

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPAS MELALUI HEYZINE FLIPBOOK SEBAGAI SUMBER BELAJAR SISWA KELAS 5 SD

Oktaviani Adhi Suciptaningsih^{1*}, Fitria Andriyani²

^{1,2}Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang

¹oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id,

²fitria.andriyani.2321038@students.um.ac.id

ABSTRACT

In the current era of globalization, the development of various aspects and fields occurs so rapidly, such as in the field of education. In education, there are not only interaction activities that occur between students and teachers to develop potential. However, education can also be interpreted as an activity that is carried out deliberately and planned. The purpose of this research and development is to produce a valid, complete and interesting hyzine flipbook teaching material product to support learning., this research was carried out using the ADDIE development model stages of the tesrbut model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product produced in conducting this research is in the form of a hyzine flipbook on economic activities.

Keywords: Hyzine Flipbook, Teaching Material Product, Economic Activities.

ABSTRAK

Pada era globalisasi saat ini perkembangan dari berbagai aspek dan bidang terjadi begitu pesat, seperti pada bidang pendidikan. Di dalam pendidikan tidak hanya aktivitas interaksi yang terjadi antar peserta didik dan guru guna mengembangkan potensi. Akan tetapi pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan terencana. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan suatu produk bahan ajar hyzine flipbook yang valid, tuntas dan menarik untuk menunjang pembelajaran., penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE tahapan dari model tesrbut yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* produk yang dihasilkan dalam melakukan penelitian ini yaitu berupa *flipbook hyzine* mengenai kegiatan ekonomi.

Kata Kunci: Hyzine Flipbook, Bahan Ajar, Kegiatan Ekonomi

A. Pendahuluan

Pada era globalisasi saat ini perkembangan dari berbagai aspek dan bidang terjadi begitu pesat, seperti pada bidang pendidikan. Di dalam pendidikan tidak hanya aktivitas interaksi yang terjadi antar peserta didik dan guru guna mengembangkan potensi. Akan tetapi

pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan terencana selain itu dalam kegiatannya tersebut memiliki tujuan pada meningkatkan potensi yang sebelumnya telah dimiliki dapat berkembang (Hendra, 2015:49). Adapun pendapat yang dikemukakan

oleh (Febriyanti, 2020:177) perkembangan zaman yang begitu pesat pada abad 21 ini khususnya dalam kemajuan bidang teknologi maupun komunikasi menuntut seseorang untuk memiliki kemampuan dan keahlian, tentunya hal tersebut sangat penting untuk dilakukan pengembangan/peningkatan SDM yang memiliki kompetensi yang sesuai dengan bidangnya. Pembelajaran diartikan sebagai aktivitas untuk mendapatkan pengetahuan yang disajikan oleh guru kepada peserta didik yang memiliki tujuan untuk menciptakan suatu keberhasilan dalam kegiatan belajarnya. Berpedoman pada "Permendiknas No.32 Tahun 2013 menguraikan bahwa Proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kreativitas dan kemandirian". Sedangkan menurut "Undang-Undang No.20 tahun 2003 tersebut membahas mengenai sistem pendidikan nasional pasal 1 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Pendidikan ini harus benar-benar diperhatikan guna dapat menciptakan SDM yang berkualitas baik dengan demikian SDM tersebut dapat bersaing dan memiliki karakter, moral yang baik dan berbudi pekerti luhur dengan melalui aktivitas belajar.

Kurikulum yang dijadikan sebagai pedoman pembelajaran saat ini ialah

kurikulum merdeka atau merdeka belajar. "Merdeka belajar" dalam implementasi disekolah dasar mencakup beberapa hal seperti kebergunaan, fleksibilitas, dan tujuan. Adapun yang terkait dengan orientasi tujuan bahwa merdeka belajar akan dijadikan sebagai proses yang memiliki orientasi pada tujuan. Mengacu pada beberapa hal tersebut bahwa guru dituntut untuk memiliki kecakapan yang lebih agar terwujudnya kegiatan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, bermakna dan menarik. Selain itu yang berkaitan pada aspek fleksibilitas, ketika pada saat proses menerapkan merdeka belajar, Guru sebagai tenaga pendidik secara luwes dapat diberikan kewenangan untuk menentukan strategi seperti apa yang diterapkan pada saat kegiatan pembelajaran, akan tetapi pada saat proses pembelajaran terjadi suatu permasalahan maka guru dapat mencari, menentukan dan memilih strategi yang lain untuk mencapai tujuan yang sebelumnya telah disusun tersebut (Daga, 2020:108).

Tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam memberikan pengaruh atau dampak terhadap tercapainya tujuan dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian guru dituntut untuk lebih kompeten dengan hal tersebut maka pembelajaran lebih bermakna. Selain itu guru inovatif sangat diperlukan guna terealisasikannya pembelajaran yang memberikan ketertarikan pada minat belajar serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik (Abu & widodo, 2008:138).

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran hendaknya terlebih dahulu hal yang dapat dilakukan oleh guru yaitu mengetahui karakteristik peserta didik ataupun sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik yang meliputi: metode, model, pendekatan, bahan ajar yang digunakan hendaknya memiliki variasi. Pembelajaran bermakna dapat dicapai dengan kegiatan pembelajaran yang dimana dalam kegiatan pembelajaran tersebut peserta didik dapat menghubungkan kejadian atau fenomena baru yang telah terjadi dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Dengan kata lain bahwa penyajian materi pembelajaran haruslah memiliki keterkaitan antara materi dengan pengetahuan yang dimiliki peserta didik.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang sebelumnya telah dilakukan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih jarang diterapkan, masih banyak guru yang menyajikan materi secara konvensional dengan lebih banyak melakukan ceramah, hal tersebut dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih interaktif. Hal tersebut memberikan dampak dalam pemahaman materi pembelajaran yang akan diterima oleh peserta didik. Wawancara yang telah dilakukan oleh salah satu guru bahwa kendala yang sering terjadi dalam pembelajaran khususnya materi IPAS, siswa kadang kurang tertarik apabila pembelajaran hanya terbatas pada apa yang ada di buku saja, guru tersebut juga menyatakan kadang sering

melakukan aktivitas belajar diluar kelas dengan materi yang sesuai dengan kegiatan sehari-hari siswa, selama ini sebelumnya pemanfaatan teknologi hanya terbatas pada penggunaan proyektor yang menampilkan gambar dan video yang berkaitan dengan materi saja. Tentunya hal ini jika dilakukan secara berulang-ulang kali tidak akan menambahkan pengetahuan dan pengalaman baru siswa.

Dari beberapa pernyataan yang telah diuraikan diatas tersebut peran guru dituntut untuk lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran, sesuai dengan pendapat yang diuraikan oleh Fajarini & Romadhon (2021:126), kreativitas tentunya dapat membangun suatu yang baru yang dapat menunjang aktivitas pembelajaran, sebagai solusi pemecahan masalah, dan terciptanya metode baru yang digunakan oleh guru pada saat melakukan pembelajaran. Dengan demikian adanya bahan ajar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi merupakan faktor yang penting dan dapat memberikan pengaruh untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran IPAS khususnya sehingga pembelajaran yang diterapkan akan lebih bermakna dan juga berkualitas, pernyataan tersebut tentunya memiliki kesesuaian dengan kriteria kurikulum merdeka mengenai pemanfaatan teknologi yang dijadikan sebagai bahan ajar dan sumber belajar. Menurut pendapat oleh Haryono (2015:37) bahwa saat ini masih banyak beberapa sekolah yang beranggapan bahwa buku teks

ialah sebagai satu-satunya bahan ajar ataupun penggunaan sumber belajar guru dalam kegiatan pembelajaran. Tentunya hal tersebut berbanding terbalik dengan perkembangan yang terjadi pada saat ini, perkembangan IPTEKS dalam kehidupan sehari-hari terus menerus berkembang dan mengalami banyak perubahan menjadi lebih canggih sehingga seharusnya tenaga pendidik lebih kreatif lagi dengan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dan menjadikannya sebagai media, bahan ajar dan juga sumber belajar. Pemanfaatan teknologi tersebut ke dalam bahan ajar tentunya dapat diwujudkan dalam bentuk yang lebih baik contohnya yaitu bahan ajar dengan menggunakan heyzine.

Bahan ajar digital berbasis hyzine flipbook digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran yang dapat memberikan ketertarikan siswa dalam belajar, meningkatkan interaksi peserta didik saat. Pemahaman guru terhadap bahan ajar yang digunakan juga memberikan dampak pada saat penggunaan bahan ajar digital ini terhadap pengetahuan siswa pada materi pembelajaran khususnya IPAS. Bahan ajar flipbook heyzine ini yaitu softawre editing yang didalamnya terdapat beberapa komponen adapun komponen tersebut seperti gambar, vidio, suara, hyperlink dan komponen lainnya. Selain itu pada penerapa flipbook ini penggunaannya dibolak balik seperti buku pada umumnya akan tetapi dalam bentuk digital. Dengan demikian fitur-fitur yang

dipakai dalam hyzine flipbook bahan ajar ini bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Fitriyani, 2024). Didalam flipbook yang dikembangkan oleh peneliti ini terdapat barcode yang dapat di scan oleh peserta didik, isi dalam barcode tersebut sesuai dengan materi pembelajaran yaitu kegiatan ekonomi. Tujuan utama dari penelitian ini mengetahui bagaimana dampak/efektivitas penggunaan bahan ajar hyzine flipbook untuk sumber belajar pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Dari beberapa masalah dan dinamika yang terjadi, dengan demikian peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar IPAS Melalui Heyzine Flipbook Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas 5 SD.**

B. Metode Penelitian

Penggunaan model dalam penelitian dijadikan oleh peneliti sebagai pedoman langkah-langkah pengembangan. Model sangat penting digunakan karena dengan menggunakan model akan terwujudnya langkah-langkah pengembangan dan penelitian yang lebih terstruktur. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima langkah yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluasi. Antar kelima tahapan tersebut saling terkait. Alasan digunakannya model ADDIE sebagai pedoman oleh peneliti ialah merujuk pada pendapat Branch (2009:3) yang menyatakan bahwa pengembangan

produk menggunakan model ADDIE merupakan pilihan yang tepat untuk mengembangkan bahan ajar, sumber belajar maupun media pembelajaran. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, angket, wawancara, tes dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu teknik analisa data kuantitatif dan kualitatif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

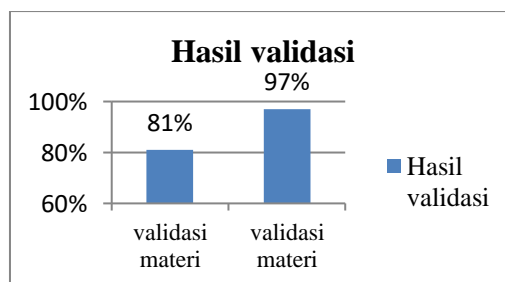
Adapun hasil dalam melakukan penelitian dan pengembangan ini yaitu bahan ajar hyzine flipbook yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan ini terdapat 3 aspek yang dinilai yaitu mengenai aspek kevalidan, ketuntasan dan kemenarikan. Penilaian kevalidan berdasarkan hasil perolehan uji validasi tampilan bahan ajar dan uji validasi materi, sedangkan aspek ketuntasan berdasarkan hasil ketuntasan nilai evaluasi peserta didik, perolehan nilai kemenarikan diperoleh dari respon pengguna yaitu dengan subyek guru dan peserta didik pada saat melakukan uji lapangan. Berikut merupakan pengembangan bahan ajar dan hasil penerapannya :

Tabel 1 (JUDULNYA)

No.	Gambar	Keterangan
1		Tampilan halaman judul

2		Tampilan kata pengantar dan capaian pembelajaran
3		Tampilan isi materi yang didalam bahan ajar tersebut juga terdapat barcode.
4		Tampilan isi materi
5		Tampilan isi materi
6		Tampilan isi materi

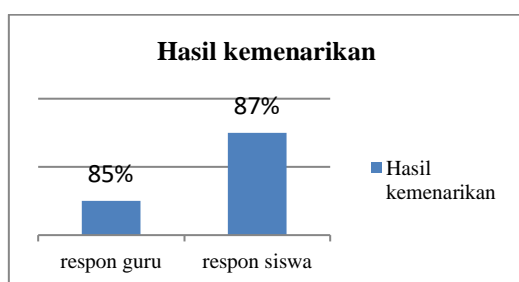
Berdasarkan hasil validasi tampilan bahan ajar memperoleh skor persentase 81% dan validasi materi memperoleh skor 97% , kedua penilaian tersebut digunakan untuk mengetahui aspek kevalidan . Berikut grafik hasil penilaiannya :



Grafik 1 Hasil Validasi

Uji coba bahan ajar yang dilakukan untuk mengetahui ketuntasan dengan batas nilai KKM minimal 75 standar nasional, aspek ketuntasan diperoleh dari hasil perolehan pengerjaan soal evaluasi peserta didik saat mengikuti pembelajaran dengan jumlah 10 murid memiliki nilai rata-rata 80. Selain itu ketuntasan, ketercapaian hasil belajar juga dapat dilihat dari hasil pada saat melakukan pre-test dan post-test, hasil perolehan pre-test dengan rata-rata 73,5 sedangkan hasil post-test yaitu dengan rata-rata 85.

Kemenarikan produk diperoleh pengisian angket oleh respon guru dan peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh, Hasil dari respon guru memperoleh presentase 85% sedangkan perolehan skor dari respon peserta didik mendapatkan skor 87% maka disimpulkan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti menarik untuk digunakan dalam pembelajaran dan siswa dapat berinteraksi langsung dengan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi tersebut. Sesuai dengan pendapat Sanjaya (2014:222-223) Terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna karena peserta didik dapat berinteraksi langsung sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna lebih kepada peserta didik. berikut ini diagram dari aspek kemenarikan :



Grafik 2 Hasil Kemenarikan

Pada jenjang SD peserta didik memiliki usia rata-rata 6 tahun hingga 12 tahun. Pada usia ini tentunya peserta didik pada masa tahap berfikir operasional konkret. Pada materi mata pelajaran IPAS, terdapat beberapa materi pelajaran yang abstrak, yang menyulitkan dalam pemahaman materi oleh peserta didik karena peserta didik yang masih pada tahap operasional konkret cenderung tidak tertarik untuk belajar. Maka lingkungan sekolah dikatakan sebagai prana sosial harus dapat memberikan bimbingan yang baik dan berkembang pada peserta didik (Febrianysyah, 2020:82). Selain itu dalam kegiatan pembelajaran juga memerlukan kreativitas guru dalam melakukan pengelolaan kelas yang baik, pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan metode, bahan ajar ataupun media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Purwanti, 2019:213). Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat dari Kusani(2019:123) Lingkungan yang ada disekitar peserta didik dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Lingkungan yaitu salah satu sumber dan media belajar yang dapat dimanfaatkan dengan mudah karena lingkungan dekat dengan keseharian peserta didik salah satu contoh pembelajaran yang terkait dengan pembelajaran yaitu mengenai kegiatan ekonomi.

Penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran itu sendiri maupun hasil belajar peserta didik, perkembangan dalam bidang teknologi, informasi dan berbagai pembaharuan yang ada sesuai dengan perkembangan zaman dapat membantu meningkatkan kualitas

pendidikan (widayati, 2020). Bahan ajar menurut Mudhofar (2012:128) yaitu suatu bentuk bahan yang ada dan digunakan dalam pembelajaran yang memiliki fungsi untuk membantu guru dalam tercapainya kegiatan belajar mengajar di kelas untuk penyampaian materi pembelajaran secara optimal. Pada saat melakukan penyusunan mengenai bahan ajar ada beberapa karakteristik dan prinsip yang harus ada pada bahan ajar agar penyusunan bahan ajar dapat dijadikan acuan atau pedoman pada saat proses pembelajaran. Menurut Trianto (2013:165-166) terdapat beberapa karakteristik dalam melakukan penyusunan bahan ajar antara lain sebagai berikut dapat memberikan rangsangan peserta didik agar lebih berpartisipasi aktif dalam artian materi dalam bahan ajar dapat mendorong peserta didik untuk dapat merangsang keaktifan dalam proses pembelajaran baik secara fisik, emosional, mental, maupun kecerdasan intelektual agar tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. sehingga perlunya mengetahui karakteristik peserta didik sangat penting dalam mengembangkan suatu bahan ajar yang memanfaatkan perkembangan teknologi

uji validasi mendapatkan skor presentase 81% termasuk dalam tingkat kriteria "Baik" dan valid digunakan dalam pembelajaran dengan melakukan revisi kecil. Sedangkan hasil uji validasi materi mendapatkan skor presentase 97%, Ketuntasan hasil belajar dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata evaluasi yaitu 80, hasil pretest-posttest yang menunjukkan angka presentase peningkatan.

Kemenarikan produk diperoleh pengisian angket oleh respon guru dan peserta didik. Berdasarkan data

yang diperoleh, Hasil dari respon guru memperoleh presentase 85% dengan kategori "Sangat menarik" sedangkan perolehan skor dari respon peserta didik mendapatkan skor 87% dengan kategori "sangat menarik" maka disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran membuat siswa termotivasi mengikuti pembelajaran.

D. Kesimpulan

Pembelajaran diartikan sebagai aktivitas untuk mendapatkan pengetahuan yang disajikan oleh guru kepada peserta didik yang memiliki tujuan untuk menciptakan suatu keberhasilan dalam kegiatan belajarnya. Penggunaan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi lebih praktis, efektif dan menarik dan membantu pembelajaran secara interaktif misalnya dengan menggunakan bahan ajar yang dapat membuat berinteraksi langsung dapat memberikan dampak yang positif, seperti pengalaman yang didapat siswa lebih bermakna dan dapat mempengaruhi daya ingat siswa. Salah satu contoh yang dapat digunakan yaitu flipbook. flipbook ini merupakan salah satu jenis media yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar ataupun sumber belajar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Media pembelajaran ataupun bahan ajar yang digunakan dan kurang sesuai dengan karakteristik dapat berdampak terhadap hasil belajar, dikarenakan siswa kurang memahami materi dan tidak termotivasi. Peneliti mengembangkan bahan ajar flipbook hyzine memberikan dampak yang baik dalam penguasaan materi oleh siswa. Sebelum bahan ajar diujicobakan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validasi, Berdasarkan hasil validasi

tampilan bahan ajar memperoleh skor persentase 81% dan validasi materi memperoleh skor 97%, kedua penilaian tersebut digunakan untuk mengetahui aspek kevalidan. Uji coba bahan ajar yang dilakukan untuk mengetahui ketuntasan dengan batas nilai KKM minimal 75 standar nasional, aspek ketuntasan diperoleh dari hasil perolehan pengerjaan soal evaluasi peserta didik saat mengikuti pembelajaran dengan jumlah 10 murid memiliki nilai rata-rata 80. Selain itu ketuntasan, ketercapaian hasil belajar juga dapat dilihat dari hasil pada saat melakukan pre-test dan post-test, hasil perolehan pre-test dengan rata-rata 73,5 sedangkan hasil post-test yaitu dengan rata-rata 85. Sedangkan pada aspek Keterampilan produk diperoleh pengisian angket oleh respon guru dan peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh, Hasil dari respon guru memperoleh persentase 85% sedangkan perolehan skor dari respon peserta didik mendapatkan skor 87% maka disimpulkan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti menarik untuk digunakan dalam pembelajaran dan siswa dapat berinteraksi langsung dengan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Abu, A., & Widodo, Supriyono. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Haryono, Ari Dwi. (2015). *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media.
- Mudhofar, A. (2012). *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Satuan Tingkat Guruan dan*

Bahan Ajar dalam Guruan Islam. Jakarta: Rajawali Pers.

- Prastowo, Andi. (2016). *Pengembangan bahan ajar tematik tinjauan teoritis dan praktik*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2014). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Jurnal :

- Aliyah, A., & Nurul, I. (2022). Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1–9).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- Daga, A. T. (2020). Kebijakan Pengembangan Kurikulum di Sekolah Dasar (Sebuah Tinjauan Kurikulum 2006 hingga Kebijakan Merdeka Belajar). *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 4(2), 103–110.
- Febriyanti, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Tematik Muatan Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(2), 176–183.

- Hendra, J. (2015). Kompetensi Kepribadian Guru dan Relevansinya terhadap Tugas Mengajar di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 5(1), 49.
- Hull, S., & Chaparro, B. (2015). Usability Evaluation Of Digital Flipviewer Online Flipbooks. *Proceeding of the Human Factors And Ergonomics Society 50 Th Annual Meeting*, 1839.
- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 10–18.
<https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.79>
- Trianto. (2013). *Desain pengembangan pembelajaran tematik bagi anak usia dini TK/RA dan anak Usia awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Wahyuni, S., Udi, D., & Handayani. (2015). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(4), 297.