

Muhammad_zaky_ghifari_2086 20600176.docx

by 21 Perpustakaan UMSIDA

Submission date: 01-Aug-2024 08:00PM (UTC+0700)

Submission ID: 2425791043

File name: Muhammad_zaky_ghifari_208620600176.docx (989.34K)

Word count: 3491

Character count: 21935



Application-Based Flipbook Learning Media to Enhance Student Learning Motivation

Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Aplikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Muhammad Zaky Ghifari¹⁾, Tri Linggowati²⁾

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

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: trilinggowati@umsida.ac.id

Abstract.

This research is motivated by the lack of variation in learning media applied by teachers, students show less enthusiasm and difficulty in understanding mathematics lesson materials. This study aims to improve the quality of digital flipbook media products for mathematics subjects in grade IV, especially on the material of recognizing flat shapes and the formula for the area of flat shapes. This study uses the research and development (R&D) method, which consists of five stages: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. The observation was carried out at SD Muhammadiyah 1&2. Questionnaires assessed by material experts, media experts, and educator participants were used to collect information. The results of the product development are application-based flipbooks that function as a medium for Mathematics education with the material of Recognizing Flat Shapes and Recognizing the Formula for the Area and Perimeter of Flat Shapes. The results of the media expert validation study showed that the "very feasible" category received a percentage of 93.75% and 85%. The material experts got a percentage of 90% and 80%, which were categorized as "very feasible." The results of student speculation in the large group test of 86.2% were categorized as "very feasible." From the assessment results, it can be concluded that the digital flipbook media in the field of Mathematics with the material of Getting to Know Flat Buildings and Getting to Know the Area and Perimeter of Flat Buildings for grade IV is very feasible to use as a learning method.

Keywords – Flipbook; Application; UMSIDA; Learning Motivation

Abstrak. Studi berikut berlatarbelakang minimnya variasi media pembelajaran yang dilakukan penerapannya oleh guru, siswa kurang menunjukkan antusiasme dan kesulitan dalam memahami materi pelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk media flipbook digital untuk mata pelajaran matematika di kelas IV, khususnya pada materi mengenal bangun datar dan rumus luas bangun datar.. Studi ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), yang terdiri dari lima tahap: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) pelaksanaan, dan 5) evaluasi. Pengamatan tersebut dilakukan di SD Muhammadiyah 1&2. Angket yang dinilai dari pakar materi, pakar media, dan partisipan pendidik digunakan untuk mengumpulkan informasi. Hasil pengembangan produk adalah flipbook Berbasis aplikasi yang berfungsi sebagai media pendidikan Matematika dengan materi Menenal Bangun Datar dan Menenal Rumus Luas dan Keliling Bangun Datar. Hasil penelitian validasi pakar media menunjukkan bahwa kategori "sangat layak" menerima persentase 93,75% dan 85%. Pakar materi mendapatkan persentase sejumlah 90% dan 80%, yang dikategorikan sebagai "sangat layak. Hasil spekulasi siswa pada uji kelompok besar sebesar 86,2% dikategorikan sebagai "sangat layak." Dari hasil penilaian, dapat disimpulkan bahwa media flipbook digital dalam bidang Matematika dengan materi Menenal Bangun Datar dan Menenal luas dan Keliling Bangun Datar kelas IV sangat layak digunakan sebagai metode pembelajaran.

Kata Kunci – Flipbook; Aplikasi; Jurnal UMSIDA; Motivasi Belajar

How to cite: Muhammad Zaky Ghifari, Tri Linggowati (2024) Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Aplikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. IJCCD 1 (1). doi: 10.21070/ijccd.v4i1.843

I. 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 di kelas. 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 paham 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 selembar 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].

Lokasi penelitian ialah tempat yang akan dilakukan untuk peneliti agar mendapatkan sebuah informasi terkait data yang dibutuhkan. SD MUMTAZ "Multi Talent School" mendukung siswa-siswi berbakat dengan memberikan dukungan dan bimbingan terbaik dalam bidang akademik dan non-akademik di tingkat kabupaten, nasional, dan bahkan internasional. Selain bidang akademik dan non-akademik, SD MUMTAZ juga aktif dalam kegiatan keagamaan seperti shalat berjamaah dan mengaji. Selain itu, sekolah ini juga memiliki program unggulan wajib, yaitu tahfidzul quran.

Sekolah ini terletak di Jl. Raya Bebekan, Kec. Taman, Sidoarjo. Visi SD Muhammadiyah 1 Taman adalah untuk berprestasi dengan baik dan berkarakter Islami. Sekolah ini memiliki tujuannya untuk:

- a. Memberikan pembelajaran dan bimbingan yang efektif agar siswa dapat memaksimalkan potensi mereka; dan
- b. Menumbuhkan dan mengembangkan semangat untuk keunggulan di kalangan semua siswa.
- c. Menanamkan, memahami, dan menerapkan prinsip-prinsip yang sudah ada.
- d. Mengadopsi sistem manajemen partisipatif yang melibatkan semua anggota staf sekolah.
- e. Menyediakan sarana pembelajaran yang cukup.
- f. Membangun sistem informasi manajemen yang dapat diandalkan.

Saya menemukan pada kelas IV SD Muhammadiyah 1 Taman bahwa siswa sering merasa jenuh saat diajarkan matematika. Ini menyebabkan mereka kurang antusias dan tidak memahami pelajaran, yang menyebabkan proses pembelajaran tidak tercapai. Karena itu, peneliti tertarik untuk membuat bahan ajar baru yang menggunakan flipbook untuk mengajar matematika. Penggunaan *Flipbook berbasis aplikasi* diharapkan dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran peserta didik.

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.

II. METODE

Penelitian akan dilakukan di SD Muhammadiyah 1&2. Penelitian dan pengembangan (R&D) akan digunakan. 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. 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 kebosenan 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.



Gambar 1. Media Flipbook Sebelum Dinilai oleh Validator Media & Validator Materi

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.



GAMBAR 2. PROSEDUR YANG DIGUNAKAN UNTUK MENGEMBANGKAN FILPBOOK BERBASIS MEDIA DENGAN MODEL ADDIE

Instrumen untuk menilai motivasi belajar dibangun berdasarkan indikator-indikator, seperti yang dikemukakan oleh Uno (2008) yang dikutip oleh [8], yaitu: (1) Memiliki keinginan dan motivasi untuk mencapai kesuksesan, (2) Terdapat kebutuhan dan dorongan untuk belajar, (3) Memiliki harapan dan tujuan untuk masa depan; (4) Mendapatkan penghargaan atas usaha dalam belajar; (5) Mendapatkan apresiasi dalam proses belajar;; (6) adanya insentif dalam belajar; (7) Kegiatan belajar yang menarik; (8) Adanya lingkungan belajar yang mendukung. agar siswa dapat belajar secara efektif. Dalam penelitian, metode validasi media dapat diperoleh dari sebuah angket melalui penilaian instrumen penelitian. Para pakar media dan materi akan dapat mengisi angket ini di masa mendatang.

Tabel 1. Penilaian Intrumen Penelitian

Nilai	4	3	2	1
Kategori	Sangat Efisien	Efisien	Tidak Efisien	Sangat Tidak Efisien

Hasil analisis data tersebut akan dihitung menggunakan rumus seperti berikut;

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

1

Penjelasan :

P : merupakan Presentase Angka

F : merupakan Frekuensi

N : merupakan Frekuensi Jumlah

(Sugiono, 2019 : 93)[9]

Seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut, skala likert dapat digunakan untuk mengukur hasil analisis data dari angket penilaian siswa dan angket para ahli berbasis aplikasi Flipbook [10] ;

4

Tabel 2 Kriteria Interpasi Dengan Skala Likert

Presentase	Kategori
76% - 100%	Sangat Efisien
51% - 75%	Efisien
26% - 50%	Tidak Efisien
0% - 25%	Sangat Tidak Efisien

Dalam penelitian, penilaian angket motivasi dapat diperoleh dari sebuah angket melalui penilaian instrumen penelitian. Para siswa dapat mengisi angket motivasi yang telah diberikan oleh peneliti. Penilaian ini menggunakan rumus N-gain untuk mengetahui siswa termotivasi dengan menggunakan *flipbook berbasis aplikasi*.

N-Gain skor berkisar antara -1 dan 1. Nilai positif menunjukkan bahwa siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik setelah pembelajaran, sementara nilai negatif menunjukkan bahwa siswa memperoleh hasil belajar yang lebih buruk.

$$\text{N-GAIN} = \frac{\text{SKOR POST-TEST} - \text{SKOR PRE-TEST}}{\text{SKOR MAKSIMAL} - \text{SKOR PRE-TEST}}$$

Tabel 3 kriteria instrumen angket motivasi dengan menggunakan N-gain

3
N- Gain

Nilai N-gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

TABEL 4 KRITERIA PENENTUAN TINGKAT KEEFEKTIFITAN

PRESENTASE BENTUK %	INTERPRETASI
<40	TIDAK EFESIEN
40 – 55	KURANG EFESIEN
56 - 75	CUKUP EFESIEN
> 70	EFESIEN

1 III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 5. Hasil Validasi Kelayakan Ahli Media

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

Tabel 6. 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 efektif digunakan. skala likert.

Penilaian Lembar Validasi 1&2 oleh pakar media dan materi

LEMBAR VALIDASI
Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Aplikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Judul Penelitian : Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Aplikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
Peneliti : Muhammad Zaky Ghifari,
Validator : Ermawati Zulikhatin Nuro, SS.MPd
Pernajam :

1. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom skala penilaian validasi penelitian yang Flipbook/Obse anggap sesuai dengan skala penilaian tersebut.

2. Keterangan pada skala penilaian.

Penilaian Kualitatif	Bobot Nilai
Sangat Valid	4
Valid	3
Tidak Valid	2
Sangat Tidak Valid	1

3. Jika Flipbook/Obse memberikan penilaian bahwa butir tersebut tidak valid atau sangat tidak valid, mohon berkenan untuk memberikan masukan pada catatan validator.

No	Aspek yang Ditilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1	Tujuan pembelajaran dalam media ini disampaikan secara jelas.			✓	
2	Penggunaan kata dan kalimat dalam menggunakan materi jelas.			✓	
3	Akar pembelajaran dituliskan dengan jelas.			✓	
4	Media pembelajaran dapat dijadikan media pembelajaran mandiri oleh siswa.				✓
5	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh mahasiswa.			✓	
Aspek Media					
1	Media pembelajaran membantu mempermudah peserta didik memahami materi				✓
2	Media dapat digunakan berulang kali.				✓
3	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
4	Media pembelajaran relevan dengan materi pembelajaran			✓	
5	Tata letak gambar pada media				✓

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR VALIDASI
Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Aplikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

	pembelajaran kontekstual.				
6	Penggunaan software tidak memerlukan perangkat dengan spesifikasi tinggi.			✓	
7	Background tidak mengganggu dalam penyampaian materi.				✓
8	Media pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik.				✓

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR VALIDASI
Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Aplikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Judul Penelitian : Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Aplikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
 Penulis : Muhammad Zaky Ghilmi,
 Validator : Zaynu Ibrahim, M.Pd.
 Penasihat : 1

1. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom skala penilaian validasi penelitian yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan skala penilaian tersebut.

2. Keterangan pada skala penilaian:

Penilaian Kualitatif	Skala Bilai
Sangat Valid	4
Valid	3
Tidak Valid	2
Sangat Tidak Valid	1

3. Jika Bapak/Ibu memberikan penilaian bahwa butir tersebut tidak valid atau sangat tidak valid, mohon berkenan untuk memberikan masukan pada catatan validator.

No	Aspek yang Ditilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1	Tujuan pembelajaran dalam media ini disampaikan secara jelas.				✓
2	Penggunaan kata dan kalimat dalam mengartikan materi jelas.				✓
3	Akar pembelajaran disajikan dengan jelas.			✓	
4	Media pembelajaran dapat dijadikan media pembelajaran mandiri oleh siswa.				✓
5	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh mahasiswa.			✓	
Aspek Media					
1	Media pembelajaran membantu mempermudah peserta didik memahami materi				✓
2	Media dapat digunakan berulang kali.				✓
3	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
4	Media pembelajaran relevan dengan materi pembelajaran				✓
5	Tata letak gambar pada media				✓

LEMBAR VALIDASI
Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Aplikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

6	penyusunan kerangka				
6	Penggunaan software tidak memerlukan petunjuk dengan spesifikasi tinggi.				✓
7	Interface tidak mengganggu dalam penyampaian materi.				✓
8	Media pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik				✓

bi

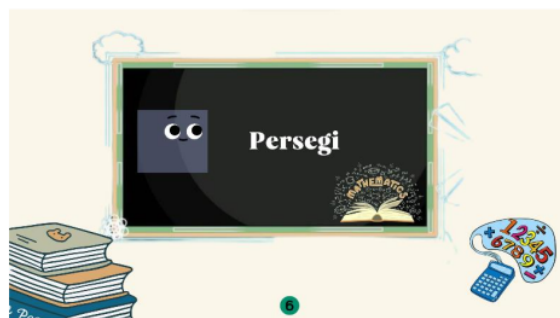
CC-BY-SA/CC-BY-SA/CC-BY-SA

Karakteristik bangun datar

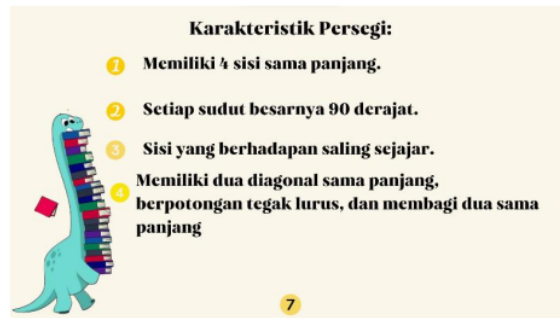


- 1 Memiliki titik, garis, dan sudut.
- 2 Tiap garis yang membentuk bangun datar disebut dengan sisi.
- 3 Memiliki luas dan keliling.

3



6



Tabel 7. Hasil Implementasi Uji Kelompok Kecil Instrumen Motivasi dengan Menggunakan Rumus N-Gain

No	Nilai		N Gain
	Sebelum Mengenal <i>Flipbook</i>	Sesudah Mengenal <i>Flipbook</i>	
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

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.

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], [1], [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.

VII 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 Mengetahui Bangun Datar dan Mengetahui 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".

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur diucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan petunjuk-nya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Kepada seluruh pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penelitian ini, atas jasanya penulis ucapkan terimakasih.

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. Pumamasari, "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.
- [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>
- [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://bppsdkm.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.
- [13] P. & Yuniasih, "Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar," *Pros. Semin. Nas. PGSD UNIKAMA*, vol. 4, no. 1, pp. 523–530, 2020, [Online]. Available: <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- [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.

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.

Article History:

Received: 26 June 2018 | Accepted: 08 August 2018 | Published: 30 August 2018

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

edukatif.org

Internet Source

2%

2

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

1%

3

digilib.unila.ac.id

Internet Source

1%

4

Shafira Oktaviani, Novanita Whindi Arini.
"Pengembangan Media Animation Game
Geometry Smart Choice untuk Mata Pelajaran
Matematika di Sekolah Dasar", EDUKATIF :
JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

1%

5

www.researchgate.net

Internet Source

1%

6

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo

Student Paper

1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%