

Penggunaan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab

Khairullah Awaludin^{1*}, Sigit Yulianto² 

^{1,2} Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 27, 2023

Accepted February 18, 2024

Available online February 25, 2024

Kata Kunci:

Media Flipbook, Hasil Belajar, IPAS.

Keywords:

Flipbook Media, Learning Results, IPAS.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Permasalahan dalam pembelajaran saat ini adalah kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran dan beberapa guru yang tidak menggunakan berbagai perangkat pembelajaran yang tepat dan efektif dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis efektifitas penggunaan media interaktif berbasis *flipbook* terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS tentang membangun masyarakat yang beradab. Jenis penelitian ini yaitu eksperimen. Pendekatan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi pada penelitian ini yaitu kelas IV SD yang berjumlah 57 siswa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi dan tes. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner dan soal tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik inferensial. Hasil penelitian yaitu penggunaan media *flipbook* kelas eksperimen memperoleh rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang artinya terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flipbook* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPAS Materi Membangun Masyarakat yang Beradab Siswa Kelas IV SD.

ABSTRACT

The problem in current learning is the need for more attention given to students and some teachers who do not use various appropriate and effective learning tools. Based on this, this research aims to analyze the effectiveness of flipbook-based interactive media on the learning outcomes of class IV students in science subjects about building a civilized society. This type of research is experimental. This research approach is quantitative research. The population in this study was class IV elementary school, totaling 57 students. The methods used to collect data are observation and tests. The instruments used to collect data were questionnaires and test questions. The data analysis technique used in this research is inferential statistical analysis. The research results were that the use of flipbook media in the experimental class obtained a higher average learning outcome than the control class, meaning that there was a significant difference in learning outcomes between the practical and control classes. So, using flipbook media is quite effective in improving learning outcomes in the science and science subject material for building a civilized society for fourth-grade elementary school students.

1. PENDAHULUAN

Pada Belajar merupakan proses kompleks yang terjadi pada setiap orang. Pembelajaran terjadi dalam interaksi seseorang dengan lingkungannya (Hanesty et al., 2020; Orhan Gökşun & Gürsoy, 2019). Tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan. Perubahan yang terjadi meliputi perubahan tingkat keterampilan, pengetahuan dan sikap (Andriyani & Suniasih, 2021; Thomassen et al., 2020). Tujuan belajar adalah untuk memperoleh dan memahami pengetahuan yang telah dipelajari dan menerapkannya dalam kehidupan (Andriyani & Suniasih, 2021; Hernawati et al., 2018; Thomassen et al., 2020). Pembelajaran yang baik untuk siswa sekolah dasar melibatkan partisipasi aktif, keterlibatan, dan berbagai strategi pengajaran. Cara untuk mendorong pembelajaran yang baik yaitu dengan menerapkan

aktivitas pembelajaran yang aktif (Marchand Martella et al., 2021; Zulkifli et al., 2022). Kegiatan pembelajaran mendorong siswa untuk melakukan sesuatu dengan materi, seperti membuat model atau proyek pembuat, yang membantu mereka mengaktifkan skema dan memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, kegiatan pembelajaran juga memberikan kesempatan pada siswa untuk mendiskusikan topik dan berbagi pendapat sehingga semua siswa berpartisipasi (Jesionkowska & Wild, 2020; Zulkifli et al., 2022). Siswa diajak untuk membuat representasi visual dari materi, yang dapat membantu dalam mengingat dan memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat keputusan dan mengelola diskusi, yang dapat membantu mereka mengambil hak pilihan dalam pembelajaran mereka (Amril et al., 2022; Nkhoma et al., 2017). Kegiatan bermain dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Olehnya guru harus merancang pembelajaran yang tepat untuk siswa.

Dalam pembelajaran saat ini permasalahan yang banyak terjadi adalah kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran dan beberapa guru yang tidak menggunakan berbagai perangkat pembelajaran yang tepat dan efektif dalam pembelajaran (Ayu et al., 2020; Susilawati et al., 2021). Hal ini tidak sejalan dengan tujuan pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi individu yang cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Bahan pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang tersedia dapat digunakan dalam upaya menunjang keberhasilan belajar peserta didik (Pujilestari & Susila, 2020; Sefriani & Sepriana, 2020). Kenyataannya, masih menghadapi banyak permasalahan dalam proses pembelajaran. Temuan sebelumnya mengungkapkan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran secara tepat untuk materi pelajarannya (Devi et al., 2020; Ikhbal & Musril, 2020). Seringkali pendidik mengabaikan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran karena tidak memahami cara pembuatan media. Dalam proses pembelajaran, motivasi dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran kurang menonjol karena tidak berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran (Rejeki et al., 2020; Wulandari et al., 2020). Oleh karena itu, guru harus mempunyai pemahaman dan pengetahuan yang baik tentang media pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan di SDN Tugurejo 01 kota Semarang juga menunjukkan bahwa siswa kesulitan dalam pembelajaran IPAS karena kurangnya media pembelajaran. Mata pelajaran IPAS memerlukan media dalam proses pembelajarannya karena materi dalam proses pembelajaran berkaitan dengan kajian tentang organisme dan lingkungannya, seperti manusia, hewan, tumbuhan, dan lingkungan alam. Proses pembelajaran tidak akan berjalan maksimal jika materi pembelajaran hanya sesuai dengan apa yang tertulis dalam buku teks. Oleh karena itu, guru memerlukan media yang tepat dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami dan mengasimilasi materi yang disampaikan oleh guru.

Guru harus bertindak sebagai fasilitator dan siswa harus berpartisipasi aktif di kelas. Guru harus mampu memilih alat peraga yang tepat untuk siswa. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan keadaan atau keadaan siswa ketika memilih media pembelajaran (Inawati & Puspasari, 2021; Rejeki et al., 2020; Riayah & Fakhriyana, 2021; Wulandari et al., 2020; Yuliastuti et al., 2020). IPAS merupakan pembelajaran terpadu yang membimbing peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan rasional. Dalam konsep IPAS tujuan pembelajaran adalah memberikan pengalaman dan meningkatkan keterampilan (Adnyana & Yudaparmita, 2023; Surya et al., 2023). Dalam kurikulum merdeka mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi IPAS. Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah untuk mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Adnyana & Yudaparmita, 2023; Surya et al., 2023). Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran maka perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran agar siswa dapat belajar secara aktif dan memahami materi pelajaran. Salah satu upaya tersebut adalah pengembangan media pembelajaran. Proses pembelajaran membutuhkan pengembangan media pembelajaran untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran (Fatmawati et al., 2021; Riayah & Fakhriyana, 2021; Wati et al., 2021). Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran *flipbook*.

Media Pembelajaran *Flipbook* adalah *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan efek 3D (Prisila et al., 2021; Triwahyuningtyas et al., 2020). Aplikasi ini dapat membuat *e-book* terlihat lebih menarik dengan menambahkan animasi, gambar, suara, dan video. Media pembelajaran *Flipbook* adalah jenis perangkat lunak komputer yang memungkinkan membuat tampilan animasi media pembelajaran interaktif bagi siswa. Media ini menggunakan komputer untuk menyajikan kombinasi teks, gambar, suara, animasi dan video (Diani et al., 2018; Prisila et al., 2021; Triwahyuningtyas et al., 2020). Media ini melengkapi proses pembelajaran dan memastikan bahwa proses belajar mengajar dilakukan secara tepat dan efektif dalam pemahaman siswa. Media pembelajaran *flipbook* ini memiliki keunggulan sebagai berikut. Pertama, media dapat dibolak-balik (diputar maju mundur) seperti halnya buku sungguhan (Diani et al., 2018; Evenddy et al., 2021). Kedua, saat membalik halaman, sepertinya bergerak, seperti membalik halaman buku, memberi perasaan yang berbeda dan menarik. Ketiga, setiap halaman *flipbook* akan disisipkan animasi untuk mendukung materi pembelajaran berupa video atau

animasi *flash* (Diani et al., 2018; Halimah et al., 2021). Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan semangat belajar (Fatmawati et al., 2021; Riayah & Fakhriyana, 2021; Wati et al., 2021). Temuan lainnya juga menegaskan bahwa media *flipbook* dapat memudahkan siswa belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Roemintoyo & Budiarto, 2021; Wibowo & Pratiwi, 2018). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flipbook* dapat membantu siswa dalam belajar. Namun belum adanya kajian mengenai media interaktif berbasis *flipbook* terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS tentang membangun masyarakat yang beradab. Kelebihan media ini yaitu *flipbook* merupakan media pembelajaran yang interaktif untuk menyampaikan informasi karena dapat menampilkan ilustrasi multimedia. Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis efektifitas penggunaan media interaktif berbasis *flipbook* terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS tentang membangun masyarakat yang beradab.

2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu eksperimen. Pendekatan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan. Penelitian kuantitatif ini untuk mencari keefektifan penggunaan media pembelajaran *flipbook* (Variabel X) terhadap hasil belajar siswa (Variabel Y) pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Tugurejo 01, sekolah ini terletak di Provinsi Jawa Tengah, Kota Semarang, Kecamatan Tugu. Populasi pada penelitian ini yaitu kelas IV di SDN Tugurejo 01 yang berjumlah 29 siswa untuk kelas IVA, dan 28 siswa untuk kelas IVB, dari setiap kelas diambil semua siswa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi dan tes. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa permasalahan yang terjadi di lapangan. Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data berupa hasil belajar siswa setelah menerapkan media interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran IPAS tentang membangun masyarakat yang beradab. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner dan soal tes. Adapun kisi-kisi instrumen disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Aspek	Pernyataan
1	Kurikulum	Kurikulum apa yang diterapkan di kelas IVB?
2	Metode Belajar	Metode pembelajaran apa yang digunakan di kelas IVB?
3	Model Pembelajaran	Model pembelajaran apa yang Bapak/Ibu gunakan di kelas IVB?
4	Mata pelajaran	Mapel apa yang sulit di pelajari selama mengajar di kelas IVB?
5	Media Pembelajaran	Seberapa sering menggunakan media pembelajaran di kelas IVB?
6	Permasalahan Siswa	Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi masalah siswa yang kesulitan dalam pembelajaran? Apakah siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran?
7	Hasil Belajar	Apakah hasil belajar selama ini sudah baik?

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik inferensial. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menganalisis data keefektifan penggunaan media interaktif berbasis *flipbook* terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS. Sebelum dilakukan uji-t dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data dapat menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan ketentuan jika $\text{sig} > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Dalam hal ini menggunakan bantuan program komputer *SPSS (Statistical Product and Service)*. Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah data yang di uji dalam sebuah penelitian itu merupakan data yang homogen atau tidak. Uji-t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan secara signifikan antara nilai *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan media *flipbook* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *flipbook* dalam pembelajaran. Uji independent sampel t test dilakukan dengan menggunakan bantuan *software SPSS*. Analisis data gain ternormalisasi digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan nilai dari kelas eksperimen dan kontrol. Peningkatan ini dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test* dari masing-masing kelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan juga kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan software SPSS dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikan $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikan $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Adapun Hasil uji normalitas yang diperoleh disajikan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-test eksperimen	0.124	26	0.200*	0.949	26	0.217
Belajar	Post-test eksperimen	0.128	26	0.200*	0.944	26	0.163
	Pre-test kontrol	0.131	26	0.200*	0.949	26	0.219
	Post-test kontrol	0.153	26	0.123	0.944	26	0.170

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa data awal *pre-test* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikan 0,200 dan *pre-test* kelas kontrol memperoleh nilai signifikan 0,200. Berdasarkan kriteria pengujian apabila nilai signifikan $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Nilai signifikan data *pre-test* adalah sig 0,200 $> \alpha = 0,05$ yang artinya data awal atau data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Data akhir atau *post-test* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikan 0,200 dan *post-test* kelas kontrol memperoleh nilai signifikan 0,123. Berdasarkan kriteria pengujian apabila nilai signifikan $> \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal. Nilai signifikan data *post-test* kelas eksperimen adalah sig 0,200 $> \alpha = 0,05$ yang artinya data akhir berdistribusi normal dan nilai signifikan data *post-test* kelas kontrol adalah sig 0,123 $> \alpha = 0,05$ yang artinya data akhir berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogenitas kedua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas yang akan diujikan sampel penelitian sebelumnya diuji homogenitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS dengan kriteria pengujian apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa jika nilai Sig. pada *Based on Mean* $> 0,05$, maka data homogen. Jika nilai Sig. pada *Based on Mean* $< 0,05$, maka data penelitian tidak homogen. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas disajikan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig
Hasil	Based on Mean	3.142	1	50	0.082
Belajar	Based on Median	2.798	1	50	0.101
	Based on Median and with adjusted df	2.798	1	38.046	0.103
	Based on trimmed mean	3.275	1	50	0.076

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan SPSS dapat diketahui bahwa nilai signifikan yang diperoleh adalah 0,082, hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikan yang diperoleh lebih dari 0,05 atau nilai sig 0,082 $> 0,05$ yang artinya data bersifat homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Sehingga uji perbedaan nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat menggunakan uji independent sampel t test. Uji tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan secara signifikan antara nilai *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan media *flipbook* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *flipbook* dalam pembelajaran. Uji independent sampel t test dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS. Adapun hasil uji independent sampel t test disajikan pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Hasil Uji-t

		Independent Samples Test								
		Levene's test for Equality of variances		t-test for equality of Means					95% confidence interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std.Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.142	0.082	6.509	50	<,001	8.654	1.330	5.983	11.324
	Equal variances not assumed			6.509	41.398	<,001	8.654	1.330	5.970	11.338

Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji independen sample t test di atas diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar < 0,001. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji normalitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan hasil bahwa data nilai *post-test* kelas eksperimen dan kontrol memiliki varian yang homogen. Sehingga dilanjutkan dengan uji hipotesis yaitu dengan menggunakan uji t yang bertujuan untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan hasil belajar aspek kognitif antara siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran. Setelah dilakukan uji hipotesis dengan uji-t maka menentukan keefektifan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan uji gain ternormalisasi.

Berdasarkan hasil uji Gain Ternormalisasi maka dapat diperoleh bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi yaitu 56,2670 dibandingkan kelas kontrol yaitu 36,77736, yang berarti bahwa penggunaan media *flipbook* kelas eksperimen berhasil. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score tersebut, menunjukkan bahwa rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 56,2670 atau 56% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 9,09% dan maksimal 83,87%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol adalah sebesar 36,77736 atau 36,8% termasuk ke dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 16,67% dan maksimal 75,41%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flipbook* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPAS Materi Membangun Masyarakat yang Beradab Siswa Kelas IV SD Tugurejo 01 Kota Semarang.

Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media *flipbook* mempunyai hasil belajar yang cukup baik atau lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu kelas yang menggunakan media konvensional. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, media *flipbook* layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan menyediakan konten interaktif kaya multimedia yang melibatkan siswa dan meningkatkan pemahaman konsep (Prisila et al., 2021; Triwahyuningtyas et al., 2020). *Flipbook* adalah buku digital yang dapat digunakan di handphone dan berisi teks, gambar, video, audio, dan animasi yang membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik (Diani et al., 2018; Prisila et al., 2021; Triwahyuningtyas et al., 2020). Penelitian menunjukkan bahwa *flipbook* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Evenddy et al., 2021; Halimah et al., 2021). Siswa yang menggunakan media *flipbook* menunjukkan hasil belajar yang lebih tuntas dibandingkan siswa yang menggunakan media lain. *Flipbook* juga memiliki keuntungan karena lebih interaktif dibandingkan buku teks tradisional, karena memungkinkan siswa untuk secara aktif merespons materi dan terlibat dengan konten dengan cara yang lebih dinamis (Opidianto et al., 2021; Wibowo & Pratiwi, 2018). Hal ini dapat menyebabkan retensi informasi yang lebih baik dan pemahaman

yang lebih mendalam tentang konsep yang diajarkan. Secara keseluruhan, media *flipbook* dapat menjadi media untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Kedua, media *flipbook* layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar. Media *flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyediakan konten yang melibatkan siswa secara penuh (Opidianto et al., 2021; Roemintoyo & Budiarto, 2021; Wibowo & Pratiwi, 2018). *Flipbook* yang dikembangkan menyertakan animasi yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Penelitian menunjukkan bahwa *flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Arifin & Lestari, 2020; Masithoh, 2022). Penggunaan media *flipbook* menyebabkan peningkatan minat belajar dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian lain menegaskan bahwa media pembelajaran *flipbook* meningkatkan keterlibatan siswa (Sari & Ahmad, 2021; Triwahyuningtyas et al., 2020). *Flipbook* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan dengan materi pembelajaran tradisional. Secara keseluruhan, media *flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ketiga, media *flipbook* layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan suasana belajar. Media *flipbook* dapat meningkatkan suasana belajar dengan menyediakan konten interaktif kaya multimedia yang melibatkan siswa dan meningkatkan pemahaman konsep (Diani et al., 2018; Prisila et al., 2021; Triwahyuningtyas et al., 2020). Guru dapat membuat rencana pembelajaran *flipbook* mereka sendiri menggunakan alat digital yang memungkinkan mereka menambahkan teks, gambar, video, audio, dan animasi untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Flipbook* dapat digunakan di kelas untuk melengkapi buku teks tradisional dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. *Flipbook* dapat digunakan di tingkat pendidikan untuk memberikan siswa materi pembelajaran yang kompleks dan sumber daya yang mendorong keterlibatan interaktif dengan materi tersebut (Arifin & Lestari, 2020; Masithoh, 2022; Opidianto et al., 2021). Secara keseluruhan, media *flipbook* dapat menjadi alat yang berharga untuk meningkatkan suasana belajar dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Keterbatasan penelitian ini yaitu penelitian ini hanya menguji penerapan media *flipbook* dalam pembelajaran IPAS khususnya untuk kelas IV SD. Implikasi penelitian ini yaitu penerapan media *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar terutama pada pembelajaran IPAS.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media *flipbook* mempunyai hasil belajar yang cukup baik atau lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu kelas yang menggunakan media konvensional. Penggunaan media *flipbook* mampu menciptakan proses pembelajaran yang merangsang pikiran, motivasi, minat dan perhatian siswa dengan begitu memudahkan siswa memahami pembendaharaan kata, menghadirkan objek yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, mampu memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. Disimpulkan bahwa terdapat keefektifan penggunaan media *flipbook* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS materi membangun masyarakat yang beradab kelas IV SD Negeri Tugurejo 01 Kota Semarang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>.
- Amril, O., Kartika, D., Izmayanti, D. K., & Immerry, T. (2022). Bunpo: a Course in Japanese Literature With Using a Project-Based Learning Model. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 7(3), 135–145. <https://doi.org/10.22216/curricula.v7i3.1533>.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Arifin, A. syamsul, & Lestari, E. S. (2020). Genetics bacterial teaching materials development based on flipbook in microbiology subject to improve learning motivation. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 5(2), 202–211. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v5i2.862>.
- Ayu, Manu, & Priantini. (2020). The Development Of Teaching Video Media Based On Tri Kaya Parisudha In Educational Psychology Courses. *Journal of Education Technology*, 4, 448–455. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29608>.
- Devi, A. C., Untari, E., & Madyono, S. (2020). Smart Cards as learning Media For The Development of The

- Match Index Card Method on The Theme of "Cita-Citaku" Class IV Elementary Learning. *6th International Conference on Education and Technology (ICET 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.2012204.019>.
- Diani, R., Hartati, N. S., & Email, C. A. (2018). Flipbook berbasis literasi Islam: Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional. *Flipbook berbasis literasi Islam: Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional*, 4(2), 234–244. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.20819>.
- Evenddy, S. S., Hamer, W., Pujiastuti, H., & Haryadi, R. (2021). The Development of 3D Flipbook E-Learning Module of English Mathematics Profession. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012017>.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, Marhamah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134–143. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i2.28862>.
- Halimah, W., Octafianus, P., Jamahsari, F. N., & Dasmu, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Mind Mapping Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Fisika SMA Kelas 11. *Schrodinger Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 2(2), 100–107. <https://doi.org/10.30998/sch.v2i2.4360>.
- Hanesty, E., Neviyarni, N., & Karneli, Y. (2020). Factors affecting student learning motivation during the Covid-19 pandemic. *International Journal of Applied Counseling and Social Sciences*, 02(1), 100–107. <https://doi.org/10.24036/005404ijaccs>.
- Hernawati, D., Amin, M., Irawati, M. H., Indriwati, S. E., & Omar, N. (2018). The effectiveness of scientific approach using encyclopedia as learning materials in improving students' science process skills in science. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(3). <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i3.14459>.
- Ikhbal, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android. *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1411>.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>.
- Jesionkowska, J., & Wild, F. (2020). Active Learning Augmented Reality for STEAM Education — A Case Study. *Education Sciences*, 10(8), 1–15. <https://doi.org/10.3390/educsci10080198>.
- Marchand Martella, A., Yacilla, J. K., Park, H., Marchand-Martella, N. E., & Martella, R. C. (2021). Investigating the active learning research landscape through a bibliometric analysis of an influential meta-analysis on active learning. *SN Social Sciences*, 1(9), 1–24. <https://doi.org/10.1007/s43545-021-00235-1>.
- Masithoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 4(1), 21–27. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i1.80>.
- Nkhoma, M., Sriratanaviriyakul, N., & Quang, H. L. (2017). Using case method to enrich students' learning outcomes. *Active Learning in Higher Education*, 18(1). <https://doi.org/10.1177%2F1469787417693501>.
- Opidianto, M., Untari, M. F. A., & Listyarini, I. (2021). Flipbook Kesehatan di Era Pandemi sebagai Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.39143>.
- Orhan Göksün, D., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015>.
- Prisila, E., Riska, N., & Kandriasari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang. *Risenologi: Jurnal Sains, Teknologi, Sosial, Pendidikan, dan Bahasa*, 6(2), 9–16. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2021.62.182>.
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>.
- Rejeki, Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.
- Riayah, S., & Fakhriyana, D. (2021). Optimalisasi pembelajaran dalam jaringan (daring) dengan media pembelajaran video interaktif terhadap pemahaman matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>.

- Roemintoyo, R., & Budiarto, M. K. (2021). Flipbook as Innovation of Digital Learning Media: Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning. *Journal of Education Technology*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32362>.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *PENDIDIKAN: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2819–2826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>.
- Sefriani, R., & Sepriana, R. (2020). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Schoology pada Pembelajaran Kurikulum Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.76>.
- Surya, A. D., Sumarno, S., & Muhtarom, M. (2023). Analisis Kualitas Instrumen Tes Hasil Belajar IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2). <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3190>.
- Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Tahun 2020. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.51544/jmn.v4i1.1297>.
- Thomassen, G., Van Passel, S., & Dewulf, J. (2020). A review on learning effects in prospective technology assessment. *Renewable and Sustainable Energy Reviews*, 130(May), 109937. <https://doi.org/10.1016/j.rser.2020.109937>.
- Triwahyuningtyas, D., Ningtyas, A. S., & Rahayu, S. (2020). The problem-based learning e-module of planes using Kvisoft Flipbook Maker for elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 8(2), 199–208. <https://doi.org/10.21831/jpe.v8i2.34446>.
- Wati, S., Nurlaila, & Oktaviani, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Provide Food and Beverage Service dengan Standar KKNI Sebagai Persiapan Uji Kompetensi. *JPP (Jurnal Pendidikan dan Perhotelan)*, 1(November), 26–38. <https://doi.org/10.21009/jppv1i2.03>.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.
- Yuliastuti, S. M., Kurniah, N., & Ardina, M. (2020). Penerapan Metode Latihan Dengan Menggunakan Media Audio Visual Dalam Tari Kreasi Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 25–30. <https://doi.org/10.33369/jip.5.1.25-30>.
- Zulkifli, Z., Kristiawan, M., & Sasongko, R. N. (2022). Improving Students' Active Learning Through Demonstration Method. *AL-ISHLAH Jurnal Pendidikan*, 14(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2313>.