajaran. Bagi guru sebaiknya menerapkan aturan yang lebih tegas saat pelaksanaan diskusi. Bagi peserta didik sebaiknya lebih aktif dan teratur saat sesi diskusi agar pelaksanaan diskusi lebih optimal. Dalam pembelajaran diharapkan sekolah dapat lebih bekerja sama dengan guru untuk menentukan tugas dan hasil yang akan didapatkan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran. Bagi guru pada ranah pengetahuan menggunakan media *Flipbook* diharapkan guru tetap mempertahankan penilaiannya dengan langsung memberikan nilai dan catatan kepada peserta didik agar peserta didik dapat melihat hasil pembelajarannya dan mengetahui dimana kekurangannya. Bagi peserta didik diharapkan meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya agar mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal.

REFERENSI

- Arti, Citra Aprilina Kartika. 2022. Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Model Pbl Berbasis Aplikasi Google Classroom Kelas Xi Iis 1 Di Sma Negeri 6 Pontianak. Jurnal Eduscience. Vol. 9.
- Dewi, Evi Sinta 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Di SMA Negeri 1 Kotagajah.
- Endaryati, Sri Aadhi,. Atmojo, I., R., Y. Slmet, S., and C. Suryandri, K. 2021. “Dwijia Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik Analisis E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning Untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik 5 (2): 301–12.
- Fakhrurrazi, Fahmi. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. At-Tafkir.
- Hasan, Muhammad., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Indarti., Maria, Goreti K., Jacobus W., Arief Himawan Dwi Nugroho, and Agus Murdianto. 2022. “Pelatihan Metode Break Even Point (BEP) Sebagai Alat Perencanaan Laba Bagi Pelaku UMKM Di Kota Semarang.” Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat (PENAMAS) 6 (1): 54–60.
- Jasimah, Jasimah, Abstrak Kesulitan, Pembelajaran Problem, Based Learning, Penelitian Tindakan Kelas, and I V S D N Balukon. 2022. “863-1957-1-Sm” 2: 463–74.
- Kurniasari, Al. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Dengan Model Discovery Learning Pada Materi Trigonometri SMA Negeri 1 Pangkalan Kerinci.” Juring (Journal for

- Research in Mathematics Learning) 5 (1): 1–10.
- Miswar, D. Y. N. (2016). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi Menggunakan Tipe Two Stay Two Stray. *Jurnal Spatial*, 16.2 : 58-66.
- Ningtyas,A Setyo, Dyah Triwahyuningtyas, and Sri Rahayu. 2020. “Pengembangan E-Modul Bangun Datar Sederhana Berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Aplikasi Kvssoft Flipbook Maker Untuk Siswa Kelas III.” Seminar Nasional PGSD UNIKAMA 4: 10–19.
- Novita Wulandari. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas I. Skripsi.” *Industry and Higher Education* 3 (1): 1689–99.
- Nurtanto, Muhammad, Moh Fawaid, and Herminarto Sofyan. 2020. “Problem Based Learning (PBL) in Industry 4.0: Improving Learning Quality through Character-Based Literacy Learning and Life Career Skill (LL-LCS).” *Journal of Physics: Conference Series* 1573 (1): 0–10.
- Ponidi, P. (2024). Pengaruh model pembelajaran student facilitator and explaining untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas XI MAS AL JUNAIDIYAH. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(02).
- Pertiwi, Fia Ayuning, Reza Hilmy Luayyin, and Mohammad Arifin. 2023. “Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: Meta Analisis.” *JSE: Jurnal Sharia Economica* 2 (1): 42–49.
- Paramitha, M. V. A., & Sutapa, P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 1-16..
- Ratumanan dan Imas Rosmiati. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Rusman. (2019). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- PSeibert, S. A. (2021). problem-based learning: A strategy to foster generation Z's critical thinking and perseverance. *Teaching and Learning in Nursing*, 16(1), 85-88.