

# The Influence of My Earth *Flipbook* Learning Media and Its Seasons on Student Learning Outcomes

## [Pengaruh Media Pembelajaran *Flipbook* Bumiku dan Musimnya Terhadap Hasil Belajar Siswa]

Anis Khoirunnisa<sup>1)</sup>, Fitria Eka Wulandari<sup>2\*)</sup>

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

2) Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [fitriaekawulandari@umsida.ac.id](mailto:fitriaekawulandari@umsida.ac.id)

**Abstract.** *Learning outcomes are an important part of the learning process with learning outcomes so the teacher can evaluate the learning that has been implemented and can find out students' abilities when mastering the material that has been applied in the learning process. In science learning activities students show low cognitive learning outcomes such as evaluating and analyzing, this is because the delivery of learning material delivered to students during learning activities still uses books and shows that the learning process has not been successful, so it requires learning media for basic knowledge or understanding of concepts another concept. The type of research used in this research is quantitative. The results of the N-Gain analysis on the pretest and posttest showed an average N-Gain of 0.52 with moderate criteria. So it shows if the flipbook learning media is effective in improving student learning outcomes.*

**Keywords** - Cognitive abilities, flipbook media, learning outcomes

**Abstrak.** *Hasil belajar merupakan bagian penting pada proses pembelajaran dengan adanya hasil belajar maka guru bisa mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilaksanakan serta dapat mengetahui kemampuan siswa ketika menguasai materi yang sudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran IPA siswa menunjukkan hasil belajar kognitif yang rendah seperti mengevaluasi dan menganalisis, hal ini dikarenakan penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan ke siswa pada saat kegiatan pembelajaran masih menggunakan buku dan menunjukkan belum berhasilnya proses pembelajaran, sehingga membutuhkan media pembelajaran untuk dasar pengetahuan atau pemahaman konsep konsep lainnya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Hasil analisis N-Gain pada pretest dan posttest menunjukkan rata-rata N-Gain 0,52 dengan kriteria sedang. Sehingga menunjukkan jika media pembelajaran flipbook efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.*

**Kata Kunci** - kemampuan kognitif, media flipbook, hasil belajar

### I. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang mempelajari alam semesta dengan menggunakan pengamatan, serta menerapkan peraturan, dan dijelaskan dengan menggunakan penalaran sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan[1]. Tujuan dari Pembelajaran IPA adalah untuk meningkatkan serta mengembangkan perilaku yang positif, rasa ingin tahu dan kesadaran siswa tentang keterkaitan yang berhubungan satu sama lain serta memberikan pengaruh antara sains dan lingkungan, teknologi serta masyarakat sehingga membentuk generasi yang akan datang menjadi generasi yang memiliki kemampuan ketika memahami alam semesta[2]. Pada pembelajaran IPA juga mempunyai tujuan menciptakan sumber daya manusia yang paham dengan lingkungan, dan dapat mengatasi masalah pada kehidupan sehari-hari. Sehingga pembelajaran IPA bisa memberikan kesempatan siswa untuk menumbuhkan rasa keingintahuan secara alami, meningkatkan kreatifitas dalam bertanya dan mengetahui fenomena alam berdasarkan bukti, serta memperluas cara berpikir ilmiah[3]. Maka setiap individu diberikan kesempatan untuk mendapatkan hasil pencapaian yang baik pada saat proses pembelajaran, karena pembelajaran IPA berorientasi pada proses dan hasil pembelajaran[4].

Hasil belajar merupakan bagian penting pada proses pembelajaran, dengan adanya hasil belajar maka guru bisa mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilaksanakan serta dapat mengetahui kemampuan siswa ketika menguasai materi yang sudah diterapkan dalam proses pembelajaran[5]. Menurut Bloom, hasil belajar dibagi menjadi tiga domain atau ranah kemampuan intelektual, diantaranya Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*) yaitu perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan berpikir. Ranah Afektif (*Affective Domain*) yaitu perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, apresiasi, dan penyesuaian diri. Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*) yaitu perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik atau kemampuan fisik seperti menulis tangan dan mengetik[6].

Hasil belajar kognitif menjadi bagian terpenting dalam pembelajaran karena didalamnya melibatkan aktivitas mental dalam memilih teknik dengan bentuk fakta, prinsip dan prosedur[7]. Hasil belajar pada penelitian ini didasarkan ke dalam Taksonomi Bloom, dimana membagi keterampilan berpikir menjadi enam kelompok aspek kognitif yaitu *Lower Order Thinking Skill (LOTS)* dan *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Kelompok *LOTS* meliputi keterampilan

mengingat (C1), memahami (C2) dan mengaplikasi (C3), sedangkan *HOTS* meliputi keterampilan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6). Aspek kognitif merupakan aspek yang berhubungan langsung dengan mental atau otak, tentang bagaimana cara berpikir siswa, memahami, menghafal, menganalisis, maupun mengevaluasi[8]. Dalam proses pembelajaran guru paling banyak menggunakan aspek kognitif dalam memberikan penilaian karena berkaitan dengan kesempatan siswa saat memahami materi dalam pembelajaran.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas siswa masih kurang dalam meningkatkan kemampuan berpikir, proses pembelajaran biasanya mengarah pada kemampuan peserta didik untuk mengingat informasi dan mempertahankan macam-macam informasi yang diingatnya. Sehingga mengakibatkan peserta didik belum bisa menghubungkan pembelajaran yang telah dipelajari siswa dengan bagaimana pemanfaatan pengetahuan tersebut atau digunakan pada suasana yang baru, sehingga peserta didik menjadi kehilangan keaktifan pada pembelajaran yang bisa menyebabkan menurunnya hasil belajar[9]. Pada hasil penelitian menunjukkan di kelas III SDN Buluh Socah Madura didapatkan data jika hasil belajar kognitif siswa rendah dan tujuan pembelajaran tidak dilaksanakan dengan baik[10].

Kenyataannya hasil belajar siswa pada kategori kognitif masih rendah, data ini dibuktikan pada saat observasi di SD Swasta di Singkawang dan dibuktikan pada hasil observasi di SDN 013 Bengkulu Utara yang menunjukkan jika hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA masih rendah, guru menyatakan jika peserta didik masih banyak yang belum memahami tentang pembelajaran IPA dan menerapkan metode ceramah saat menjelaskan materi pembelajaran sehingga inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah[11], [12]. Berdasarkan salah satu observasi pada kelas V di SDN 43 Sungai Sapih Padang menunjukkan bahwa pembelajaran tidak berhasil dan dikatakan rendah, salah satu sebabnya ialah siswa merasa bosan dalam mengikuti proses belajar, apabila masalah ini tidak dapat segera diatasi akan berdampak negatif pada keberhasilan siswa selanjutnya[13].

Demikian juga pada kegiatan pembelajaran di kelas VI SDN GEDANGAN pada pembelajaran IPA siswa menunjukkan hasil belajar kognitif yang rendah seperti mengevaluasi dan menganalisis pada materi pembelajaran IPA, maka peserta didik menunjukkan hasil belajar yang rendah dan kriteria ketuntasannya hanya 40%, hal ini dikarenakan penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan ke siswa pada saat kegiatan pembelajaran masih menggunakan buku dan menunjukkan belum berhasilnya proses pembelajaran, siswa belum memahami materi pembelajaran yang sudah disampaikan sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran untuk dasar pengetahuan atau pemahaman konsep konsep lainnya. Berdasarkan dari sebuah penelitian yang lain juga menjelaskan jika faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa sekolah dasar itu rendah karena peserta didik masih membutuhkan media pembelajaran untuk menentukan tujuan pada proses pembelajaran[14].

Media merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan pembelajaran di sekolah karena fungsinya dapat berperan dalam penyampaian informasi dari guru ke siswa atau sebaliknya. Ciri terpenting dari media pembelajaran adalah siswa tidak memusatkan perhatiannya hanya pada penyajian atau objek, tetapi juga akan interaksi selama pembelajaran[15]. Dengan demikian anak sekolah dasar sangat membutuhkan perantara atau media yang bisa membantunya dalam memahami pembelajaran. Dengan menerapkan media pembelajaran, anak lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru[16]. Media yang bisa digunakan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif yaitu media pembelajaran *flipbook*.

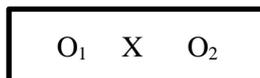
Penerapan *flipbook* digital ini sama seperti *e-book* (buku elektronik) tetapi kelebihan dari *flipbook* itu bisa dibuka pada setiap lembarnya yang disertai dengan animasi, video, tulisan, dan gambar yang berhubungan dengan konteks buku[17]. Berdasarkan hasil penelitian di kelas IV UPT SD Negeri 3 Tulungagung menjelaskan saat kegiatan belajar dengan menerapkan media pembelajaran *flipbook* dapat dikatakan mampu mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa daripada menerapkan pembelajaran klasikal yang biasanya digunakan[18]. Pada hasil penelitian lainnya di kelas V SD Negeri Surakarta, menurut data yang sudah didapatkan sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* bisa meningkatkan kemampuan berpikir siswa sehingga bisa meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA[19]. Media pembelajaran *flipbook* dapat memberikan kesempatan agar bisa memberikan motivasi pada peserta didik saat proses pembelajaran. Sehingga, pada media pembelajaran tersebut ditampilkan macam-macam gambar yang berhubungan dengan konsep pembelajaran yang akan diterapkan oleh pendidik[20]. Pada sebuah penelitian diperoleh data jika media pembelajaran berbasis *Flipbook* bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif [21].

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital yang dikemas dalam bentuk *flipbook* memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook* ini berfokus pada aspek kognitif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, khususnya pada materi Bumi dan Musimnya kelas VI tingkat sekolah dasar di SDN Gedangan. Adapun beberapa perbedaan penelitian yang dilakukan yaitu salah satunya menurut penelitian yang dilakukan di SDN 013 Bengkulu Utara pada pembelajaran IPA menggunakan alat peraga gunung berapi pada siswa kelas IV SDN 013 Bengkulu Utara yang berjumlah 24 orang, sehingga dengan adanya latar belakang tersebut maka peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran *flipbook* ini terhadap hasil belajar siswa.

## II. METODE

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan fokus penelitian satu kelas *eksperimen* yang digunakan, dengan jenis *pre-experimental* dengan desain *One- Group Pretest-Posttest*.



**Gambar 1.** Desain Penelitian *One- Group Pretest-Posttest*

Keterangan:

- 1) O<sub>1</sub> merupakan hasil tes sebelum diberikan media *flipbook* atau *pre test*
- 2) X merupakan perlakuan pengajaran (penggunaan media *flipbook* terhadap hasil belajar siswa) atau *treatment*
- 3) O<sub>2</sub> merupakan hasil tes sesudah diberikan media *flipbook* atau *post test*

#### **Populasi dan Sampel**

Pada penelitian ini jumlah populasi dan sampelnya sama. Populasi pada penelitian ini adalah 28 siswa yang ada dikelas VI SDN Gedangan. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik sampling jenuh yaitu siswa kelas VI SDN Gedangan yang berjumlah 28 siswa. Sampling jenuh adalah sebuah teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, Penggunaan teknik sampling jenuh ini merupakan sebuah teknik yang sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang[22].

#### **Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan yaitu soal kognitif berupa pilihan ganda dengan menggunakan indikator kognitif, C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menentukan proses terjadinya rotasi bumi dan revolusi bumi), C4 (analisis) dan C5 (mengevaluasi).

#### **Teknik Pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu hasil tes sebelum diberikan media *flipbook* yaitu *pretest* dan hasil tes sesudah diberikan media *flipbook* yaitu *posttest* dengan memberikan sebuah soal tes berupa pilihan ganda. Teknik pengumpulan data ini menggunakan teknik tes yang akan menentukan hasil belajar siswa[23]. Pada sebuah penelitian teknik pengumpulan data perlu diperhatikan supaya data yang didapatkan bisa terjaga validitas dan reliabilitas. Sebelum menerapkan media pembelajaran *flipbook* yang disebut *pretest* dan sesudah menerapkan media pembelajaran *flipbook* yang disebut *posttest*, dimana instrumen yang digunakan telah valid dan reliabel. Teknik tes tulis ini diterapkan agar bisa mengetahui hasil belajar yang didapatkan peserta didik dengan menggunakan aspek kognitif.

#### **Teknik analisis data**

Pada data nilai *pretest* dan *posttest*, teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menggunakan rumus *N-Gain*, seperti sebagai berikut :

**Tabel 1. Rumus N-Gain :**

$$N\text{- Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan kategori perolehan nilai *N-Gain score* yang ditentukan dalam bentuk persentase jawaban responden [24]. Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-gain* kriteria hasil belajar kognitif sebagai berikut:

**Tabel 2. Pembagian Skor Gain :**

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran untuk mengukur pengaruh terhadap hasil belajar. Penggunaan media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media kekinian yang sesuai dengan pembelajaran abad 21 adalah media digital. Salah satu media digital yang cocok untuk siswa sekolah dasar adalah *flipbook*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada saat penerapan media pembelajaran *flipbook*, diperoleh data untuk mengetahui hasil yang didapatkan siswa saat sebelum diberi perlakuan yaitu *pretest*, pada saat penerapan media pembelajaran *flipbook* di Sdn Gedangan menggunakan model pembelajaran kooperatif, siswa membentuk kelompok untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menggunakan keterampilan sosial dalam proses belajar, sehingga siswa bisa saling menghargai satu sama lain, dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk menyampaikan pendapatnya ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Setelah diberi perlakuan dengan menerapkan media

pembelajaran, maka dilakukan *posttest* untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *flipbook* terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel 3. Rata-rata Nilai *N-Gain* Hasil Belajar Kognitif Siswa**

Nilai		Rata-rata Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
67,6	85	0,52	Sedang

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan jika adanya peningkatan hasil belajar kognitif pada *pretest* dan *posttest* sebesar 0,52%. Kemudian diperoleh rata-rata skor *pretest* yaitu 67,6% dan skor *posttest* sebesar 85% sehingga skor *pretest* mengalami peningkatan sebesar 17,3% berkaitan dengan hal tersebut, maka penerapan media pembelajaran *flipbook* dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang menjelaskan jika media *flipbook* untuk anak usia Sekolah Dasar yang disajikan tak hanya berupa teks saja namun terdapat gambar, suara maupun video dapat menarik minat siswa sehingga media *flipbook* yang telah dirancang menarik dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*[25]. Pada proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar, Salah satu pendukung yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran *flipbook* yang akan membantu dalam proses pembelajaran [26].

**Tabel 4. Presentase Hasil belajar Kognitif**

Ranah Kognitif	Indikator	Presentase hasil <i>pretest</i>	Presentase hasil <i>posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori
C1	Mengidentifikasi pengertian rotasi bumi, revolusi, gerhana	77%	88%	0,48	sedang
C2	Mengidentifikasi matahari sebagai pusat dari revolusi	64%	69%	0,15	rendah
C3	Menentukan gambar yang tepat tentang proses rotasi bumi	66%	84%	0,53	sedang
C4	Menentukan gambar yang tepat tentang proses revolusi bumi				
	Menganalisis soal pernyataan yang tepat tentang proses terjadinya gerhana bulan	63%	88%	0,67	sedang
C5	Menganalisis soal pernyataan yang tepat tentang proses terjadinya gerhana matahari	64%	91%	0,75	tinggi
	Rata-Rata	67%	84%		

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan jika pada beberapa indikator kognitif terdapat peningkatan presentase pada *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, dari hasil penelitian yang diperoleh di kelas VI Sdn Gedangan didapatkan presentase dari Ranah Kognitif pada saat *pretest* yaitu C1 77% dan pada hasil *posttest* presentasinya meningkat menjadi 88% dengan rata-rata nilai *N-Gain* 0,48 yang termasuk kategori sedang, sehingga pada indikator C1 mengalami peningkatan sebesar 11%. Sedangkan pada indikator C2 memperoleh hasil *pretest* 64% dan pada hasil *posttest* mendapatkan hasil 69%, maka terjadi peningkatan pada indikator C2 sebesar 5% dan rata rata nilai *N-Gain* yang didapatkan yaitu 0,15 yang masuk kedalam kategori rendah. Pada indikator C3 hasil *pretest* mendapatkan presentase 66% dan pada hasil *posttest* mendapatkan 84%, sehingga mengalami peningkatan sebesar 18% dan pada rata-rata nilai *N-Gain* yaitu 0,53 yang masuk kedalam kategori sedang. Indikator lainnya yaitu C4 mendapatkan hasil *pretest* 63% dan hasil *posttest* 88%, maka ada peningkatan sebesar 25% dengan rata-rata nilai *N-Gain* 0,67 dengan kategori sedang.

Indikator C5 didapatkan hasil *pretest* 64% dan hasil *posttest* 91% yang menunjukkan jika ada peningkatan 27% sehingga pada rata rata nilai *N-Gain* yaitu 0,75 dan presentase yang paling tinggi yaitu pada C5 (Menganalisis soal pernyataan dengan tepat) diperoleh hasil 91%. Hasil penelitian lainnya juga menunjukkan jika berdasarkan hasil review dari ahli desain pembelajaran, diketahui bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS memperoleh persentase 92,5% dengan kualifikasi sangat baik[27]. Dari penelitian lainnya juga menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh kedua kelas terlihat bahwa regu eksperimen mengalami peningkatan. Penilaian tes regu eksperimen menggunakan strategi *crossword puzzle* berbantuan media *flipbook* diperoleh hasil terendah 55 dan tertinggi 100 dengan KKM 65[28]. Siswa yang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran juga akan selalu fokus dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga dapat merangsang pikiran siswa dan membuat siswa lebih antusias dalam menggunakan media *Flipbook*[29]. Hasil pengamatan lainnya juga menunjukkan jika peserta didik antusias dalam

menggunakan bahan ajar elektronik sehingga bisa diketahui bahwa bahan ajar *flipbook* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik[30].

Kemudian untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran mengacu pada indikator yang sudah ditentukan. Nilai keseluruhan presentase yang didapatkan dari rata-rata hasil belajar kognitif pada saat pelaksanaan *pretest* sebesar 67% dan saat melakukan *posttest* sebesar 84% maka dapat diketahui bahwa ada kenaikan dari *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan yaitu sebesar 17% sehingga siswa puas dalam penerapan media *flipbook* untuk menunjang hasil belajar yang lebih maksimal. Media pembelajaran *Flipbook* ini diterapkan di kelas VI Sdn Gedangan yang menjelaskan tentang peristiwa rotasi dan revolusi bumi serta menjelaskan tentang peristiwa gerhana matahari dan gerhana bulan, penjelasan yang digunakan juga disertai video pembelajaran untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami sehingga bisa membuat peserta didik antusias untuk memahami materi pembelajaran yang ada pada media pembelajaran *flipbook*.

Demikian juga saat penerapan media *flipbook* pada proses kegiatan pembelajaran, siswa tertarik untuk mengetahui materi yang disajikan dalam media tersebut. Penggunaan media *flipbook* dapat menambah minat belajar peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, serta memudahkan siswa untuk membacanya dimana saja dan kapan saja melalui media digital. Media *flipbook* ini menjadi solusi untuk menciptakan suasana didalam kelas lebih menarik, komunikatif serta dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru[31].

Pengaruh media *flipbook* dalam pembelajaran IPA ditentukan oleh tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa. Tes ini dilaksanakan pada subjek yang merupakan subjek penelitian. Sebelum perlakuan dilakukan *pretest* dan sesudah perlakuan dilakukan *posttest*. Kemudian semua data hasil *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan rumus *N-Gain* dan dilakukan pembagian kategori perolehan nilai *N-gain* kriteria hasil belajar kognitif untuk mendapatkan hasil data yang valid dan reliabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *Flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA materi bumiku dan musimnya pada siswa kelas VI di SDN Gedangan.

#### IV.SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media *flipbook* saat digunakan pada proses belajar dan terhadap hasil belajar siswa pada saat melakukan *pretest* dengan hasil rata rata 67% dan *posttest* dengan hasil 84% sehingga ada peningkatan hasil belajar sebesar 17%, memang ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran *flipbook* sehingga memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa. Hal itu dapat diketahui pada score *N-Gain* 0,52 yang menunjukkan jika hasil belajar masuk dengan kriteria sedang. Dari hasil score *N-Gain* tersebut, dapat diketahui jika ada keterbatasan yang terdapat pada penelitian ini. Adapun yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini yaitu data hasil belajar yang diperoleh dengan menerapkan media pembelajaran *flipbook* pada kelas VI, Namun penelitian lebih lanjut disarankan untuk menggunakan media pembelajaran *flipbook* yang bisa diterapkan di jenjang kelas lainnya yang diharapkan dapat membantu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kemudahan untuk menyelesaikan artikel ini, terima kasih kepada pihak yang berperan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian yaitu pada pihak sekolah yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian di SDN Gedangan dan terima kasih kepada orang tua, dosen pembimbing, teman teman serta yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir artikel ini dengan sebaik-baiknya.

## REFERENSI

- [1] M. I. Setiadi, M. Muksar, and D. Suprianti, "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA," *JISIP*, vol. 5, no. 4, Nov. 2021, doi: 10.58258/jisip.v5i4.2542.
- [2] N. S. Nirmala and F. Istianah, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK SEBAGAI MEDIA BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI METAMORFOSIS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR," p. 14.
- [3] T. Nabillah and A. P. Abadi, "FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA," 2019.
- [4] F. F. K. Sari and I. R. W. Atmojo, "Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 6079–6085, Nov. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1715.
- [5] D. Abdullah and T. Maryati, "PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR," *JP*, Dec. 2019, doi: 10.23969/jp.v4i2.2166.
- [6] Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, and Amir Reza Kusuma, "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom," *MUDIMA*, vol. 2, no. 9, pp. 3507–3514, Sep. 2022, doi: 10.55927/mudima.v2i9.1132.
- [7] L. Setyaningsih and A. Ekayanti, "Keterampilan Berfikir Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Kemampuan Number Sense," *Jurnal Didaktik Matematika*, vol. 6, no. 1, pp. 28–39, Apr. 2019, doi: 10.24815/jdm.v6i1.11699.
- [8] I. Magdalena, Y. Septina, L. N. Rahmayani, A. A. Nasrullah, A. D. Nokhriyana, and S. W. Pamungkas, "Penerapan Taksonomi Bloom sebagai Alat Evaluasi di SDN Kapuk 15," *arzusin*, vol. 2, no. 6, pp. 532–539, Dec. 2022, doi: 10.58578/arzusin.v2i6.683.
- [9] D. G. Lestari and H. Irawati, "Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry," vol. 2, no. 2, 2020.
- [10] Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, and Tyasmiarni Citrawati, "Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah," *jpm*, vol. 10, no. 1, pp. 23–29, Jun. 2020, doi: 10.37630/jpm.v10i1.277.
- [11] A. Timara, E. Sulistri, and S. Sumarli, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SD," *ORBITA*, vol. 7, no. 2, p. 283, Nov. 2021, doi: 10.31764/orbita.v7i2.5173.
- [12] E. E. Lubis, Ed., "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dan Media Alat Peraga (Gunung Berapi) Pada Mata Pelajaran IPA SDN 013 Bengkulu Utara," *pendipa. jurnal. pendik. sains*, vol. 4, no. 2, pp. 74–78, Jun. 2020, doi: 10.33369/pendipa.4.2.74-78.
- [13] G. Prananda, R. Saputra, and Z. Ricky, "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA LAGU ANAK DALAM PEMBELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR," *pgsdunars*, vol. 8, no. 2, p. 304, Dec. 2020, doi: 10.36841/pgsdunars.v8i2.830.
- [14] F. I. Rahma, "MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan)," p. 13, 2019.
- [15] U. B. Harsiwi and L. D. D. Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar," *basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1104–1113, Sep. 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.505.
- [16] F. M. Maharuli and Z. Zulherman, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar," *educatio*, vol. 7, no. 2, pp. 265–271, Apr. 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i2.966.
- [17] R. Yulianto and A. Maydiantoro, "Analisis Kebutuhan Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa," p. 11, 2022.
- [18] G. Prananda, "KORELASI ANTARA MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR," vol. 3, no. 3, 2019.
- [19] T. Aprilia, "Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa," *JPIPFIP*, vol. 14, no. 1, pp. 10–21, Apr. 2021, doi: 10.21831/jpipfip.v14i1.32059.
- [20] A. Nurwidiyanti and P. M. Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6949–6959, Jun. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3421.
- [21] B. Ulum and Y. Wiyatmo, "PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS WEB FLIPHTML5 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF PADA TOPIK MOMENTUM DAN IMPULS KELAS X SMA DITINJAU DARI MINAT, KEMAMPUAN AWAL, DAN RESPON PEMBELAJARAN".
- [22] A. A. A. Anggraeni, P. Veryliana, and I. F. R. Fatkhur R., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika," *IJEE*, vol. 3, no. 2, p. 218, Jul. 2019, doi: 10.23887/ijee.v3i2.18552.
- [23] B. F. Prisuna, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Meet terhadap Hasil Belajar," *JPIPFIP*, vol. 14, no. 2, pp. 137–147, Oct. 2021, doi: 10.21831/jpipfip.v14i2.39160.
- [24] A. Wahab, J. Junaedi, and Muh. Azhar, "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI," *basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1039–1045, Mar. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.845.
- [25] A. A. D. Lehan, M. Sampe, and S. G. U. Lala, "EFEKTIVITAS MEDIA FLIPBOOK BERBASIS MODEL STAD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V".
- [26] R. S. Rizal, "Peningkatan Hasil Belajar melalui Bahan Ajar Flipbook Siswa Sekolah Dasar," *AJUP*, vol. 2, no. 3, pp. 252–256, Dec. 2022, doi: 10.57250/ajup.v2i3.141.
- [27] I. D. A. W. S. Dewi and I. W. Sujana, "Media Flipbook Berorientasi Pendekatan Kontekstual Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Sekolah Dasar," *JIPPG*, vol. 5, no. 2, pp. 244–258, Jul. 2022, doi: 10.23887/jippg.v5i2.46404.

- [28] E. Febriyanti\* and M. Mayarni, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *JPSI*, vol. 10, no. 4, pp. 816–832, Oct. 2022, doi: 10.24815/jpsi.v10i4.26281.
- [29] S. Afriana and A. Prastowo, “Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar,” *DTS*, vol. 22, no. 1, p. 41, Feb. 2022, doi: 10.30651/didaktis.v22i1.11089.
- [30] R. S. Rizal, “Peningkatan Hasil Belajar melalui Bahan Ajar Flipbook Siswa Sekolah Dasar,” *AJUP*, vol. 2, no. 3, pp. 252–256, Dec. 2022, doi: 10.57250/ajup.v2i3.141.
- [31] I. Widyasari, Z. Zetriuslita, E. Istikomah, and S. Herlina, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP,” *J.Derivat*, vol. 8, no. 1, pp. 61–71, Jul. 2021, doi: 10.31316/j.derivat.v8i1.1678.

**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.*

# Artikel

*by Turnitin Check*

---

**Submission date:** 28-Aug-2023 08:46AM (UTC-0400)

**Submission ID:** 2152709791

**File name:** Artikel\_1.docx (77.62K)

**Word count:** 3969

**Character count:** 25399

# The Influence of My Earth *Flipbook* Learning Media and Its Seasons on Student Learning Outcomes

## [Pengaruh Media Pembelajaran *Flipbook* Bumiku dan Musimnya Terhadap Hasil Belajar Siswa]

Anis Khoirunnisa<sup>1)</sup>, Fitria Eka Wulandari<sup>2\*)</sup>

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

2) Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [fitriaekawulandari@umsida.ac.id](mailto:fitriaekawulandari@umsida.ac.id)

**Abstract.** *Learning outcomes are an important part of the learning process with learning outcomes so the teacher can evaluate the learning that has been implemented and can find out students' abilities when mastering the material that has been applied in the learning process. In science learning activities students show low cognitive learning outcomes such as evaluating and analyzing, this is because the delivery of learning material delivered to students during learning activities still uses books and shows that the learning process has not been successful, so it requires learning media for basic knowledge or understanding of concepts another concept. The type of research used in this research is quantitative. The results of the N-Gain analysis on the pretest and posttest showed an average N-Gain of 0.52 with moderate criteria. So it shows if the flipbook learning media is effective in improving student learning outcomes.*

**Keywords -** *Cognitive abilities, flipbook media, learning outcomes*

**Abstrak.** *Hasil belajar merupakan bagian penting pada proses pembelajaran dengan adanya hasil belajar maka guru bisa mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilaksanakan serta dapat mengetahui kemampuan siswa ketika menguasai materi yang sudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran IPA siswa menunjukkan belajar kognitif yang rendah seperti mengevaluasi dan menganalisis, hal ini dikarenakan penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan ke siswa pada saat kegiatan pembelajaran masih menggunakan buku dan menunjukkan belum berhasilnya proses pembelajaran, sehingga membutuhkan media pembelajaran untuk dasar pengetahuan atau pemahaman konsep konsep lainnya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Hasil analisis N-Gain pada pretest dan posttest menunjukkan rata-rata N-Gain 0,52 dengan kriteria sedang. Sehingga menunjukkan jika media pembelajaran flipbook efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.*

**Kata Kunci -** *kemampuan kognitif, media flipbook, hasil belajar*

### I. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang mempelajari alam semesta dengan menggunakan pengamatan, serta menerapkan peraturan, dan dijelaskan dengan menggunakan penalaran sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan[1]. Tujuan dari Pembelajaran IPA adalah untuk meningkatkan serta mengembangkan perilaku yang positif, rasa ingin tahu dan kesadaran siswa tentang keterkaitan yang berhubungan satu sama lain serta memberikan pengaruh antara sains dan lingkungan, teknologi serta masyarakat sehingga membentuk generasi yang akan datang menjadi generasi yang memiliki kemampuan ketika memahami alam semesta[2]. Pada pembelajaran IPA juga mempunyai tujuan menciptakan sumber daya manusia yang paham dengan lingkungan, dan dapat mengatasi masalah pada kehidupan sehari-hari. Sehingga pembelajaran IPA bisa memberikan kesempatan siswa untuk menumbuhkan rasa keingintahuan secara alami, meningkatkan kreatifitas dalam bertanya dan mengetahui fenomena alam berdasarkan bukti, serta memperluas cara berpikir ilmiah[3]. Maka setiap individu diberikan kesempatan untuk mendapatkan hasil pencapaian yang baik pada saat proses pembelajaran, karena pembelajaran IPA berorientasi pada proses dan hasil pembelajaran[4].

Hasil belajar merupakan bagian penting pada proses pembelajaran, dengan adanya hasil belajar maka guru bisa mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilaksanakan serta dapat mengetahui kemampuan siswa ketika menguasai materi yang sudah diterapkan dalam proses pembelajaran[5]. Menurut Bloom, hasil belajar dibagi menjadi tiga domain atau ranah kemampuan intelektual, diantaranya Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*) yaitu perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan berpikir. Ranah Afektif (*Affective Domain*) yaitu perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, apresiasi, dan penyesuaian diri. Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*) yaitu perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik atau kemampuan fisik seperti menulis tangan dan mengetik[6].

Hasil belajar kognitif menjadi bagian terpenting dalam pembelajaran karena didalamnya melibatkan aktivitas mental dalam memilih teknik bentuk fakta, prinsip dan prosedur[7]. Hasil belajar pada penelitian ini didasarkan ke dalam Taksonomi Bloom, dimana membagi keterampilan berpikir menjadi enam kelompok aspek kognitif yaitu *Lower Order Thinking Skill (LOTS)* dan *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Kelompok *LOTS* meliputi keterampilan

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

mengingat (C1), memahami (C2) dan mengaplikasi (C3), sedangkan *HOTS* meliputi keterampilan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6). Aspek kognitif merupakan aspek yang berhubungan langsung dengan mental atau otak, tentang bagaimana cara berpikir siswa, memahami, menghafal, menganalisis, maupun mengevaluasi[8]. Dalam proses pembelajaran guru paling banyak menggunakan aspek kognitif dalam memberikan penilaian karena berkaitan dengan kesempatan siswa saat memahami materi dalam pembelajaran.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas siswa masih kurang dalam meningkatkan kemampuan berpikir, proses pembelajaran biasanya mengarah pada kemampuan peserta didik untuk mengingat informasi dan mempertahankan macam-macam informasi yang diingatnya. Sehingga mengakibatkan peserta didik belum bisa menghubungkan pembelajaran yang telah dipelajari siswa dengan bagaimana pemanfaatan pengetahuan tersebut atau digunakan pada suasana yang baru, sehingga peserta didik menjadi kehilangan keaktifan pada pembelajaran yang bisa menyebabkan menurunnya hasil belajar[9]. Pada hasil penelitian menunjukkan di kelas III SDN Buluh Socah Madura didapatkan data jika hasil belajar kognitif siswa rendah dan tujuan pembelajaran tidak dilaksanakan dengan baik[10].

Kenyataannya hasil belajar siswa pada kategori kognitif masih rendah, data ini dibuktikan pada saat observasi di SD Swasta di Singkawang dan dibuktikan pada hasil observasi di SDN 013 Bengkulu Utara yang menunjukkan jika hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA masih rendah, guru menyatakan jika peserta didik masih banyak yang belum memahami tentang pembelajaran IPA dan menerapkan metode ceramah saat menjelaskan materi pembelajaran sehingga inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah[11], [12]. Berdasarkan salah satu observasi pada kelas V di SDN 43 Sungai Sapih Padang menunjukan bahwa pembelajaran tidak berhasil dan dikatakan rendah, salah satu sebabnya ialah siswa merasa bosan dalam mengikuti proses belajar, apabila masalah ini tidak dapat segera diatasi akan berdampak negatif pada keberhasilan siswa selanjutnya[13].

Demikian juga pada kegiatan pembelajaran di kelas VI SDN GEDANGAN pada pembelajaran IPA siswa menunjukkan hasil belajar kognitif yang rendah seperti mengevaluasi dan menganalisis pada materi pembelajaran IPA, maka peserta didik menunjukkan hasil belajar yang rendah dan kriteria ketuntasannya hanya 40%, hal ini dikarenakan penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan ke siswa pada saat kegiatan pembelajaran masih menggunakan buku dan menunjukkan belum berhasilnya proses pembelajaran, siswa belum memahami materi pembelajaran yang sudah disampaikan sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran untuk dasar pengetahuan atau pemahaman konsep konsep lainnya. Berdasarkan dari sebuah penelitian yang lain juga menjelaskan jika faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa sekolah dasar itu rendah karena peserta didik masih membutuhkan media pembelajaran untuk menentukan tujuan pada proses pembelajaran[14].

Media merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan pembelajaran di sekolah karena fungsinya dapat berperan dalam penyampaian informasi dari guru ke siswa atau sebaliknya. Ciri terpenting dari media pembelajaran adalah siswa tidak memusatkan perhatiannya hanya pada penyajian atau objek, tetapi juga akan interaksi selama pembelajaran[15]. Dengan demikian anak sekolah dasar sangat membutuhkan perantara atau media yang bisa membantunya dalam memahami pembelajaran. Dengan menerapkan media pembelajaran, anak lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru[16]. Media yang bisa digunakan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif yaitu media pembelajaran *flipbook*.

Penerapan *flipbook* digital ini sama seperti *e-book* (buku elektronik) tetapi kelebihan dari *flipbook* itu bisa dibuka pada setiap lembarnya yang disertai dengan animasi, video, tulisan, dan gambar yang berhubungan dengan konteks buku[17]. Berdasarkan hasil penelitian di kelas IV UPT SD Negeri 3 Tulungagung menjelaskan saat kegiatan belajar dengan menerapkan media pembelajaran *flipbook* dapat dikatakan mampu mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa daripada menerapkan pembelajaran klasikal yang biasanya digunakan[18]. Pada hasil penelitian lainnya di kelas V SD Negeri Surakarta, menurut data yang sudah didapatkan sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* bisa meningkatkan kemampuan berpikir siswa sehingga bisa meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA[19]. Media pembelajaran *flipbook* dapat memberikan kesempatan agar bisa memberikan motivasi pada peserta didik saat proses pembelajaran. Sehingga, pada media pembelajaran tersebut ditampilkan macam-macam gambar yang berhubungan dengan konsep pembelajaran yang akan diterapkan oleh pendidik[20]. Pada sebuah penelitian diperoleh data jika media pembelajaran berbasis *Flipbook* bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif [21].

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital yang dikemas dalam bentuk *flipbook* memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook* ini berfokus pada aspek kognitif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, khususnya pada materi Bumi dan Musimnya kelas VI tingkat sekolah dasar di SDN Gedangan. Adapun beberapa perbedaan penelitian yang dilakukan yaitu salah satunya menurut penelitian yang dilakukan di SDN 013 Bengkulu Utara pada pembelajaran IPA menggunakan alat peraga gunung berapi pada siswa kelas IV SDN 013 Bengkulu Utara yang berjumlah 24 orang, sehingga dengan adanya latar belakang tersebut maka peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran *flipbook* ini terhadap hasil belajar siswa.

## II. METODE

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan fokus penelitian satu kelas *experimen* yang digunakan, dengan jenis *pre-experimental* dengan desain *One- Group Pretest-Posttest*.

O <sub>1</sub> X   O <sub>2</sub>
-----------------------------------

Gambar 1. Desain Penelitian *One- Group Pretest-Posttest*

Keterangan:

- 1) O<sub>1</sub> merupakan hasil tes sebelum diberikan media *flipbook* atau *pre test*
- 2) X merupakan perlakuan pengajaran (penggunaan media *flipbook* terhadap hasil belajar siswa) atau *treatment*
- 3) O<sub>2</sub> merupakan hasil tes sesudah diberikan media *flipbook* atau *post test*

#### Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini jumlah populasi dan sampelnya sama. Populasi pada penelitian ini adalah 28 siswa yang ada dikelas VI SDN Gedangan. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik sampling jenuh yaitu siswa kelas VI SDN Gedangan yang berjumlah 28 siswa. Sampling jenuh adalah sebuah teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Penggunaan teknik sampling jenuh ini merupakan sebuah teknik yang sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang[22].

#### Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan yaitu soal kognitif berupa pilihan ganda dengan menggunakan indikator kognitif, C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menentukan proses terjadinya rotasi bumi dan revolusi bumi), C4 (analisis) dan C5 (mengevaluasi).

#### Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu hasil tes sebelum diberikan media *flipbook* yaitu *pretest* dan hasil tes sesudah diberikan media *flipbook* yaitu *posttest* dengan memberikan sebuah soal tes berupa pilihan ganda. Teknik pengumpulan data ini menggunakan teknik tes yang akan menentukan hasil belajar siswa[23]. Pada sebuah penelitian teknik pengumpulan data perlu diperhatikan supaya data yang didapatkan bisa terjaga validitas dan reliabilitas. Sebelum menerapkan media pembelajaran *flipbook* yang disebut *pretest* dan sesudah menerapkan media pembelajaran *flipbook* yang disebut *posttest*, dimana instrumen yang digunakan telah valid dan reliabel. Teknik tes tulis ini diterapkan agar bisa mengetahui hasil belajar yang didapatkan peserta didik dengan menggunakan aspek kognitif.

#### Teknik analisis data

Pada data nilai *pretest* dan *posttest*, teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menggunakan rumus *N-Gain*, seperti sebagai berikut :

Tabel 1. Rumus *N-Gain* :

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan kategori perolehan nilai *N-Gain score* yang ditentukan dalam bentuk persentase jawaban responden [24]. Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-gain* kriteria hasil belajar kognitif sebagai berikut:

Tabel 2. Pembagian Skor *Gain* :

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran untuk mengukur pengaruh terhadap hasil belajar. Penggunaan media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media kekinian yang sesuai dengan pembelajaran abad 21 adalah media digital. Salah satu media digital yang cocok untuk siswa sekolah dasar adalah *flipbook*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada saat penerapan media pembelajaran *flipbook*, diperoleh data untuk mengetahui hasil yang didapatkan siswa saat sebelum diberi perlakuan yaitu *pretest*, pada saat penerapan media pembelajaran *flipbook* di Sdn Gedangan menggunakan model pembelajaran kooperatif, siswa membentuk kelompok untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menggunakan keterampilan sosial dalam proses belajar, sehingga siswa bisa saling menghargai satu sama lain, dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk menyampaikan pendapatnya ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Setelah diberi perlakuan dengan menerapkan media

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

pembelajaran, maka dilakukan *posttest* untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *flipbook* terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel 3. Rata-rata Nilai *N-Gain* Hasil Belajar Kognitif Siswa**

Nilai		Rata-rata Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
67,6	85	0,52	Sedang

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan jika adanya peningkatan hasil belajar kognitif pada *pretest* dan *posttest* sebesar 0,52%. Kemudian diperoleh rata-rata skor *pretest* yaitu 67,6% dan skor *posttest* sebesar 85% sehingga skor *pretest* mengalami peningkatan sebesar 17,3% berkaitan dengan hal tersebut, maka penerapan media pembelajaran *flipbook* dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang menjelaskan jika media *flipbook* untuk anak usia Sekolah Dasar yang disajikan tak hanya berupa teks saja namun terdapat gambar, suara maupun video dapat menarik minat siswa sehingga media *flipbook* yang telah dirancang menarik dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*[25]. Pada proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar. Salah satu pendukung yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran *flipbook* yang akan membantu dalam proses pembelajaran [26].

**Tabel 4. Presentase Hasil belajar Kognitif**

Ranah Kognitif	Indikator	Presentase hasil <i>pretest</i>	Presentase hasil <i>posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori
C1	Mengidentifikasi pengertian rotasi bumi, revolusi, gerhana	77%	88%	0,48	sedang
C2	Mengidentifikasi matahari sebagai pusat dari revolusi	64%	69%	0,15	rendah
C3	Menentukan gambar yang tepat tentang proses rotasi bumi	66%	84%	0,53	sedang
C4	Menentukan gambar yang tepat tentang proses revolusi bumi	63%	88%	0,67	sedang
C5	Menganalisis soal pernyataan yang tepat tentang proses terjadinya gerhana bulan	64%	91%	0,75	tinggi
	Menganalisis soal pernyataan yang tepat tentang proses terjadinya gerhana matahari	64%	91%	0,75	tinggi
	Rata-Rata	67%	84%		

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan jika pada beberapa indikator kognitif terdapat peningkatan presentase pada *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, dari hasil penelitian yang diperoleh di kelas VI Sdn Gedangan didapatkan presentase dari Ranah Kognitif pada saat *pretest* yaitu C1 77% dan pada hasil *posttest* presentasinya meningkat menjadi 88% dengan rata-rata nilai *N-Gain* 0,48 yang termasuk kategori sedang, sehingga pada indikator C1 mengalami peningkatan sebesar 11%. Sedangkan pada indikator C2 memperoleh hasil *pretest* 64% dan pada hasil *posttest* mendapatkan hasil 69%, maka terjadi peningkatan pada indikator C2 sebesar 5% dan rata rata nilai *N-Gain* yang didapatkan yaitu 0,15 yang masuk kedalam kategori rendah. Pada indikator C3 hasil *pretest* mendapatkan presentase 66% dan pada hasil *posttest* mendapatkan 84%, sehingga mengalami peningkatan sebesar 18% dan pada rata-rata nilai *N-Gain* yaitu 0,53 yang masuk kedalam kategori sedang. Indikator lainnya yaitu C4 mendapatkan hasil *pretest* 63% dan hasil *posttest* 88%, maka ada peningkatan sebesar 25% dengan rata-rata nilai *N-Gain* 0,67 dengan kategori sedang.

Indikator C5 didapatkan hasil *pretest* 64% dan hasil *posttest* 91% yang menunjukkan jika ada peningkatan 27% sehingga pada rata rata nilai *N-Gain* yaitu 0,75 dan presentase yang paling tinggi yaitu pada C5 (Menganalisis soal pernyataan dengan tepat) diperoleh hasil 91%. Hasil penelitian lainnya juga menunjukkan jika berdasarkan hasil review dari ahli desain pembelajaran, diketahui bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual muatan IPS memperoleh persentase 92,5% dengan kualifikasi sangat baik[27]. Dari penelitian lainnya juga menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh kedua kelas terlihat bahwa regu eksperimen mengalami peningkatan. Penilaian tes regu eksperimen menggunakan strategi *crossword puzzle* berbantuan media *flipbook* diperoleh hasil terendah 55 dan tertinggi 100 dengan KKM 65[28]. Siswa yang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran juga akan selalu fokus dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga dapat merangsang pikiran siswa dan membuat siswa lebih antusias dalam menggunakan media *Flipbook*[29]. Hasil pengamatan lainnya juga menunjukkan jika peserta didik antusias dalam

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

menggunakan bahan ajar elektronik sehingga bisa diketahui bahwa bahan ajar *flipbook* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik[30].

Kemudian untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran mengacu pada indikator yang sudah ditentukan. Nilai keseluruhan presentase yang didapatkan dari rata-rata hasil belajar kognitif pada saat pelaksanaan *pretest* sebesar 67% dan saat melakukan *posttest* sebesar 84% maka dapat diketahui bahwa ada kenaikan dari *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan yaitu sebesar 17% sehingga siswa puas dalam penerapan media *flipbook* untuk menunjang hasil belajar yang lebih maksimal. Media pembelajaran *Flipbook* ini diterapkan di kelas VI Sdn Gedangan yang menjelaskan tentang peristiwa rotasi dan revolusi bumi serta menjelaskan tentang peristiwa gerhana matahari dan gerhana bulan, penjelasan yang digunakan juga disertai video pembelajaran untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami sehingga bisa membuat peserta didik antusias untuk memahami materi pembelajaran yang ada pada media pembelajaran *flipbook*.

Demikian juga saat penerapan media *flipbook* pada proses kegiatan pembelajaran, siswa tertarik untuk mengetahui materi yang disajikan dalam media tersebut. Penggunaan media *flipbook* dapat menambah minat belajar peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, serta memudahkan siswa untuk membacanya dimana saja dan kapan saja melalui media digital. Media *flipbook* ini menjadi solusi untuk menciptakan suasana didalam kelas lebih menarik, komunikatif serta dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru[31].

Pengaruh media *flipbook* dalam pembelajaran IPA ditentukan oleh tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa. Tes ini dilaksanakan pada subjek yang merupakan subjek penelitian. Sebelum perlakuan dilakukan *pretest* dan sesudah perlakuan dilakukan *posttest*. Kemudian semua data hasil *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan rumus *N-Gain* dan dilakukan pembagian kategori perolehan nilai *N-gain* kriteria hasil belajar kognitif untuk mendapatkan hasil data yang valid dan reliabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *Flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA materi bumiku dan musimnya pada siswa kelas VI di SDN Gedangan.

#### IV.SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media *flipbook* saat digunakan pada proses belajar dan terhadap hasil belajar siswa pada saat melakukan *pretest* dengan hasil rata rata 67% dan *posttest* dengan hasil 84% sehingga ada peningkatan hasil belajar sebesar 17%, memang ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran *flipbook* sehingga memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa. Hal itu dapat diketahui pada score *N-Gain* 0,52 yang menunjukkan jika hasil belajar masuk dengan kriteria sedang. Dari hasil score *N-Gain* tersebut, dapat diketahui jika ada keterbatasan yang terdapat pada penelitian ini. Adapun yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini yaitu data hasil belajar yang diperoleh dengan menerapkan media pembelajaran *flipbook* pada kelas VI. Namun penelitian lebih lanjut disarankan untuk menggunakan media pembelajaran *flipbook* yang bisa diterapkan di jenjang kelas lainnya yang diharapkan dapat membantu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kemudahan untuk menyelesaikan artikel ini, terima kasih kepada pihak yang berperan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian yaitu pada pihak sekolah yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian di SDN Gedangan dan terima kasih kepada orang tua, dosen pembimbing, teman teman serta yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir artikel ini dengan sebaik-baiknya.

## REFERENSI

- [1] M. I. Setiadi, M. Muksar, and D. Suprianti, "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA," *JISIP*, vol. 5, no. 4, Nov. 2021, doi: 10.58258/jisip.v5i4.2542.
- [2] N. S. Nirmala and F. Istianah, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK SEBAGAI MEDIA BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI METAMORFOSIS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR," p. 14.
- [3] T. Nabillah and A. P. Abadi, "FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA," 2019.
- [4] F. F. K. Sari and I. R. W. Atmojo, "Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 6079–6085, Nov. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1715.
- [5] D. Abdullah and T. Maryati, "PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR," *JP*, Dec. 2019, doi: 10.23969/jp.v4i2.2166.
- [6] Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, and Amir Reza Kusuma, "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom," *MUDIMA*, vol. 2, no. 9, pp. 3507–3514, Sep. 2022, doi: 10.55927/mudima.v2i9.1132.
- [7] L. Setyaningsih and A. Ekayanti, "Keterampilan Berfikir Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Kemampuan Number Sense," *Jurnal Didaktik Matematika*, vol. 6, no. 1, pp. 28–39, Apr. 2019, doi: 10.24815/jdm.v6i1.11699.
- [8] I. Magdalena, Y. Septina, L. N. Rahmayani, A. A. Nasrullah, A. D. Nokhriyana, and S. W. Pamungkas, "Penerapan Taksonomi Bloom sebagai Alat Evaluasi di SDN Kapuk 15," *arzusin*, vol. 2, no. 6, pp. 532–539, Dec. 2022, doi: 10.58578/arzusin.v2i6.683.
- [9] D. G. Lestari and H. Irawati, "Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry," vol. 2, no. 2, 2020.
- [10] Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, and Tyasmiarni Citrawati, "Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah," *jpm*, vol. 10, no. 1, pp. 23–29, Jun. 2020, doi: 10.37630/jpm.v10i1.277.
- [11] A. Timara, E. Sulistri, and S. Sumarli, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SD," *ORBITA*, vol. 7, no. 2, p. 283, Nov. 2021, doi: 10.31764/orbita.v7i2.5173.
- [12] E. E. Lubis, Ed., "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dan Media Alat Peraga (Gunung Berapi) Pada Mata Pelajaran IPA SDN 013 Bengkulu Utara," *pendipa. jurnal. pendik. sains*, vol. 4, no. 2, pp. 74–78, Jun. 2020, doi: 10.33369/pendipa.4.2.74-78.
- [13] G. Prananda, R. Saputra, and Z. Ricky, "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA LAGU ANAK DALAM PEMBELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR," *pgsdunars*, vol. 8, no. 2, p. 304, Dec. 2020, doi: 10.36841/pgsdunars.v8i2.830.
- [14] F. I. Rahma, "MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan)," p. 13, 2019.
- [15] U. B. Harsiwati and L. D. D. Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar," *basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1104–1113, Sep. 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.505.
- [16] F. M. Maharuli and Z. Zulherman, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar," *educatio*, vol. 7, no. 2, pp. 265–271, Apr. 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i2.966.
- [17] R. Yulianto and A. Maydiantoro, "Analisis Kebutuhan Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa," p. 11, 2022.
- [18] G. Prananda, "KORELASI ANTARA MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR," vol. 3, no. 3, 2019.
- [19] T. Aprilia, "Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa," *JPIPFIP*, vol. 14, no. 1, pp. 10–21, Apr. 2021, doi: 10.21831/jpipfip.v14i1.32059.
- [20] A. Nurwidiyanti and P. M. Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6949–6959, Jun. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3421.
- [21] B. Ulum and Y. Wiyatmo, "PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS WEB FLIPHTML5 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF PADA TOPIK MOMENTUM DAN IMPULS KELAS X SMA DITINJAU DARI MINAT, KEMAMPUAN AWAL, DAN RESPON PEMBELAJARAN".
- [22] A. A. A. Anggraeni, P. Verylina, and I. F. R. Fatkhur R., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika," *IJEE*, vol. 3, no. 2, p. 218, Jul. 2019, doi: 10.23887/ijee.v3i2.18552.
- [23] B. F. Prisuna, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Meet terhadap Hasil Belajar," *JPIPFIP*, vol. 14, no. 2, pp. 137–147, Oct. 2021, doi: 10.21831/jpipfip.v14i2.39160.
- [24] A. Wahab, J. Junaedi, and Muh. Azhar, "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI," *basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1039–1045, Mar. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.845.
- [25] A. A. D. Lehan, M. Sampe, and S. G. U. Lala, "EFEKTIVITAS MEDIA FLIPBOOK BERBASIS MODEL STAD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V".
- [26] R. S. Rizal, "Peningkatan Hasil Belajar melalui Bahan Ajar Flipbook Siswa Sekolah Dasar," *AJUP*, vol. 2, no. 3, pp. 252–256, Dec. 2022, doi: 10.57250/ajup.v2i3.141.
- [27] I. D. A. W. S. Dewi and I. W. Sujana, "Media Flipbook Berorientasi Pendekatan Kontekstual Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Sekolah Dasar," *JIPPG*, vol. 5, no. 2, pp. 244–258, Jul. 2022, doi: 10.23887/jippg.v5i2.46404.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

- [28] E. Febriyanti\* and M. Mayarni, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *JPSI*, vol. 10, no. 4, pp. 816–832, Oct. 2022, doi: 10.24815/jpsi.v10i4.26281.
- [29] S. Afriana and A. Prastowo, "Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *DTS*, vol. 22, no. 1, p. 41, Feb. 2022, doi: 10.30651/didaktis.v22i1.11089.
- [30] R. S. Rizal, "Peningkatan Hasil Belajar melalui Bahan Ajar Flipbook Siswa Sekolah Dasar," *AJUP*, vol. 2, no. 3, pp. 252–256, Dec. 2022, doi: 10.57250/ajup.v2i3.141.
- [31] I. Widyasari, Z. Zetriuslita, E. Istikomah, and S. Herlina, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP," *J.Derivat*, vol. 8, no. 1, pp. 61–71, Jul. 2021, doi: 10.31316/j.derivat.v8i1.1678.

**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.*

Artikel

ORIGINALITY REPORT

**16** %  
SIMILARITY INDEX

**15**%  
INTERNET SOURCES

**10**%  
PUBLICATIONS

**14**%  
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

**1**

**Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo**

**9**%

Student Paper

**2**

**id.scribd.com**

Internet Source

**4**%

**3**

**archive.umsida.ac.id**

Internet Source

**2**%

**4**

**ejournal.undiksha.ac.id**

Internet Source

**2**%

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 2%

Exclude bibliography      On

## Artikel

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

