

## Pengembangan Bahan Ajar Matematika Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Perbandingan Siswa Kelas VII

### *The Development of Mathematics Teaching Materials Using Kvisoft Flipbook Maker at Comparative Materials For Seventh Grade Students*

Palenita M.T. Repi<sup>1</sup>, Derel F. Kaunang<sup>2</sup>, Rosiah J. Pulukadang<sup>3</sup>  
[palenitamonicarepi@gmail.com](mailto:palenitamonicarepi@gmail.com)

Universitas Negeri Manado

#### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah bahan ajar perbandingan yang dikembangkan melalui *Kvisoft Flipbook Maker* dapat membantu proses pembelajaran di SMP Kristen Woloan. Peneliti memakai model penelitian *R&D (Research and Development)* dengan metode penelitian berdasarkan teori Sugiyono yakni terdapat tujuh tahap pengembangan yaitu potensi serta permasalahan, pengumpulan data, perancangan produk, pemvalidasian desain, perevisian desain, pengujian produk, dan perevisian produk. Bahan ajar ini memuat animasi menarik, audio dan video yang dapat memotivasi siswa dalam belajar juga diharapkan mampu memudahkan siswa memahami materi perbandingan. Hasil penelitian memperlihatkan bahan ajar yang dikembangkan layak dipakai pada aktivitas belajar mengajar. Penilaian dilakukan oleh tiga pakar dan memperoleh persentase sebesar 93%, 89% serta 88% sehingga memenuhi aspek kevalidan. Respon guru serta siswa pada penggunaan bahan ajar sangat baik dengan persentase sebesar 93% dan 87% sehingga memenuhi aspek kepraktisan. Hasil belajar didapatkan berdasarkan pengujian kepada 34 siswa kelas VII SMP Kristen Woloan sangat baik dengan persentase ketuntasan sebesar 82% dan memenuhi aspek keefektifan..

**Kata kunci:** bahan ajar, *kvisoft flipbook maker*, perbandingan

#### Abstract

*The purpose of this research is to examine whether the comparison teaching materials developed through Kvisoft Flipbook Maker can help the learning process at Woloan Christian Middle School. The researcher uses R&D (Research and Development) research model with research methods based on Sugiyono's theory, namely there are seven stages of development, potential, and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, and product revision. This teaching material contains interesting animations, audio, and video that can motivate students in learning and is also expected to make it easier for students to understand the comparison material. The results showed that the teaching materials developed were suitable for use in teaching and learning activities. The assessment was carried out using three experts and obtained percentages of 93%, 89%, and 88% so that it met the validity aspect. The responses of teachers and students on the use of teaching materials are very good with a percentage of 93% and 87% so that they meet the practical aspect. Learning outcomes obtained based on testing of 34 seventh grade students of Woloan Christian Middle School were very good with a completeness percentage of 82% and met the effectiveness aspect.*

**Keywords:** teaching materials, *kvisoft flipbook maker*, comparison

---

## **PENDAHULUAN**

Matematika disebut sebagai mata pelajaran yang perlu dipelajari sebab berkaitan erat dengan aktivitas manusia. Matematika diajarkan dari pendidikan dasar hingga ke tingkat yang lebih tinggi pada peserta didik. Namun, cukup banyak peserta didik yang memperoleh kegagalan pada pembelajaran matematika. Kegagalan yang terjadi disebabkan karena siswa kurang menguasai konsep matematika dengan baik.

Guru sebagai fasilitator dan mediator bertugas membantu memfasilitasi siswa untuk belajar dan memahami konsep pembelajaran dengan baik. Salah satunya dengan menyediakan sumber belajar yang tepat bagi siswa. Ada berbagai macam sumber belajar yang digunakan guru termasuk bahan ajar salah satunya.

Bahan ajar disebut sebagai sekumpulan materi yang disusun dengan sistematis, berbentuk tertulis ataupun tak tertulis, yang guru serta siswa gunakan pada kegiatan pembelajaran dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Seiring berkembangnya teknologi yang semakin pesat, beberapa bahan ajar cetak seperti modul, buku dan sebagainya dibuat dalam bentuk digital sehingga dapat mempermudah siswa untuk memilikinya tanpa harus mengeluarkan biaya untuk mencetaknya (Prastowo, 2014).

Buku siswa merupakan buku panduan bagi siswa dimana didalamnya memuat materi pelajaran yang disusun dengan konsep-konsep dasar berdasarkan pendekatan tertentu sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran terutama dalam membantu siswa menguasai konsep pembelajaran. Buku siswa yang disajikan dalam bentuk digital disebut *e-book*.

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan atau sistem yang disusun dan dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan suatu kondisi yang dapat mendorong terjadinya kegiatan belajar (Arifin & Zainal, 2010). Dalam upaya membuat siswa semakin tertarik pada materi pembelajaran, guru perlu menciptakan sesuatu yang menarik dalam kegiatan belajar seperti memperhatikan bahan ajarnya. Bahan ajar yang mampu membuat peserta didik tertarik akan mendorong mereka untuk belajar. Hal ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Edi Wibowo dan Dona Pratiwi (2018) menjelaskan bahwa bahan ajar yang digunakan masih kurang menarik dan peserta didik masih sulit untuk memahami isi bahan ajar tersebut, menyebabkan siswa bosan dan tidak tertarik untuk belajar (Wibowo & Pratiwi, 2018). Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar yang interaktif serta membuat siswa tertarik untuk menghindari pembelajaran yang hanya berfokus pada guru terutama saat pembelajaran dilaksanakan secara daring.

Perbandingan merupakan materi dasar dalam matematika yang sering dijumpai dalam aktivitas hidup manusia setiap hari. Akan tetapi, tak sedikit peserta didik yang masih kurang mampu menyelesaikan permasalahan

perbandingan seperti masalah perbandingan senilai dan berbalik nilai. Perihal tersebut terbukti dari hasil belajar peserta didik yang tidak dapat mengerjakan soal perbandingan senilai dan berbalik nilai (Sari, 2020).

Pembelajaran daring yang menuntut siswa belajar mandiri dengan metode mengajar yang kurang bervariasi dan tidak adanya media yang digunakan menyebabkan siswa kesulitan dalam belajar. Bahan ajar yang dipakai guru juga kurang menarik sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa. Struktur matematika yang abstrak menambah kesulitan siswa terkait pemahaman materi. Karena itu harus dilakukan inovasi dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran yang terkesan monoton dan kurang menarik.

Berkembangnya pengetahuan dan teknologi semakin memberikan dorongan pada guru supaya menciptakan inovasi-inovasi baru dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, guru perlu untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran secara benar dalam aktivitas belajar mengajar di tengah pandemi sekaligus memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Strategi pembelajaran disebut sebagai sebuah pemilihan aktivitas dari guru untuk membantu siswa pada aktivitas belajar mengajar dan memfasilitasi siswa dalam belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran.

*Kvisoft Flipbook Maker* adalah suatu aplikasi pembuat bahan ajar yang tampak lebih menarik dan interaktif karena didalamnya dapat dimasukkan suatu animasi bergerak, audio, serta video berkaitan dengan materi sehingga tak hanya fokus kepada tulisan (Susanti, 2015). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan sebuah *software* yang memiliki fitur-fitur menarik, yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dan menumbuhkan minat siswa untuk belajar sehingga aktivitas belajar mengajar cenderung lebih menarik serta tidak monoton.

Bahan ajar yang bersifat interaktif akan membuat siswa tertarik perhatiannya serta memberikan dorongan pada mereka supaya belajar sendiri dari rumah secara mandiri. Bahan ajar yang dimodifikasi melalui *software kvisoft flipbook maker* tersebut menghasilkan bahan ajar interaktif yang mampu memberikan bantuan pada siswa dalam pemahamannya terhadap materi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dianalisis, maka tujuan atas terlaksananya penelitian ini untuk melakukan pengembangan terhadap bahan ajar Perbandingan berbentuk *e-book* melalui *Kvisoft Flipbook Maker* dan meneliti apakah bahan ajar Perbandingan yang dilakukan pengembangan layak untuk digunakan pada aktivitas belajar mengajar.

## METODE

Peneliti memilih jenis penelitian *R&D (Research and Development)* dengan metode penelitiannya menggunakan teori Sugiyono dimana terdapat

7 tahapan pengembangan yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk (Sugiyono, 2015). Lokasi penelitian ini adalah di SMP Kristen Woloan. Subjek yang diteliti yakni 34 siswa kelas VII pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan wawancara untuk menggali informasi terkait bahan ajar yang digunakan serta menggunakan kuesioner untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Data hasil penelitian dianalisis dengan cara deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif kualitatif. Dalam memperoleh kevalidan bahan ajar perbandingan yang dikembangkan, dilaksanakan penilaian pakar dengan memberi rubrik penilaian.

**Tabel 1. Range dan Kriteria Kevalidan Produk**

No.	Interval	Kriteria
1	$85\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Valid
2	$70\% \leq x < 85\%$	Valid
3	$55\% \leq x < 70\%$	Cukup Valid
4	$40\% \leq x < 55\%$	Kurang Valid
5	$0\% \leq x < 40\%$	Tidak Valid

Bahan ajar Perbandingan yang dilakukan pengembangan dikatakan valid jika persentase kevalidan memenuhi kriteria minimal valid berdasarkan Tabel 1, dengan menggunakan rumus:

$$x = \frac{\sum(\text{skor} \times \text{banyaknya jawaban})}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

dimana:  $x$  = persentase kevalidan

$n$  = jumlah butir rubrik

Dalam rangka mengamati pengembangan bahan ajar berkaitan dengan analisis kepraktisannya, maka dilakukan dengan membagikan angket kepada Guru dan siswa.

**Tabel 2. Range dan Kriteria Kepraktisan Produk**

No.	Interval	Kriteria
1	$85\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Praktis
2	$70\% \leq x < 85\%$	Praktis
3	$55\% \leq x < 70\%$	Cukup Praktis
4	$40\% \leq x < 55\%$	Kurang Praktis
5	$0\% \leq x < 40\%$	Tidak Praktis

Bahan ajar Perbandingan yang dilakukan pengembangan dikatakan praktis jika presentase kepraktisan memenuhi kriteria minimal praktis berdasarkan Tabel 2, dengan menggunakan rumus:

$$x = \frac{\sum(\text{skor} \times \text{banyaknya jawaban})}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

dimana:  $x$  = persentase kepraktisan

$n$  = jumlah butir angket

Untuk melihat keefektifan bahan ajar, dilakukan tes terhadap siswa yang menggunakan bahan ajar yang dikembangkan saat proses uji lapangan.

**Tabel 3. Kriteria Konversi Data Keefektifan Bahan Ajar Matematika**

No.	Interval	Kriteria
1	$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Efektif
2	$60\% < x \leq 80\%$	Cukup Efektif
3	$40\% < x \leq 60\%$	Kurang Efektif
4	$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Efektif
5	$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Efektif

Bahan ajar Perbandingan yang telah dikembangkan dikatakan efektif jika presentase siswa yang mencapai nilai ketuntasan (KKM) memenuhi kriteria minimal cukup efektif berdasarkan Tabel 3, dengan menggunakan rumus:

$$\text{persentase ketuntasan } (x) = \frac{\text{banyaknya siswa mencapai KKM}}{\text{banyaknya seluruh siswa}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahan ajar Perbandingan yang dikembangkan berdasarkan tuntutan struktur dari bahan ajar yakni buku yang mencakup Judul, Kompetensi dasar dan Materi pokok, Informasi pendukung, Latihan, dan juga Penilaian. Pada proses pengembangan, setiap struktur buku dikemas menggunakan fitur-fitur aplikasi yang ada sehingga tampilan lebih menarik dan memudahkan siswa mempelajari materi Perbandingan. Adapun video yang ditambahkan dibuat menggunakan aplikasi *Geogebra* untuk menggambar grafik dan beberapa diambil dari *youtube* untuk membantu siswa memahami materi.

Pada tahap Potensi dan Masalah, tahap kerja yang dilaksanakan adalah menganalisis beberapa permasalahan pada aktivitas belajar mengajar serta potensi yang dimiliki Sekolah maupun siswa sebagai penunjang

pembelajaran. Hasil wawancara diperoleh siswa kurang memahami materi Perbandingan khususnya terkait pengerjaan soal perbandingan berbalik nilai ataupun senilai. Dalam proses pembelajaran, guru juga kurang memanfaatkan kemajuan teknologi serta fasilitas sekolah untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Metode mengajar yang digunakan guru terkesan monoton dan hanya berfokus pada guru. Dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara daring ini, menuntut siswa untuk lebih aktif belajar mandiri dari rumah. Akan tetapi, bahan ajar yang digunakan guru juga terkesan monoton dan kurang menarik menyebabkan siswa jenuh serta kurang tertarik untuk membaca maupun mempelajari materi yang diberikan. Perihal tersebut mengakibatkan hasil belajar menurun pada siswa terutama dalam materi Perbandingan. Dari permasalahan tersebut, perlu adanya pengembangan bahan ajar Perbandingan melalui *software Kvisoft Flipbook Maker*, dimana didalamnya dapat dimasukkan video, audio dan animasi-animasi menarik sesuai materi sehingga bahan ajar yang dipakai siswa lebih menarik dan interaktif agar mendorong mereka untuk belajar dan membantu memahami materi Perbandingan dengan baik.

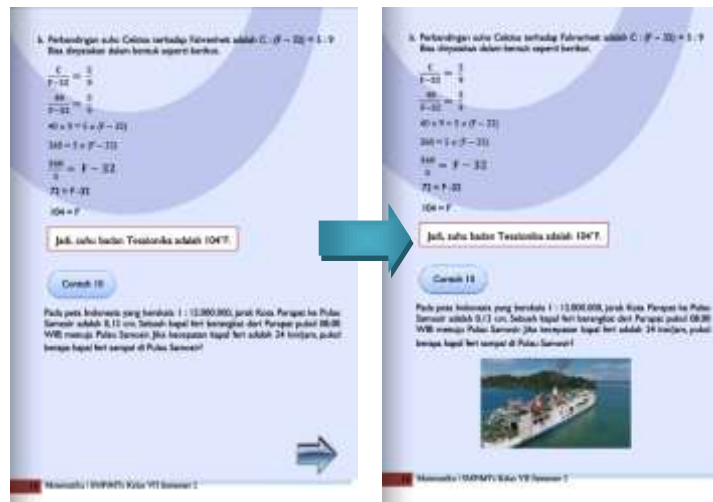
Tahap mengumpulkan data dilakukan dengan pengumpulan referensi sumber dari berbagai jurnal penelitian yang relevan, silabus pembelajaran Matematika SMP/MTs dan buku siswa yang digunakan yaitu buku Matematika untuk siswa Kelas VII SMP/MTs dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada semester 2 (edisi revisi 2017).

Kemudian dilakukan desain bahan ajar yang mengacu pada buku siswa yang sudah ada sebelumnya untuk kemudian dikembangkan menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker*. Sebelum dilakukan tahap pengembangan, dibuat desain awal buku yang disusun berdasarkan buku pegangan siswa sebelumnya dengan tampilan lebih menarik. Selanjutnya, desain buku dimasukkan ke aplikasi dalam format *pdf* untuk dikembangkan dengan menggunakan fitur-fitur aplikasi yang ada seperti menambahkan beberapa video dan audio untuk membantu siswa memahami materi serta animasi-animasi pendukung untuk membantu memvisualkan materi kepada siswa. Dalam tahap pengembangan, peneliti menganalisis kebutuhan bahan ajar berdasarkan kompetensi yang perlu siswa kuasai yang disusun menyesuaikan kompetensi dasar, standar kompetensi dan silabus dengan didasarkan pada Kurikulum 2013 materi Perbandingan.

Bahan ajar Perbandingan yang telah dilakukan pengembangan melalui *Kvisoft Flipbook Maker* kemudian divalidasi oleh tiga pakar yang meliputi 2 Dosen Matematika FMIPA UNIMA dan 1 Guru Matematika SMP Kristen Woloan untuk menilai kevalidan produk. Hasil validasi produk oleh pakar pertama sesuai dengan kriteria sangat valid yang persentasenya sebesar 93%. Hasil validasi oleh pakar kedua menunjukkan bahwa bahan ajar

Perbandingan sesuai kriteria sangat valid yang persentasenya sebesar 89%. Hasil validasi produk oleh pakar ketiga juga menunjukkan bahwa bahan ajar Perbandingan yang telah dilakukan pengembangan telah sesuai kriteria sangat valid yang persentasenya sebesar 88%.

Tahap selanjutnya dilakukan revisi desain melalui pertimbangan masukan serta saran pakar yang menguji kevalidan bahan ajar. Salah satu revisi yang dilakukan sesuai masukan serta saran pakar bisa diamati dalam gambar di bawah ini:



**Gambar 1. Perbaikan Animasi Pada Contoh Soal**

Pada Gambar 1, dilakukan revisi dengan mengganti animasi yang digunakan sebelumnya menyesuaikan materi untuk membuat tampilan lebih menarik dan membantu siswa tidak jenuh memahami isi buku dengan baik.

Setelah melalui tahap revisi desain, diujicobakan pada kelompok kecil sebanyak 6 orang siswa sebagai penilai keterlaksanaan bahan ajar yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba dilaksanakan secara daring dengan menggunakan media aplikasi *Zoom meeting*. Dari hasil uji coba diperoleh bahwa bahan ajar dapat digunakan dengan memperhatikan pemberian waktu mengerjakan latihan soal kepada siswa mengingat alokasi waktu yang terbatas.

Selanjutnya, dilakukan uji lapangan kepada siswa SMP Kristen Woloan kelas VII yang terdiri dari 34 siswa. Uji lapangan dilaksanakan secara luring atau Pembelajaran Tatap Muka (PTM) dengan kapasitas kelas 50% berdasarkan aturan dan ketentuan yang berlaku pada masa pandemi. Uji lapangan dilakukan dengan menggunakan LCD (*Liquid crystal display*) proyektor untuk menampilkan bahan ajar Perbandingan yang dikembangkan. Siswa serta guru dibagikan angket dalam rangka melakukan penilaian kepraktisan terhadap bahan ajar yang dilakukan pengembangan. Hasil angket guru menunjukkan bahwa respon guru sangat baik terhadap bahan ajar yang persentasenya sebesar 87,5% dengan kriteria sangat praktis. Hasil angket

siswa juga memperlihatkan respon seluruh siswa rata-ratanya sangat baik yang persentasenya sebesar 93% dan memenuhi kriteria sangat praktis.

Kemudian dilakukan tes hasil belajar untuk mencari tahu efektifitas bahan ajar Perbandingan yang sudah dilakukan pengembangan. Tes hasil belajar dilakukan pada 34 siswa kelas VII yang ada di SMP Kristen Woloan. Hasil tes menunjukkan 28 orang siswa mencapai nilai ketuntasan atau KKM (70) sedangkan 6 diantaranya belum mencapai nilai ketuntasan, sehingga persentase ketuntasan diperoleh 82,3% dengan kriteria sangat efektif.

Setelah diuji cobakan, produk yang dihasilkan direvisi dengan melihat saran dan masukan dari siswa dan guru yang telah memakai bahan ajar tersebut untuk penyempurnaan bahan ajar yang telah dikembangkan.



**Gambar 2. Perbaikan Tampilan Menu Utama**

Berdasarkan saran dan masukan dari siswa yang memakai bahan ajar Perbandingan yang sudah dilakukan pengembangan, maka revisi dilakukan pada Gambar 2 dengan menambahkan tombol navigasi untuk mempermudah siswa dalam membuka halaman yang diinginkan.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahan ajar Perbandingan yang dikembangkan melalui *Kvisoft Flipbook Maker* memenuhi aspek validitas berdasarkan penilaian oleh para pakar, memenuhi aspek kepraktisan ditinjau dari respon guru dan siswa terhadap bahan ajar yang dipergunakan dalam pembelajaran dan memenuhi aspek keefektifan dilihat dari peningkatan hasil belajar berdasarkan persentase ketuntasan yang diperoleh siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, membuktikan bahwa bahan ajar matematika materi Perbandingan SMP kelas VII yang dikembangkan melalui *Kvisoft Flipbook Maker* layak dipergunakan dilihat dari hasil validator pakar atau para ahli, respon siswa serta gurunya beserta hasil belajar siswa.



Hasil validasi ketiga pakar diperoleh persentase sebesar 93%, 89% dan 88% sehingga dapat dikatakan valid. Respon guru dan siswa amat baik yang persentasenya secara berturutan sebesar 93% serta 87% sehingga dapat dikatakan praktis. Hasil belajar siswa juga meningkat yang persentase ketuntasan rata-ratanya sebesar 82% sehingga dapat dikatakan efektif.

Dengan demikian, bahan ajar materi perbandingan yang telah dikembangkan melalui *Kvisoft Flipbook Maker* dapat digunakan pada aktivitas pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan dorongan pada siswa supaya belajar khususnya dengan mandiri dan membantu memudahkan siswa memahami dengan baik konsep materi perbandingan. Melalui penelitian ini juga diharapkan guru memperoleh *e-book* menarik dan interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran sekaligus mempermudah dan meringankan tugas guru dalam hal membuat siswa mengerti dan memahami materi perbandingan dengan baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ardhana, & Wayan. (2002). Konsep penelitian pengembangan dalam bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arifin, & Zainal. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan pembelajaran berbasis flipbook pada mata pelajaran Elektronika dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1).
- Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan (aplikasi pada penelitian pendidikan matematika)*. Jakarta: BPSDMPK & PMP.
- Majid, A. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ratih, & Firman. (2018). *Bahan ajar Tematik Terpadu berbasis Model Discovery*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Sari, N. M. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam mengerjakan Soal Matematika materi Perbandingan Kelas VII SMP Luhur Baladika. *Jurnal education IAIN Bengkulu*, 3(1).

- Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi standar proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, F. (2015). Pengembangan E-Modul dengan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* pada Pokok Bahasan Fluida Statis untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X. Yogyakarta: *Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* materi Himpunan. *Jurnal Matematika*, 1(2).