

The Influence of Flipbook Media on Science Learning Outcomes in Elementary High School Class V

[Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPA SD Kelas V]

Siti A'isyatul Mufidah¹⁾, Fitria Eka Wulandari^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*E-mail: Fitriaekawulandari@umsida.ac.id

Abstrak. *This study aims to determine the effect of Media Flipbook on science learning outcomes in grade 5 elementary school. This research is a quantitative study using the pre-experimental method with a one group pretest posttest design. The population in this study were 25 students and the sampling technique used was non-probability sampling. The data collection technique uses a test which consists of a pretest and posttest to determine the effect of flipbook media. The instrument used is cognitive questions with the type of multiple choice questions that are valid and reliable, and are analyzed using N-Gain. The results of the research conducted showed that there was an influence of flipbook media on learning outcomes in grade 5 elementary science, this can be seen from the results of N-Gain 0.691 which is in the medium category. The results showed that the average posttest score was higher, namely 84.50 compared to the average pretest score, which was 48.80, which means that there was a significant increase, namely 35.4. With this it can be concluded that research has a positive and significant influence between the use of flipbook media on student learning outcomes.*

Keywords – *Flipbook Media; Learning Outcomes; Water Cycle*

Abstrak *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Flipbook terhadap hasil belajar IPA SD kelas 5. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain one group pretest posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah 25 siswa dengan pengambilan sampel dengan teknik sampling yang digunakan adalah nonprobability sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dimana terdiri dari pretest dan post tes untuk mengetahui pengaruh dari media flipbook. Instrumen yang digunakan adalah soal kognitif dengan jenis soal pilihan ganda yang telah valid dan reliabel, dan dianalisis dengan menggunakan N-Gain. Hasil penelitian yang di lakukan menunjukkan bahwa adanya pengaruh media flipbook terhadap hasil belajar IPA SD kelas 5, hal ini terlihat dari hasil N-Gain 0,691 berada pada kategori sedang. Hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai posttest lebih tinggi yaitu sebesar 84,50 dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest yaitu sebesar 48,80 yang artinya terjadi peningkatan yang cukup besar yaitu sebesar 35,4. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penelitian memiliki pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media flipbook terhadap hasil belajar siswa.*

Kata Kunci – *Media Flipbook; Hasil Belajar; Siklus Air*

I. PENDAHULUAN

Belajar adalah proses yang dilakukan seseorang untuk membawa perubahan tingkah laku barunya yang merupakan hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan [1]. Hasil belajar adalah hasil konkret yang dapat dicapai siswa dalam penguasaan keterampilan fisik dan mental sekolah yang ditampilkan sebagai rapor setiap semesternya. Dalam hal ini, sekolah melakukan segala upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran untuk mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran memerlukan kegiatan inovatif dengan sarana prasarana yang memadai untuk kegiatan pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran [2]. Sudijono menyatakan bahwa hasil belajar merupakan gambaran tentang kemajuan atau perkembangan siswa sejak dari awal mula mengikuti program pendidikan sampai pada saat mereka mengakhiri program pendidikan yang ditempuhnya [3].

Hasil belajar merupakan keterampilan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajarannya. Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu yang pertama ranah kognitif yang berhubungan dengan hasil belajar intelektual, kedua ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, ketiga ranah psikomotorik yang berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak [4].

Menurut Yamin dan Maisah keterampilan kognitif adalah kemampuan siswa dalam keterampilan berpikir, keterampilan perolehan informasi, keterampilan perolehan pengetahuan, pemahaman, konseptualisasi, pengambilan keputusan dan penalaran [5]. Hasil belajar kognitif merupakan salah satu acuan dalam mencapai tujuan pendidikan. Kemampuan intelektual peserta didik sangat menentukan keberhasilan dalam memperoleh hasil belajar yang peserta didik inginkan. Dalam ranah kognitif ini untuk indikator penguasaan konsep menggunakan ranah kognitif pada aspek C1 sampai C6 yaitu dari C1-mengingat, C2-memahami, C3-mengaplikasikan, C4-menganalisis, C5-mengevaluasi, dan C6-mencipta. Penguasaan konsep merupakan kemampuan kognitif siswa dalam kaitannya dengan materi impuls dan momentum yang dapat diukur menurut taksonomi Bloom melalui ranah C1-C6 mulai dari memahami sampai mencipta [6]. Hasil belajar kognitif dapat dijadikan indikator keberhasilan belajar mengajar yang diperoleh dari hasil evaluasi yaitu dengan dilakukannya selama atau setelah pembelajaran. Berdasarkan standar Badan Standar Nasional Pendidikan tahun 2014 yaitu harus terdapat soal yang bisa mengarahkan peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi, yaitu: C4-menganalisis, C5-mengevaluasi, dan C6-mencipta [7]. Keenam ranah tersebut berfungsi sebagai tolak ukur untuk mencapai tujuan belajar, dapat juga dikatakan bahwa proses pemberian materi kepada siswa hendaknya berpedoman pada tingkat pemikiran tersebut, sehingga siswa tidak hanya mencapai tingkat menghafal tetapi mampu mengembangkan kemampuan mencipta [8].

Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya hasil belajar IPA seperti pengadaan buku-buku pelajaran, pengadaan media dan sumber belajar dan lain sebagainya [9]. Untuk melihat tinggi rendahnya mutu belajar IPA dapat diketahui dari hasil evaluasi belajar siswa. Dengan melihat hasil belajar IPA dapat diketahui adanya perubahan yang awalnya tidak bisa menjadi bisa atau peningkatan pengetahuan, pemahaman dan sikap [10]. Akan tetapi hal tersebut bukan hal yang mudah, karena keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, pendidik harus mampu membuat inovasi pembelajaran yang memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran, salah satunya dalam pelaksanaan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) di jenjang Sekolah Dasar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidik harus memperhatikan kuantitas materi dan kemahiran siswa selama proses belajar mengajar, mengingat pembelajaran IPA merupakan pondasi awal untuk dapat menciptakan peserta didik yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap ilmiah [11].

Secara umum, menurut survei TIMSS (*Trends in Student Achievement in Mathematics and Science*) Indonesia berada dalam posisi yang sangat mengkhawatirkan yaitu peringkat ke-45 dari 48 negara pada hasil belajar IPA [12]. Hal ini terlihat pada beberapa penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa pembelajaran IPA masih kurang baik dalam pengelolaannya dan banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar, yaitu tidak dilaksanakannya inovasi pembelajaran, penyajian komponen hanya menggunakan satu metode, dan pembelajaran belum berorientasi pada siswa. Hal tersebut, menjadikan siswa belum dapat dikondisikan untuk mengikuti pembelajaran dengan memperdalam materi yang diberikan sehingga pembelajaran terkesan monoton dan siswa menjadi bosan yang berakibat pada hasil belajar muatan pelajaran IPA [13]. Dalam pembelajaran IPA dirasa masih kurang aktif ketika guru hanya memberikan materi, kemudian siswa mendengar dan mencatat apa yang sedang dipelajari. Kegiatan pembelajarannya cenderung difokuskan pada buku teks, hal ini biasanya membuat siswa malas dan mengurangi minat mereka mempelajari sains. Dengan begitu proses belajar mengajar menjadi kurang kondusif karena banyak siswa yang ramai dan tidak memperhatikan apa yang dijelaskan gurunya, keadaan tersebut mempengaruhi aktivitas belajar siswa menjadi pasif dan hasil belajarnya rendah [14].

Sejalan dengan permasalahan diatas berdasarkan pada hasil observasi awal di SDN Kedungbanteng penjelasan tersebut pada kegiatan proses belajar mengajar IPA di SDN Kedungbanteng dari hasil observasi awal data yang diperoleh menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 59,3 dari KKM yang ditetapkan yaitu 75 dari 25 siswa secara keseluruhan. 11 siswa memenuhi KKM-nya dan 14 siswa tidak memenuhi KKM yang ditetapkan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan kurangnya rasa ingin tahu dan kerjasama siswa untuk menyelesaikan tugas menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan dan memberikan pendapat. Proses belajar mengajar kurang kondusif karena masih ada siswa yang kurang memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru, situasi ini mempengaruhi pembelajaran siswa dan menghasilkan hasil belajar yang jauh lebih rendah. Oleh karena itu, perlu adanya alternatif media yang dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa, seperti: Media pembelajaran *science flipbook* ini merupakan alternatif untuk memfasilitasi pembelajaran IPA yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Ketercapaian kegiatan pembelajaran dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik dari konten

materi ataupun keadaan lingkungannya [15]. Keberhasilan proses pembelajaran tidak lepas dari lingkungan belajar sebagai penunjang terjadinya penyampaian informasi. Siswa yang masih dalam tahap operasional konkrit membutuhkan pembelajaran yang mengingatkannya pada materi pelajaran sebelumnya yaitu dengan melalui media dengan begitu pendidik dapat membawa inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran [5]. Media pembelajaran yang saat ini berbasis teknologi perlu diterapkan dalam pembelajaran agar dapat mengikuti perkembangan zaman, sehingga bisa mendapatkan suasana belajar baru dan tidak tertinggal oleh perkembangan zaman [16]. Salah satu contoh dari media pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam penggunaannya yaitu *flipbook*. Seiring berjalannya waktu, buku tergantikan oleh buku elektronik dan digital yang bisa dibaca dari *smartphone*. *Flipbook* adalah perangkat lunak atau aplikasi yang dirancang untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa sehingga adanya peningkatan dari hasil belajar. Ketika materi IPA tentang siklus air disampaikan melalui media pembelajaran yang didasarkan pada *flipbook* diharapkan materi pembelajaran akan lebih interaktif, menarik, efektif, dan mudah untuk dipahami siswa [17]. *Flipbook* merupakan jenis media edukasi yang menyampaikan informasi dengan menampilkan berbagai materi dalam format buku elektronik yang dapat dibuka dan ditutup layaknya buku sungguhan. Bahan belajar *flipbook* adalah software editing atau buku elektronik yang dilengkapi dengan gambar, musik, animasi, video-audio ataupun media pendukung lainnya. Selain itu juga bisa dibolak-balik seperti buku sungguhan [18]. Oleh karena itu, diharapkan media dapat meningkatkan pemahaman materi dengan adanya upaya ditingkatkan menggunakan media interaktif yang menarik dan tidak membosankan dalam kegiatan pembelajarannya [19].

Penelitian diatas juga didukung oleh penelitian terdahulu yang serupa berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD” berdasarkan penelitian tersebut hasil pembelajaran menggunakan media berbasis *flipbook* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS yang sudah mencapai nilai KKM [20]. Pada penelitian terdahulu lainnya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi PQ4R Menggunakan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD di Era Pandemi” berdasarkan penelitian tersebut terbukti media *flipbook* sangat berpengaruh baik terhadap hasil belajar IPS Kelas V [21]. Penelitian terdahulu lainnya yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Berbantuan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 3 Materi Bakteri” berdasarkan penelitian tersebut terbukti adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya pada materi bakteri [22]. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar IPA SD Kelas V” yang menjadikan penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu dari pengambilan variable dan sample yang berbeda dengan berdasarkan pemikiran di atas, begitupun dengan model *flipbook* yang berisikan materi pembelajaran IPA Kelas V mengenai Siklus Air. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk dapat mengetahui pengaruh media *flipbook* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre-eksperimen, karena dalam penelitian ini tanpa menggunakan kelompok control atau dengan menggunakan desain penelitian *pretest posttest one group*, desain ini terdapat *pretest* sebelum diberikannya perlakuan dan *posttest* setelah diberikannya perlakuan. Dengan begitu dapat diketahui lebih akurat hasilnya karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Berikut gambaran *type one group pretest posttest design*:

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : *Pretest* (pengukuran/observasi pertama, konsep diri sebelum diberi layanan bimbingan kelompok)

O₂ : *Posttest* (kondisi setelah perlakuan)

X : Perlakuan (pelaksanaan media pada siswa kelas V SD) [23].

Pada penelitian ini pengaruh media *flipbook* (X) adalah variabel independen (bebas) dan hasil belajar IPA SD kelas V (Y) merupakan variabel dependen (terikat). Kemudian yang menjadi populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V dengan pengambilan sampel di SDN

Kedungbanteng, dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *nonprobability sampling* dengan teknik yang diambil yaitu sampling jenuh dikarenakan total populasinya relative kecil kurang dari 30 siswa untuk itu memutuskan menggunakan jumlah sample sama dengan populasinya yaitu 25 siswa yang merupakan jumlah dari siswa kelas V.

Teknik dalam pengumpulan data ini yaitu menggunakan teknik tes, tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*, dengan diberikannya *pretest* (tes awal) pada pertemuan awal yang dimana siswa belum mendapat perlakuan dan selanjutnya di akhir pertemuan dapat diberikannya *posttest* (tes akhir). Sebelum diteskan, instrumen yang akan dijadikan alat ukur tersebut perlu dilakukannya ujicoba untuk dapat mengetahui validitas, reliabilitas dan indeks kesukarannya. Untuk instrumen penelitian ini menggunakan soal kognitif dengan indikator C1 sampai C5 dalam bentuk soal tes pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal dari 25 butir soal pilihan ganda yang telah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas dengan diperoleh koefisien reliabilitasnya sebesar 0,74 maka tingkat kepercayaan butir soal adalah tinggi, sehingga layak untuk digunakan dalam pengambilan data. Peneliti menggunakan *skala guttman* karena akan diperoleh jawaban yang tegas, dengan diberikannya tes pilihan ganda ini diharapkan dapat mengukur tingkat kepahaman siswa mengenai materi yang disampaikan.

Dalam teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menganalisis dari kumpulan hasil belajar peserta didik dari *pretest* dan *posttest* materi pembelajaran Siklus Air IPA SD. Berikut merupakan rumusan perhitungan N-gain untuk dapat mengetahui tingkatan hasil belajar siswa:

Rumus Normal Gain

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Tabel 1. Kriteria Tingkat N-gain

Rata-rata	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

Berdasarkan kriteria interpretasi skor N-Gain menurut Hake, penerapan media *flipbook* dikatakan efektif apabila hasil belajar peserta didik memperoleh skor N-Gain $> 0,3$ dengan kriteria sedang atau tinggi [24]

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini didapatkan berdasarkan penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada pokok bahasan materi Siklus Air untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan pendekatan *scientific*. Dalam pengambilan data ini dilakukan sebuah tes untuk mengetahui peningkatan atau besar pengaruh dari perlakuan pemberian media *flipbook* yang dilakukan peneliti pada kelas tersebut. Berdasarkan pada hasil keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas V didapatkan adanya pengaruh, sehingga dapat disimpulkan pembelajaran dengan media *flipbook* menggunakan model *Cooperative Learning* dikatakan terlaksana dengan baik, sesuai dengan penemuan penelitian Vianita yang menerapkan model *cooperative learning* di masa pandemi covid-19 mengalami peningkatan hasil belajar yang optimal [25]. Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *flipbook* dengan tampilan yang terdapat ragam gambar yang menarik sesuai dengan materi siklus air dan bagian halaman yang dapat dibolak-balik ketika beralih dari satu halaman ke halaman berikutnya. Dalam kegiatan pembelajaran dengan media *flipbook* yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* ini melibatkan siswa yang dimana dibentuknya kelompok untuk melakukan diskusi, dalam pelaksanaannya menggunakan media *flipbook* ini siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam belajar karena didalam media *flipbook* tersebut berbasis *digital book* sehingga siswa tertarik dan mudah untuk belajar dimana saja.

Berdasarkan hasil dari perhitungan yang dilakukan oleh dua observer bahwa keterlaksanaan pembelajaran memperoleh skor 93% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut dinyatakan bahwa keterlaksanaan rencana pembelajaran dengan model *Cooperative Learning*

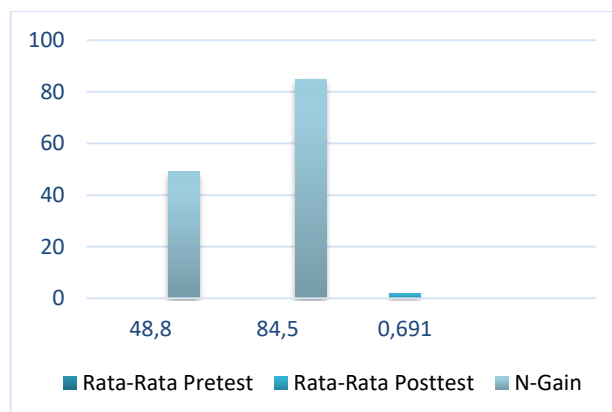
menggunakan media *flipbook* yang dilakukan oleh peneliti sudah terlaksana dengan baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Resti bahwa model *Cooperative Learning* berbantu media *flipbook* dengan siswa yang dibentuk belajar secara berkelompok dan dapat berinteraksi dengan media secara langsung dapat membantu siswa mengingat materi dengan mudah karena adanya kegiatan diskusi bersama, membaca dan juga melihat ragam gambar [26]. Sehingga dalam proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bisa berhasil, karena suatu keberhasilan dalam proses belajar dapat dilihat dari ketercapaian belajar siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *flipbook* dalam kegiatan pembelajaran IPA SD hasil rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi yaitu sebesar 84,50 dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest* yaitu sebesar 48,80. Artinya terjadi peningkatan yang cukup besar yaitu sebesar 35,4.

Tabel 2. Hasil Perhitungan *Pretest*, *Posttest* dan Nilai N-Gain

Sample	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Rata-rata	48,8	84,5	0,691	Sedang

Dapat dilihat dari data di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA menunjukkan hasil *posttest* lebih tinggi dibandingkan hasil *pretest*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afie Mashito menyatakan bahwa penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SD mengalami kenaikan yang cukup besar pada *posttest* setelah menggunakan media *flipbook* pada pembelajaran IPS [20]. Dengan mengetahui pengaruh penerapan media *flipbook* terhadap hasil belajar IPA SD ini dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian dan data yang diolah menunjukkan bahwa penerapan media *flipbook* cukup efektif, hal ini ditunjukkan dari hasil N-gain yang memperoleh sebesar 0,691 yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media *Flipbook*

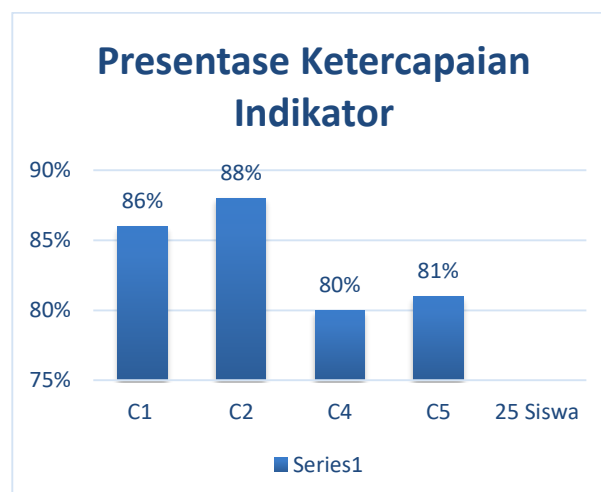
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan skor rata-rata N-Gain hasil belajar subtema Lingkungan Sahabat Kita pada peserta didik kelas V dengan menggunakan model *Cooperative Learning*.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar pada subtema Lingkungan Sahabat Kita yang menggunakan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dan media *flipbook* ini terbukti adanya pengaruh hasil belajar pada setiap kelompok siswa yang disebabkan adanya faktor yang berbeda dari sebelum penerapan media *flipbook* dengan sesudah penerapan media *flipbook*. Penggunaan gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan materi pelajaran dengan kombinasi warna yang menarik pada *flipbook* dapat mempengaruhi cara berpikir siswa yang termotivasi dan tertarik untuk membaca dan memahami materi dengan lebih baik [26] sehingga dengan penerapan media *flipbook* tersebut adanya peningkatan hasil pembelajaran yang diakibatkan oleh proses pembelajaran menggunakan media *flipbook* yang dapat menarik perhatian siswa sehingga mampu memotivasi belajar siswa.

Tabel 3. Hasil presentase berdasarkan butir soal

Indikator	Ranah Kognitif	Butir Soal	Presentase ketercapaian per-butir soal pretest oleh siswa	Presentase ketercapaian per-butir soal posttest oleh siswa
Menjelaskan pengertian siklus air Menyebutkan contoh manfaat air dalam kehidupan sehari-hari	C1	1,5	54%	86%
Menjelaskan manfaat air dalam kehidupan sehari-hari Menjelaskan mekanisme siklus air	C2	2,3,4,6,7,8,9,13	45%	88%
Menganalisis dampak peristiwa alam karena adanya siklus air	C4	10,11,12,14,15,16	48%	80%
Menentukan cara menanggulangi dampak dari peristiwa siklus air	C5	17,18,19,20	53%	81%

Berdasarkan *Tabel 3* menggambarkan hasil belajar siswa pada materi siklus air yang dilihat berdasarkan presentase siswa yang menjawab benar soal *post-test* per indikator pembelajaran. Hasil penelitian melihat dari *Tabel 3* yang menjelaskan bahwa terdapat 2 soal yang termasuk kedalam C1 yaitu ranah kognitif mengetahui, terdapat 8 soal yang termasuk kedalam C2 ranah kognitif memahami, dan untuk C3 tidak ada soal yang termasuk dalam ranah kognitif mengaplikasikan, terdapat 6 soal yang termasuk C4 yaitu ranah kognitif menganalisis sedangkan C5 yaitu ranah kognitif mengevaluasi terdapat 4 soal dan untuk C6 ranah kognitif mencipta tidak ada soal didalamnya.

**Gambar 2.** Presentase Ketercapaian *Posttest* Indikator Kemampuan Kognitif Siswa

Dari siswa yang berjumlah 25 pada tahap kognitif C1 yakni mendapat skor sebesar 86% siswa yang mampu memberikan jawaban benar. Kemampuan siswa dalam menyebutkan contoh dari manfaat siklus air dalam kehidupan sehari-harinya, melihat hal tersebut dapat dikatakan siswa mampu dalam ranah kognitif C1. Sesuai dengan temuan Amanullah yang menyatakan bahwa E-modul digital berbasis *flipbook* dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran di kelas dan mendukung siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang disajikan oleh pendidik [27]. Meningkatnya kemampuan siswa dalam ranah kognitif C1 tersebut disertai dengan dukungan pendidik memberikan pembelajaran yang menarik seperti dengan

menggunakan media didalam penyampaian materi.

Pada soal C2 yakni siswa yang mampu menjawab benar sebesar 88% yang mana siswa mampu menjelaskan apa itu siklus air dan bagaimana terjadinya siklus air, hal tersebut dapat dilihat dari ketercapaian siswa dalam menjawab soal ranah kognitif C2. Sesuai dengan temuan penelitian Anisa yang menyatakan bahwa dengan adanya media siswa terbantu dalam memahami materi dan mendapatkan kemudahan dalam menggunakan media *flipbook*, penerapan media *flipbook* ini memberikan kegiatan yang menarik dan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran [17].

Pada soal C4 yakni siswa yang menjawab benar yaitu 80% dikatakan mampu dalam ranah kognitif C4 dikarenakan siswa dapat memberikan jawaban benar dari total 20 soal yang diberikan yang mana hasil ini didukung dengan kemampuan yang dapat menemukan sebuah permasalahan dari sebuah permasalahan tersebut siswa akan berusaha untuk memecahkannya, karena bagi siswa setiap permasalahan pasti ada solusinya. Temuan ini sesuai dengan Wartiningih yang menyatakan bahwa sebuah pembelajaran yang bermakna akan terwujud ketika sebagai pembelajar dapat menghubungkan informasi yang diperoleh dengan konsep-konsep yang relevan dalam struktur kognitif pembelajar tersebut [28].

Pada soal C5 yakni mendapat skor 81% siswa yang mampu dalam menguasai ranah kognitif C5, yang mana hasil ini didukung oleh kemampuan memahami materi siswa. Seperti penelitian Fatahillah yang menyatakan bahwa kesalahan memahami masalah sebagian besar disebabkan oleh siswa yang tidak menuliskan informasi yang telah didapat dan sebagian siswa yang tidak menuliskan secara detail apa yang diketahui maupun ditanyakannya, sehingga informasi yang penting tergantikan oleh kata pendukung lainnya [29]. Hal ini, salah satu penyebab terjadinya kesalahan saat memasukkan pilihan jawaban sehingga jawaban yang dihasilkan kurang tepat.

Berdasarkan tabel dan gambar tersebut dapat dilihat kemampuan pemahaman siswa terendah pada ranah kognitif C4, hal ini jika dilihat dari indikator C4 rendahnya rata-rata jawaban per soal tidak hanya dipengaruhi oleh cara guru menjelaskan pelajaran, tetapi juga faktor internal pada siswa, seperti kurangnya semangat untuk belajar juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sedangkan untuk pemahaman kognitif tertinggi didapatkan pada ranah kognitif C2 yaitu siswa yang mampu menjelaskan bagaimana mekanisme siklus air dan dapat menjelaskan manfaat air untuk kehidupan sehari-hari, hal ini dikarenakan media *flipbook* memungkinkan siswa untuk mudah memahami materi dan berdiskusi antar teman. Siswa juga dapat mendengarkan penjelasan guru dengan memperhatikan gambar materi melalui media *flipbook*. Dengan adanya media *flipbook* ini membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dikarenakan mereka dapat melihat dan menggunakan media secara langsung.

Berdasarkan hasil data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dengan mengetahui pengaruh penerapan media *flipbook* terhadap hasil belajar IPA SD ini dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian dan data yang diolah menunjukkan bahwa penerapan media *flipbook* cukup efektif, hal ini ditunjukkan dari hasil belajar yang mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest* setelah pemberian materi menggunakan media *flipbook*. Penggunaan media *flipbook* dengan model *cooperative learning* ini dapat menambah keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran, dengan hasil penelitian ini menambah bukti bahwa penggunaan media *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang sudah dilakukan hasil N-Gain sebesar 0,691 dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang. Implikasi penelitian ini adalah media *flipbook* dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media *flipbook* sebaiknya tidak hanya pada materi Siklus Air saja tapi juga pada materi-materi IPA lainnya karena dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru yang merasa kesulitan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya sampaikan kepada SDN Kedungbanteng yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian. Terutama kepada kedua orangtua saya atas doa dan dukungannya, kepada kedua kakak saya dan terimakasih juga saya sampaikan kepada semua pihak yang senantiasa membantu dan mendukung saya dalam menulis artikel ini.

REFERENSI

- [1] J. R. Pedagogik, "13060-25388-5-Pb (1)--," vol. 1, no. 1, pp. 50–60, 2017.
- [2] M. Ninawati, R. Rahmiati, and N. Wahyuni, "Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Pademangan Barat 11 Jakarta Utara," *TANGGAP J. Ris. dan Inov. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 64–73, 2021, doi: 10.55933/tjripd.v2i1.273.
- [3] R. Abdullah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, "Urgensi Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kelas Mata Pelajaran Ips Di Madrasah Tsanawiyah," *Lantanida J.*, vol. 3, no. 2, 2015.
- [4] E. Mahanangingtyas, "Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor melalui penggunaan jurnal belajar bagi mahasiswa PGSD," *Pros. Semin. Nas. HDPGSDI Wil. IV*, pp. 192–200, 2017.
- [5] C. Pebriani, "Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V," *J. Prima Edukasia*, vol. 5, no. 1, pp. 11–21, 2017, doi: 10.21831/jpe.v5i1.8461.
- [6] I. N. Sugiana, A. Harjono, H. Sahidu, and G. Gunawan, "Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbantuan Media Laboratorium Virtual Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa pada Materi Momentum dan Impuls," *J. Pendidik. Fis. dan Teknol.*, vol. 2, no. 2, pp. 61–65, 2017, doi: 10.29303/jpft.v2i2.290.
- [7] T. A. P. Rahmat Illahi, N. A. Yensy B, and R. Agustinsa, "Analisis Tingkat Kognitif Soal pada Buku Kemendikbud Revisi 2018 Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat," *JEMS J. Edukasi Mat. dan Sains*, vol. 9, no. 2, p. 189, 2021, doi: 10.25273/jems.v9i2.10247.
- [8] H. Ruwaida, "Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih," *Jurnal.stiq-amuntai.ac.id*, vol. 4, no. 1, pp. 51–76, 2019.
- [9] N. W. Juniati and I. W. Widiana, "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa," *J. Educ. Action Res.*, vol. 1, no. 2, p. 122, 2017, doi: 10.23887/jear.v1i2.12045.
- [10] A. Riwahyudin, "Pengaruh Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau," *J. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 1, p. 11, 2015, doi: 10.21009/jpd.061.02.
- [11] I. P. A. S. Negara, M. G. R. Kristiantari, and K. A. Saputra, "Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI," *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 4, no. 3, pp. 403–413, 2021, doi: 10.23887/jppg.v4i3.38185.
- [12] A. G. Wicaksono, J. Jumanto, and O. Irmade, "Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar," *Prem. Educ. J. Pendidik. Dasar dan Pembelajaran*, vol. 10, no. 2, p. 215, 2020, doi: 10.25273/pe.v10i2.6384.
- [13] I. M. Gede Swiyadnya, I. M. Citra Wibawa, and I. K. Agus Sudiandika, "Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan LKPD Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA," *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 9, no. 2, p. 203, 2021, doi: 10.23887/jjpgsd.v9i2.36111.
- [14] I. P. A. S. Dasar, "Jurnal Riset Pendidikan Dasar CROSS CROSSES MEDIA ON THE ACTIVITIES AND LEARNING OUTCOMES OF," vol. 01, no. April, pp. 101–106, 2018.
- [15] F. Nuriansyah, "Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19," *J. Pendidikan Ekon. Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 61–65, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPEI/article/view/28346>
- [16] Zulfadewina, M. Ninawati, Rahmiati, and Z. M. Husain, "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Microsoft Power Point Siswa Kelas 5 SD," *J. Ris. dan Inov. Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 38–48, 2020.
- [17] A. L. Putri and W. Wahyudi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD," *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 10, pp. 4504–4509, 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i10.1053.
- [18] K. Sa'diyah, "pengembangan E-Modul berbasis digital flipbook untuk mempermudah pembelajaran jarak jauh di SMA," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3.4, pp. 1298–1308, 2021.
- [19] E. Wibowo and D. D. Pratiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan," *Desimal J. Mat.*, vol. 1, no. 2, p. 147, 2018, doi: 10.24042/djm.v1i2.2279.
- [20] A. Masitoh, "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V," *J. Belaindika Pembelajaran dan Inov. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 21–27, 2022.
- [21] L. Sumaryani, R. Rusijono, and S. Suhanadji, "Pengaruh Penerapan Strategi Pq4R Menggunakan Media Flip Book Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Di Era Pandemi," *Autentik J. Pengemb. Pendidik. Dasar*, vol. 5, no. 2, pp. 111–125, 2021, doi: 10.36379/autentik.v5i2.141.
- [22] R. Amiyanti, K. Ningsih, and Y. Yokhebed, "Pengaruh Model Kooperatif Berbantuan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 3 Materi Bakteri," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 1, no. 1, pp. 0–9, 2018.
- [23] Prof.Dr.Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2017.
- [24] S. Mian, "No Title □□□□□□ □□□□." *كتاب الجامع*, vol. 2, no. 5, p. 255, 2009, [Online]. Available: ???
- [25] H. Belajar and D. I. Masa, "Jurnal EPISTEMA," vol. 2, no. 02, 2021.
- [26] "PENGARUH MODEL KOOPERATIF BERBANTUAN MEDIA FLIPBOOK TERHADAP HASIL

BELAJAR SISWA KELAS X SMAN 3 MATERI BAKTERI ARTIKEL PENELITIAN OLEH : RESTI AMIYANTI PENGARUH MODEL KOOPERATIF BERBANTUAN MEDIA FLIPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMAN 3,” pp. 0–9, 2018.

- [27] P. Media, P. Flipbook, D. Guna, M. Proses, and P. Di, “JDPP,” vol. 3800, 2020.
- [28] I. K. W. Sari and R. Wulandari, “Analisis kemampuan kognitif dalam pembelajaran IPA SMP,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran Sains Indones.*, vol. 3, no. 2, pp. 145–152, 2020.
- [29] D. Amelia, S. Susanto, and A. Fatahillah, “Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Himpunan Berdasarkan Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Kelas VII-A di SMPN 14 Jember,” *J. Edukasi*, vol. 2, no. 1, p. 1, 2016, doi: 10.19184/jukasi.v2i1.3402.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.