

# Application-Based Flipbook Learning Media to Enhance Student Learning Motivation

Oleh:

Muhammad Zaky G.

Dr. Tri Linggo Wati, M.Pd

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Maret, 2024

# Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian dari tujuan manusia. Perannya sangatlah penting untuk mewujudkan potensi yang dimiliki seseorang. Tujuan Pendidikan adalah mempersiapkan peserta didik untuk melanjutkan kehidupannya dimasyarakat. Tentunya dalam proses Pendidikan juga memiliki sebuah metode yang akan dilakukan oleh pendidik dan siswa sendiri. [1] maka dari itu dengan berkembangnya teknologi yang ada, para pendidik perlu memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang sebagai persiapan media pembelajaran dalam bentuk kegiatan pembelajaran dikelas. Bahan ajar bagi seorang pendidik/guru untuk memberikan bahan modul Pendidikan dan meningkatkan sebuah perhatian dari siswa disebut dengan media ajar. Media pembelajaran adalah aspek yang terkait atas kemajuan dalam teknologi pendidikan. Bahan ajar bagi guru untuk memberikan Media pembelajaran adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan modul pendidikan dan strategi untuk meningkatkan perhatian siswa

Saat memberikan pelajaran, guru masih seringkali memakai slide powerpoint. Terkadang siswa masih kurang begitu faham karena media pembelajaran maupun suasana yang membuatnya jenuh.[2] Melalui media pembelajaran diperlukan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat mengatasi kebosanan, menarik dan kondusif melalui pemanfaatan materi yang telah dirancang atau diciptakan oleh guru tersebut. Media audiovisual meningkatkan pemahaman. Faktanya, penerima informasi akan menerima umpan balik yang jelas dan mudah di cerna. Salah satu yang saya gunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, yaitu alat pembelajaran flipbook berbasis aplikasi. Media pembelajaran flipbook adalah media ajar yang memberikan sebuah tampilan berupa gambar, musik, video, animasi, dan lain-lain. Selain itu flipbook bisa ditambahkan sebuah elemen-elemen maupun templet yang semenarik mungkin berupa selebaran kertas yang menyerupain buku cerita anak yang berukuran 21x28 cm. Alhasil media pembelajaran ini memberikan sensasi membaca buku dengan antusias dan atraktif untuk membaca informasi yang disampaikan.[3].

Menurut penelitian [4], penggunaan media flipbook interaktif dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran dengan meningkatkan hasil belajar siswa [5]. Penelitian lain [6] menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan secara menyeluruh dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh [7] mengungkapkan bahwa aspek pembelajaran flipbook menggunakan aplikasi bertujuan untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa.. Flipbook berbasis aplikasi ialah sebuah media yang sangat bermanfaat untuk peserta didik maupun pendidik, oleh sebab itu penelitian ini nantinya akan diuji dengan kemampuan untuk mengembangkan sarana pembelajaran flipbook berbasis aplikasi pada materi mengenal bangun datar dan mempelajari rumus luas dan keliling bangun datar di kelas 4 SD.

# Metode

Jenis model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut: 1) analisis adalah menganalisis sebuah kebutuhan, yang akan mengidentifikasi sebuah masalah dan menentukan tujuan; 2) desain adalah membuat sebuah produk yang dapat kita ukur dengan mengkategorikan pembelajaran menjadi berbagai kategori, memilih tugas pembelajaran, dan memilih media yang akan digunakan; dan 3) pengembangan adalah sesi untuk mempersiapkan materi ajar yang akan diajarkan. diberikan oleh peserta dan pengajar dan kita memenuhi spesifikasi produk yang akan dibuat. 4) Implementasi adalah tahap di mana produk yang telah dikembangkan diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. 5) Sementara itu, evaluasi merupakan tahap di mana klarifikasi informasi yang diperoleh dari angket, yang berisi tanggapan siswa, dilakukan. Evaluasi juga mencakup penilaian terhadap kompetensi, pengetahuan, dan perilaku yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Tahap awal adalah *analyze* (analisis), meliputi analisis masalah, analisis materi dan analisis siswa. Tahap analisis peneliti mengumpulkan informasi yang diperlukan melalui observasi dan wawancara dengan siswa dan guru kelas IV di Satuan Pendidikan SD Muhammadiyah 1&2 Taman yang berada di daerah Sidoarjo, Taman. Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata siswa di kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami materi Matematika tentang materi bangun datar, kebanyakan dari mereka tidak sadar dengan kegiatan yang ada disekitar mereka, hal tersebut bisa disebabkan kebosanan di kelas pada saat pembelajaran matematika. Sehingga guru perlu menjelaskan tentang materi kegiatan bangun datar yang ada di sekitar lingkungan sekitar oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam menjelaskan materi tersebut kepada siswa di kelas.

Tahap kedua adalah *Design* (desain), peneliti membuat rancangan media pembelajaran berupa blueprint yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti. Peneliti membuat desain menyesuaikan dengan kondisi dari siswa dan sekolah yang peneliti gunakan yakni berada di UPT Satuan Pendidikan SD Muhammadiyah 1&2 Taman, peneliti juga melakukan perencanaan media dan perencanaan materi. Perencanaan dilakukan disesuaikan dengan hasil wawancara dengan guru kelas dan menyesuaikan dengan materi kesebangunan datar siswa kelas IV. Dalam pembuatan media pembelajaran peneliti berkonsultasi dengan beberapa pihak antara lain guru kelas IV, dosen pembimbing dan ahli yang kompeten untuk memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan.

Tahap ketiga *Development* (pengembangan), desain dikembangkan oleh peneliti bersama dengan ahli teknis menghasilkan produk media pembelajaran berbasis web google. Media media yang sudah selesai akan di validasi oleh ahli teknis dan ahli materi, dalam hal ini adalah guru kelas IV yang mengajar mata pelajaran Matematika. Pada tahapan ini dijelaskan bahwa akan dilihat dari respon siswa dengan peneliti membuat angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui keefektifan dari produk yang telah dibuat. Tahap selanjutnya peneliti akan melakukan validasi media kepada ahli teknis dan validasi materi kepada ahli materi. Tujuan dilakukan validasi tersebut adalah untuk mengetahui kelayakan dan validitas dari sebuah media pembelajaran.

Tahap keempat *Implementation* (implementasi), peneliti melakukan penerapan media pembelajaran untuk pembelajaran di kelas secara langsung di kelas IV di Sekolah Muhammadiyah 1&2 Taman dilakukan kepada siswa didalam kelas untuk mengetahui tingkat keefektifan dari motivasi belajar siswa dengan menggunakan *Flipbook berbasis aplikasi*. penyampaian materi menggunakan media *Flipbook dan akan mengadakan pre-test dan post-test* agar mengetahui seberapa efesien media *Flipbook*.

Tahap kelima *Evaluation* (Evaluasi) perlu dilakukan evaluasi guna mencapai media yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran, sehingga pengembangan media dikembangkan berdasarkan hasil implementasi yakni jawaban Validator dan jawaban siswa.

# Hasil

Tabel Hasil Validasi Kelayakan Ahli Media

Nama Validator	Zuyyina Fihayati, M.Pd
Nilai yang diperoleh	30
Skor Maksimal	32
Rata-rata presentase	93,75%

Nama Validator	Ermawati Zulikhatin Nuro, SS.MPd
Nilai yang diperoleh	27
Skor Maksimal	32
Rata-rata presentase	85%

Hasil rata-rata penilaian validasi media flipbook oleh pakar media untuk produk pengembangan media flipbook berbasis aplikasi pembelajaran matematika, yang mencakup materi "Mengenal Bentuk Bangun Datar" serta "Mengenal Rumus Luas dan Keliling", ditampilkan dalam tabel di atas. Hasil penilaian menunjukkan nilai masing-masing 30 dan 27 dari total nilai maksimal 32, yang berarti persentase nilai sebesar 93,75% dan 85%. Dengan demikian, berdasarkan skala Likert, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media flipbook tersebut layak digunakan.

# Hasil

**Tabel Menunjukkan Hasil Validasi Kompetensi Ahli materi**

Nama Validator	Zuyyina Fihayati, M.Pd
Nilai yang diperoleh	18
Skor Maksimal	20
Rata-rata presentase	90%

Nama Validator	Ermawati Zulikhatin Nuro, SS.MPd
Nilai yang diperoleh	16
Skor Maksimal	20
Rata-rata presentase	80%

Tabel tersebut memperlihatkan hasil perhitungan yang dilakukan oleh ahli materi untuk menilai kelayakan pengembangan media Flipbook berbasis aplikasi pembelajaran matematika. Hasilnya adalah 18 dan 16, dengan skor maksimal 20 yang berarti bahwa nilai persennya adalah 90% dan 80%, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai persentase produk pengembangan media ini termasuk dalam kategorikan sangat efeien digunakan. skala likert.

# Hasil

No	Nilai		N Gain
	Sebelum Mengenal Flipbook	Sesudah Mengenal Flipbook	
1	55	90	0,777778
2	60	95	0,875
3	45	80	0,636364
4	50	95	0,9
5	65	85	0,571429
6	45	85	0,727273
7	50	85	0,7
8	65	95	0,857143
9	55	85	0,666667
10	70	95	0,833333
11	75	90	0,6
12	60	85	0,625
13	75	90	0,6
14	65	85	0,571429
15	70	90	0,666667
16	80	95	0,75
17	65	80	0,428571
18	70	85	0,5
19	55	75	0,444444
20	65	80	0,428571
21	60	85	0,625
22	50	80	0,6
23	75	90	0,6
24	70	80	0,333333
25	50	75	0,5
Rata-rata	61,8	86,2	0,754499

## Tabel Hasil Implementasi Uji Kelompok Kecil Instrumen Motivasi dengan Menggunakan Rumus N-Gain

Uji coba kelompok besar dilakukan sebelum menggunakan media Flipbook berbasis aplikasi untuk mengetahui seberapa termotivasi oleh pembelajaran matematika. Dan anak-anak menerima nilai rata-rata 61,8 untuk respons sebelum menggunakan media Flipbook, yang cenderung lebih tidak aktif untuk belajar matematika dan juga sering merasa bosan dalam mempelajari matematika.

Tabel di atas juga melakukan uji coba besar dengan media *Flipbook berbasis aplikasi*. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa termotivasinya siswa pada saat penggunaan *Flipbook berbasis aplikasi* dalam pembelajaran. Setelah mengenal media flipbook, anak-anak menerima nilai rata-rata 86,2 dalam penilaian respons yang di N-gain kan menjadi 0,754499 yang dikategorikan efisien, yang menunjukkan bahwa anak-anak lebih termotivasi bahwa matematika itu menyenangkan dengan pembelajaran interaktif atau dengan penggunaan media bantu seperti *media flipbook*. Ketersediaan materi pembelajaran yang menarik dapat memudahkan siswa untuk lebih mudah memahami sebuah modul. Menurut Gagene dan Briggs, “Media pembelajaran dapat disebut sebagai sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan.” Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga mereka dapat memberikan materi secara metodis (Dwijayani, 2019). Media pembelajaran, menurut Pratiwi, dapat memotivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran [12]. Selanjutnya, media pembelajaran dianggap dapat memperbaiki proses belajar “karena media yang menarik dan menyenangkan akan berdampak positif pada pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sehingga dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran mereka.

# Pembahasan

Temuan dari uji coba kelompok kecil kelas IV SD, yang menggunakan media peneliti, menunjukkan bahwa antusiasme siswa dalam mempelajari materi matematika tentang mengidentifikasi bangun datar dan memahami rumus luas dan keliling bangun datar menjadi lebih tinggi ketika mereka menggunakan media ini. Hasil pembelajaran dengan metode ceramah yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika seringkali membuat siswa merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi.. Guru kelas empat membenarkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada uji coba kelompok besar. Dengan demikian, inovasi baru ini-menggunakan media flipbook digital-juga sangat bermanfaat bagi para pengajar karena sangat membantu siswa kelas empat sekolah dasar dalam melakukan aktivitas matematika untuk mengidentifikasi bangun datar dan memahami rumus luas dan kelilingnya.

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh [13] yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar”, yang memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan membantu siswa mengatasi rasa bosan terhadap materi perjuangan para pahlawan. Selain itu, beberapa kesimpulan yang sebanding telah diambil dari penelitian yang dilakukan oleh [4], [14], [13], [15],[16], dan [13]. Penelitian-penelitian tersebut saling berkaitan karena secara luas diakui bahwa pembuatan materi flipbook digital untuk mata pelajaran Matematika kelas IV akan meningkatkan pemahaman dan kegembiraan. Selain itu, penelitian [6] menemukan bahwa media flipbook digital dapat membantu siswa mempelajari informasi dengan lebih mudah karena berisi gambar, animasi, objek, video, dan suara yang relevan dengan materi pelajaran. Namun demikian, ada masalah dalam cara siswa menerapkan efek yang telah disepakati ini, karena siswa perlu dipandu melalui penggunaan media flipbook digital ini beberapa kali untuk sepenuhnya memahami cara menggunakannya dan mencapai hasil yang diinginkan.

# Kesimpulan

Berdasar dari hasil analisis data, terdapat kesimpulan bahwasanya penggunaan flipbook digital sebagai alat bantu pembelajaran dapat dilakukan. sumber belajar di dalam kelas pada materi Mengenal Bangun Datar dan Mengenal Rumus Luas dan keliling bangun datar pada kelas IV SD memiliki nilai rata-rata sebesar 93,75% dan 80% yang artinya termasuk dalam kelompok “valid/layak”. Respon siswa terhadap penggunaan flipbook digital sangat baik. Respon siswa tergolong baik dengan rata-rata sebelum mengenal media *flipbook* 55 % dan setelah mengenal media *flipbook* sebesar 89%, yang di N-gain kan menjadi 0,754499 merupakan bagian dari kelompok “sangat kuat”.

# Referensi

- [1] W. N. Sari and M. Ahmad, “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar,” *EDUKATIF J. ILMU Pendidik.*, vol. 3, no. 5, pp. 2819–2826, Jul. 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i5.1012.
- [2] M. H. Wibowo and N. L. Purnamasari, “Pengaruh Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Gaya Belajar Visual Siswa Kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu,” *JOEICT (Jurnal Educ. Inf. Commun. Technol.)*, vol. 3, no. 1, pp. 22–29, 2019.
- [3] L. Nuryani and I. G. Surya Abadi, “Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD,” *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, p. 247, 2021, doi: 10.23887/jipp.v5i2.32934.

# Referensi

- [4] S. Hayati, A. Setyo Budi, and E. Handoko, “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Pros. Semin. Nas. Fis. SNF2015*, vol. IV, pp. 49–54, 2015, [Online]. Available: <http://snf-unj.ac.id/kumpulan-prosiding/snf2015/>
- [5] Y. Andri, Syamswisna, and Y. L. Fitri, “Efektivitas pembelajaran kooperatif berbantuan media flipbook terhadap hasil belajar siswa sistem gerak manusia di SMP,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran Khatulistiwa*, pp. 1–9, 2016.
- [6] A. I. Kodi, M. N. Hudha, and H. D. Ayu, “Pengembangan Media Flipbook Fisika Berbasis Android untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor,” *Pros. Semin. Nas. Fis. SNF2015*, pp. 1–8, 2019.
- [7] A. C. Meidita and J. Susilowibowo, “Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 5, pp. 2217–2231, 2021, [Online]. Available: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/784>

# Referensi

- [8] I. K. A. W. Mahendra, K. Suranata, and N. W. Arini, “Instrumen Penilaian Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Mimb. Pendidik. Indones.*, vol. 2, no. 2, pp. 205–212, 2022, doi: 10.23887/mpi.v2i2.40174.
- [9] D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. 2013.
- [10] Sujarweni Wiratna, “Metodologi Penelitian: Metodologi penelitian Skripsi,” *Rake Sar.*, no. c, pp. 1–36, 2017, [Online]. Available: [http://bppsdmk.kemkes.go.id/pusdiksdmk/wp-content/uploads/2017/11/Daftar-isi-Metodologi-Penelitian\\_k1\\_restu.pdf](http://bppsdmk.kemkes.go.id/pusdiksdmk/wp-content/uploads/2017/11/Daftar-isi-Metodologi-Penelitian_k1_restu.pdf)
- [11] M. I. Sukarelawan, T. K. Indratno, and S. M. Ayu, *N-Gain vs Stacking*. 2024.
- [12] L. Novita, E. Sukmanasa, and M. Y. Pratama, “Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD,” *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 64–72, 2019, doi: 10.17509/ijpe.v3i2.22103.

# Referensi

- [14] M. A. Amanullah, “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0,” *J. Dimens. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 1, p. 37, 2020, doi: 10.24269/dpp.v0i0.2300.
- [15] R. Fauzan, J. Yawati, and E. Ribawati, “Pengembangan Media Flash Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Sma Materi Sejarah Lokal Geger Cilegon 1888 Di SMA Negeri 1 Cisaruas,” *Bihari J. Pendidik. Sej. dan Ilmu Sej.*, vol. 2, no. 2, pp. 30–38, 2019.
- [16] R. Susanto and E. S. Lestari, “The Effect Of Flipbook-Based Field Teaching Materials With Anchored Instruction Model To Improve Students’ Critical Thinking Skills,” *Eur. J. Educ. Stud.*, vol. 7, no. 12, pp. 642–652, 2020, doi: 10.46827/ejes.v7i12.3475.

